

# **El documental interactiu com a nou gènere audiovisual**

**Estudi de l'aparició del nou gènere, aproximació a la seva definició i proposta de taxonomia i d'un model d'anàlisi a efectes d'avaluació, disseny i producció**

**Arnau Gifreu Castells**

---

TESI DOCTORAL UPF / 2013  
Departament de Comunicació

DIRECTOR DE LA TESI  
Dr. Carlos Scolari (Departament de Comunicació)



Als meus pares, Rosa i Josep

A la Cata



## Agraïments

Al llarg d'aquesta investigació he comptat amb l'ajuda de moltes persones, a les que dec la meua gratitud. En primer lloc, al director de la tesi doctoral, el Dr. Carlos Scolari, i al que fou el meu director abans de defensar el treball de recerca, el Dr. Xavier Berenguer, els quals em feren comprendre, en el seu moment, el potencial que s'amagava darrere de l'emergent mitjà digital interactiu. Al marge de la seva tasca com a director de la tesi, Carlos Scolari ha estat una de les persones més importants en la meua formació investigadora i docent, tant a la Universitat Pompeu Fabra com abans a la Universitat de Vic. A Xavier Berenguer li haig de reconèixer la seva arriscada tasca d'introduir la Comunicació Digital Interactiva com a part dels diversos programes de formació a la Universitat Pompeu Fabra: el Màster que codirigia i, posteriorment, el seu curs de doctorat varen ser importants estímuls per decidir-me a emprendre aquest projecte. Finalment, aquesta equació de grau tan elevat com és la de començar, persistir i acabar una tesi doctoral, no s'hauria resolt sense les valuoses aportacions del Dr. Josep Gifreu en relació a la part estructural i metodològica de la recerca.

Agraeixo també a la Universitat de Vic haver-me donat l'oportunitat d'aprendre i de progressar en la meua gran passió, l'estudi del gènere documental i del mitjà digital. Vull mencionar en especial els professors Carles Tomàs i Hugo Pardo. Carles Tomàs va ser la persona que em va obrir les portes a la docència per primera vegada quan era professor i cap d'estudis a la Universitat de Vic, una aposta valenta donada la meua joventut i escassa experiència. Hugo Pardo és un dels grans referents en comunicació digital mòbil: a més de compartir passions al llarg d'aquests anys, ell m'introduí al món empresarial a partir de diferents projectes conjunts. Dono les gràcies a tots els professors, companys i ex-alumnes de la Universitat de Vic que m'han ofert la confiança i la possibilitat de donar classes, publicar textos o produir prototips relacionats amb l'àmbit d'aquesta investigació durant el seu desenvolupament: Ruth Contreras, Eulàlia Massana, Antoni Soy, Jordi de San Eugenio, Xavier Docampo, Efraín Foglia, Irene García, Zahaira Gonzalez, Raymond Lagonigro, Francesc Macià, Jaume Masarnau, Bernat Torras, Ricard Parra, Miryam Figueira, Joan teixidó i Roger Soldevila.

De la Universitat Pompeu Fabra, vull agrair especialment l'ajuda i caliu de Lluís Codina, Ignasi Ribas, Joan Soler i Carles Sora, sempre atents i disposats a embrancar-se en projectes apassionants. També la meua menció va per Josep Maria Català, Jorge Caballero i Carmen Viveros, per haver confiat en mi per col·laborar en la línia capdavantera de documental interactiu del Màster en Teoria i Pràctica del Documental Creatiu de la Universitat Autònoma de Barcelona. A Josep Maria Carbonell, Fernando de Felipe, Francesc Vilallonga i Josep Lluís Micó, de la Facultat de Comunicació Blanquerna de la Universitat Ramón Llull, per entendre i

valorar el canvi i haver apostat per mi en un moment complicat. I a Inés Garriga de l'Institut de Cultura de l'Ajuntament de Barcelona, i a Eva Domínguez, Antoni Roig, Lluís Pastor i Imma Tubella de la Universitat Oberta de Catalunya, per les seves aportacions fonamentals i l'ajuda per a que el projecte InterDOC progressi fins a convertir-se en una realitat. També una menció per a Joan González i Elena Subirà de Paral·lel40, per haver-me donat suport en la organització d'esdeveniments relacionats amb la temàtica i haver apostat per projectes tan importants per a la meva carrera com l'enciclopèdia del documental.

Vull agrair també la confiança que Sandra Gaudenzi, una de les responsables que hi hagi moviment acadèmic al voltant del documental interactiu, va dipositar en mi per formar part de la comunitat d'investigadors sobre el documental interactiu, creada a Bristol l'any 2011. I a Carloyn Steele, Gail Vanstone, Janine Marchessault, Caitlin Fisher, Robert K. Logan, Barbara Evans, Brenda Longfellow, Katerina Cizek, Seth Feldman i Ricahrd Lachman per les seves atencions durant la meva estada de recerca al Canadà. També vull agrair a Ferran Clavell, de la CCRTVI, i a Adrià Serra, del Terrat, la seva col·laboració clau en el moment d'elaborar l'estudi de cas del "Guernika".

També em plau expressar un agraïment als amics d'infància i joventut de Barcelona per la seva comprensió de tantes absències no justificades: Marc Vila, Oriol Roqué, Gemma Salvador, Jordi Piñol, Jordi Coll, Enric Guinart, David Griñó, Jordi Batista, Albert Flores i Daniel Arias. Igualment, als amics del poble aragonès de Campo: Cristian Abad, Raul Blanch, Roberto Fuster, Jorge Subías, Javier Rees, Marta Lanau i Maria Miranda; i de Queralbs, Josep Lluís Nieto, i de Sinera, Xavier Castejón. I si els llocs mereixen gratitud, Sinera n'és el primer, un espai mític i físic alhora que m'ha donat la calma i distància necessàries per a concentrar-me i gaudir durant aquests últims anys. Juntament amb Sinera, també un record per Bogotà i Toronto, dues ciutats clau en el desenvolupament d'aquesta recerca. Per últim, també un record afectuós per als meus sogres colombians, Teresa i Emiro, i la família colombiana de la meva dona.

I finalment, l'agraïment més sentit i sincer. Vull agrair especialment la paciència, el suport i l'amor rebuts de la Cata, la meva dona, perquè, de tots els deutes que he acumulat durant l'escriptura d'aquest treball, el que més em complau de reconèixer és el contret amb ella. I per un altre motiu encara: per haver-me fet comprendre, entre moltes altres coses, que no som allò que aconseguim, sinó allò que superem.

I també als meus pares, Rosa i Josep, i a la meva àvia Rosario, per haver-me fet costat sempre, per no deixar que abandonés en els moments més difícils i pel suport especial en els últims anys. Gràcies a tots, doncs: sense el vostre suport aquest treball de recerca no hagués pres forma.

## Resum

L'objecte d'aquesta tesi doctoral és mostrar i demostrar com el documental interactiu es constitueix i es proposa en els últims anys com a nou gènere audiovisual amb característiques pròpies i específiques.

Aquesta investigació argumenta com el mitjà digital interactiu ha afectat les lògiques de producció, exhibició i recepció audiovisuals del gènere documental tradicional. Durant els últims anys, aquestes noves dinàmiques han transformat els processos comunicatius i la naturalesa dels diferents actors implicats, donant lloc a un nou gènere que anomenem “documental interactiu”.

A partir d'una mostra de casos significatius, hem elaborat un marc conceptual original amb l'objectiu de caracteritzar el documental interactiu com a gènere audiovisual específic, diferenciant-lo alhora de les formes convencionals de documental i de no ficció interactives.

La primera part de la recerca estableix els precedents i el context on es desenvolupa l'àmbit de l'audiovisual interactiu. A partir del plantejament d'un estat de la qüestió general sobre el gènere documental i el mitjà digital interactiu, descrivim el context principal on es desenvolupa aquest format, el web, i el tipus de producte en el que s'engloba, les aplicacions interactives. S'estableix també en aquesta part una introducció als principals gèneres de la no ficció interactiva, tot caracteritzant-los i diferenciant-los entre ells i entre els gèneres de la no ficció audiovisual.

La segona part argumenta i justifica les raons per les quals podem considerar el documental interactiu com un nou gènere audiovisual, amb característiques pròpies i específiques. Per a situar-ne el context adequat, localitzem i descrivim l'aparició, consolidació i diversificació d'aquest nou gènere, per arribar a formular-ne una definició, una caracterització àmplia i una proposta taxonòmica originals. També ens centrarem en la transformació dels processos de producció i circulació, atenent a les noves lògiques i dinàmiques actuals. Amb l'objectiu d'establir i delimitar el marc conceptual de manera precisa i concreta, hem elaborat un model de categorització centrat en l'anàlisi del nou gènere, model que aspira a ser també útil per a la creació i producció d'aquest tipus de documental. La recerca inclou també una avaluació de l'estat de l'art del documental interactiu en relació a la temàtica tractada, la plataforma d'accés i l'experiència de l'usuari. I el capítol de conclusions resumeix les principals aportacions originals de la investigació, tot afirmant la pertinència de la identificació del documental interactiu com a nou i prometedor gènere audiovisual.

## **Abstract**

The objective of this doctoral thesis is to show and demonstrate what an interactive documentary consists of. In recent years this interactive medium has been proposed to be a new audiovisual genre with its own specific characteristics.

This research discusses how interactive digital media have affected the logics of audiovisual production, exhibition and reception of the traditional documentary genre. In recent years, these new dynamics have transformed the communication processes and the nature of the different actors involved, giving rise to a new genre called “interactive documentary”.

From a sample of significant cases we have developed an original conceptual framework with the aim of characterizing the interactive documentary as a specific audiovisual genre, while differentiating it from the conventional forms of documentary and interactive non-fiction.

The first part of the study establishes the precedents and the context in which the interactive audiovisual environment is developed. Based on a general overview of the documentary genre and interactive digital media, we describe the main context in which this format is created, the Web, as well as the types of products that it includes, interactive applications. In this section we also introduce the main interactive non-fiction genres, characterizing them and differentiating them among each other and among audiovisual non-fiction genres.

The second part discusses and justifies the reasons why we can consider the interactive documentary as a new audiovisual genre with its own specific characteristics. To place it in an appropriate context, we situate and describe the emergence, consolidation and diversification of this new genre, based on which we formulate an original definition, carry out an extensive characterization and propose a taxonomy. We also focus on the transformation of the production and dissemination processes according to the new logics and current dynamics. In order to establish and define the conceptual framework specifically and precisely we have developed a categorization model for analyzing the new genre, which is also useful for creating and producing this type of documentary. In addition, we evaluate the state-of-the-art of the interactive documentary in relation to the topics discussed, the access platform and the user's experience. The conclusions chapter summarizes the main original contributions of the research, affirming the relevance of identifying the interactive documentary as a new and promising audiovisual genre.





### **Paraules clau**

Documental, Mitjà Digital, Nous Mitjans, Comunicació Digital Interactiva, Documental Interactiu, Documental Transmèdia, No Ficció Interactiva, Web, Internet, 2.0, Modalitats de Navegació, Modalitats d'Interacció, Mitjans Col·laboratius, Base de Dades, Interactivitat, Narratives Transmediàtiques

### **Keywords**

Documentary, Digital Media, New Media, Interactive Digital Communication, Interactive Documentary, Transmedia Documentary, Interactive Nonfiction, Web, Internet, 2.0, Modes of Navigation, Modes of Interaction, Collaborative Media, Database, Interactivity, Transmedia Storytelling

## Index

<b>PRÒLEG</b>	1
<b>CAPÍTOL 1. INTRODUCCIÓ</b>	
<b>1.1. Plantejament. Pregunta i hipòtesis d'investigació</b>	6
1.1.1. Plantejament inicial	6
1.1.2. Pregunta/formulació inicial	8
1.1.3. Hipòtesis	8
<b>1.2. Objecte d'estudi. Objectius de la investigació i preguntes preliminars</b>	9
1.2.1. Delimitació de l'objecte d'estudi	9
1.2.2. Objectius	13
1.2.3. Preguntes de recerca	15
<b>1.3. Introducció metodològica i estructura del treball</b>	17
1.3.1. Metodologia	17
1.3.1.1. Gènere documental	17
1.3.1.2. Mitjà digital interactiu	19
1.3.1.3. Documental interactiu	21
1.3.2. Criteris de selecció i/o condicions que han de complir les obres per a ser considerades i analitzades com un documental interactiu	25
<b>1.4. Citació de textos en la recerca i introducció a l'anàlisi</b>	25
<b>1.5. Aportacions originals de la tesi doctoral</b>	27
<b>1.6. Breu descripció dels capítols</b>	31

## **1ª PART – PRECEDENTS I CONTEXT DE L’AUDIOVISUAL INTERACTIU**

### **CAPÍTOL 2. EVOLUCIÓ DEL GÈNERE DOCUMENTAL I DEL MITJÀ DIGITAL**

<b>2.1. Introducció</b>	36
<b>2.2. El gènere documental. Aproximació i tipologies</b>	36
2.2.1. Qüestions preliminars	36
2.2.2. El gènere cinematogràfic documental	38
2.2.2.1. Aproximació històrica	38
2.2.2.2. Aproximació teòrica	40
2.2.3. Propostes de tipologies del documental	43
2.2.3.1. Barnow i els modes històrics	44
2.2.3.2. Renov i els modes de disseny	45
2.2.3.3. Nichols i els modes de representació	47
2.2.3.4. Acotacions crítiques	53
<b>2.3. El mitjà digital interactiu</b>	54
2.3.1. Els capdavanters del mitjà digital i la tecnologia digital	54
2.3.2. Consolidació del programa interactiu. L’hipermèdia, el multimèdia i Internet	57
2.3.2.1. Orígens i consolidació dels programes interactius	57
2.3.2.2. L’hipermèdia, el multimèdia i el cas d’Internet	59
2.3.2.3. Evolució d’Internet	61
2.3.2.4. L’hipertext. Orígens, conceptes i desenvolupament	63
<b>2.4. Evolució combinada del gènere documental i el mitjà interactiu</b>	68
2.4.1. Eixos cronològics generals	68
2.4.2. Evolució històrica paral·lela experimentada pel mitjà digital i el gènere documental fins a la seva confluència. Eixos temporals destacats	69
2.4.2.1. Dècada 1980-1990. Cinc anys clau per al mitjà digital (1985-1990)	70

2.4.2.2. Dècada 1990-2000. Dècada clau per al mitjà digital	73
<b>2.5. Narrativa transmèdia</b>	75
2.5.1. Aproximació a la nova modalitat narrativa	75
2.5.2. Cap a una definició del relat transmèdia	78
2.5.3. Exemples de la narració transmèdia	80
2.5.4. Característiques de les narratives transmèdia	81
2.5.5. Perspectives de desenvolupament	85
<b>CAPÍTOL 3. ELS GÈNERES DE LA NO FICCIÓ AUDIOVISUAL I INTERACTIVA</b>	
<b>3.1. Introducció</b>	89
<b>3.2. No ficció audiovisual</b>	92
3.2.1. Reportatge audiovisual	92
3.2.1.1. Notes sobre l'evolució del reportatge	93
3.2.1.2. Elements de diferenciació amb el documental	95
3.2.2. Assaig fílmic	98
3.2.2.1. Aproximació a una definició de l'assaig	99
3.2.2.2. Trets definitoris i diferenciació amb altres gèneres de no ficció	105
3.2.3. Documental cinematogràfic i televisiu	110
3.2.3.1. Introducció i contextualització	110
3.2.3.2. Bases històriques i teòriques del procés de subjectivització del cinema documental	113
3.2.3.3. Darreres tendències	115
3.2.3.3.1. El cinema-Assaig: Chris Marker, Jean Luc Godard, Eugene Farocki i Marlon Riggs	116
3.2.3.3.2. El “dogumentary” (documental dogma): Lars Von Trier	117
3.2.3.3.3. Desmuntatge documental/La deconstrucció del “cinema efímer”: Kevin Rafferty	120

3.2.3.3.4. El documental de metratge trobat (found footage): Jay Roseblatt i Peter Forgacs	121
3.2.3.3.5. El cinema d'apropiació: Craig Balwin	123
3.2.3.3.6. Etnografia experimental: Trinh T. Minh-ha	124
3.2.3.3.7. El cinema autobiogràfic: Ross McElwee	125
3.2.3.3.8. Documental en primera persona: Els “personality films”. El cineasta com a recol·lector: Agnès Varda	126
3.2.3.3.9. Documental en primera persona: Els “personality films”. El cineasta enfront de si mateix: Alain Berliner, Lurdes Portillo i Michael Moore	127
3.2.3.3.10. El documental reconstruït/dramatitzat: Errol Morris	127
3.2.3.3.11. El “mockumentary” (fals documental): Peter Watkins	128
<b>3.3. No ficció interactiva</b>	129
3.3.1. Ciberperiodisme i reportatge interactiu	132
3.3.1.1. Marc teòric i conceptual	135
3.3.1.2. Algunes propostes de nomenclatura i classificació	136
3.3.1.3. El canvi del procés d'escriptura segons Salaverría	141
3.3.1.4. Paràmetres i indicadors	143
3.3.1.5. El reportatge interactiu i/o hipermèdia	144
3.3.1.6. Caracterització del reportatge hipermèdia	147
3.3.1.7. Esquema discursiu mixt, integrador i multidimensional	153
3.3.1.8. Desenvolupaments recents	156
3.3.2. Assaig interactiu	158
3.3.2.1. Marc teòric i conceptual	158
3.3.2.2. Sobre la nomenclatura	160
3.3.2.3. Caracterització de l'assaig interactiu	162
3.3.3. Documental interactiu	163

## **2ª PART – EL DOCUMENTAL INTERACTIU, UN NOU GÈNERE AUDIOVISUAL**

### **CAPÍTOL 4. APARICIÓ, EMERGÈNCIA, CONSOLIDACIÓ I DIVERSIFICACIÓ DEL DOCUMENTAL INTERACTIU**

<b>4.1. Introducció</b>	166
4.1.1. Justificació de la divisió en períodes	168
4.1.1.1. El cas del cinema	169
4.1.1.2. El cas dels suports fora de línia	171
4.1.1.3. El cas del documental interactiu	175
<b>4.2. Aparició del documental interactiu (1980 – 1990). Precedents i antecedents.</b>	
<b>Naixement del documental interactiu (fora de línia i instal·lació interactiva documental)</b>	177
4.2.1. Desenvolupament de la tecnologia	177
4.2.1.1. El videodisc	178
4.2.1.2. Les memòries òptiques	180
4.2.2. Exemples més representatius	183
4.2.2.1. Precedents i antecedents: <i>Aspen Movie Map</i> i <i>Sim City</i>	183
4.2.2.2. Naixement: <i>Moss Landing</i>	188
<b>4.3. Experimentació del documental interactiu (1990 – 2000). Emergència experimentació amb el documental interactiu per a diferents suports (fora de línia, en línia i instal·lació)</b>	191
4.3.1. Desenvolupament de la tecnologia	191
4.3.1.1. Interactius divulgatius fora de línia	200
4.3.1.2. Interactius divulgatius en línia	202
4.3.2. Exemples més representatius	203
4.3.2.1. Els CD-ROMS dels anys 90	203

<b>4.4. Consolidació del documental interactiu (2000 – 2010). Consolidació i ampliació dels suports d'exhibició del documental interactiu</b>	208
4.4.1. Desenvolupament de la tecnologia	208
4.4.1.1. Convergència tecnològica i mobilitat digital	208
4.4.1.2. Les xarxes socials	211
4.4.1.3. Dispositius mòbils	212
4.4.1.4. Mode experiencial – experimentat	212
4.4.2. Exemples més representatius	215
<b>4.5. Diversificació del documental interactiu. Últimes tendències. Vers una producció diversificada de documentals interactius</b>	220
4.5.1. Desenvolupament de la tecnologia	220
4.5.1.1. Realitat augmentada	221
4.5.1.2. Dispositius tàctils	224
4.5.1.3. El web semàntic	224
4.5.1.4. Computació ubiqua	226
4.5.1.5. L'explosió de continguts en HTML5	227
4.5.2. Exemples més representatius	229
<b>4.6. Quadre resum amb períodes, tecnologia i exemples associats a cada etapa del documental interactiu</b>	234
<b>CAPÍTOL 5. DEFINICIÓ I CARACTERITZACIÓ</b>	
<b>5.1. Introducció</b>	240
<b>5.2. Documental lineal i representació de la realitat</b>	242
<b>5.3. Principals elements que configuren l'expansió del documental</b>	246
5.3.1. Noves relacions amb el referent visual: el cas de la fotografia	246
5.3.2. L'àmbit de la imaginació plasmat en la variant del Comic book documental	252
<b>5.4. Aproximació a la definició de documental interactiu</b>	253



5.4.1. Distinció entre documentals lineals i documentals interactius	253
5.4.2. De la pèrdua de control sobre la narració	262
5.4.3. De la pèrdua de la perspectiva o línia narrativa	264
5.4.4. Discussió d'algunes propostes de definició	265
5.4.5. Proposta de definició	275
5.4.6. Raons de la nomenclatura preferent	277
<b>5.5. Característiques bàsiques del documental interactiu</b>	280
5.5.1. Característiques pròpies des del punt de vista de l'autor (emissor)	280
5.5.2. Característiques pròpies des del punt de vista del discurs o narració (text)	281
5.5.3. Característiques pròpies des del punt de vista de l'interactor (recepció)	284
<b>5.6. Interactivitat: conceptes, modes d'ús i classificacions</b>	285
5.6.1. La interactivitat: primera característica definitòria	285
5.6.2. Aportacions d'especial interès	292
5.6.2.1. La interacció segons Xavier Berenguer	293
5.6.2.1.1. Les tres grans qualitats del mitjà digital	293
5.6.2.1.2. Maneres de narrar: narració lineal i no lineal	294
5.6.2.1.3. Models de narració interactiva no lineal	294
5.6.2.1.4. Tipologies d'interactor i d'interacció	298
5.6.2.2. Immersió i interacció segons Janet Murray	301
5.6.2.3. Estructures de narrativa interactiva segons Marie-Laurie Ryan	303
5.6.2.4. Tipus de narratives interactives segons Florent Maurin i Ian Schreiber	306
<b>5.7. Multimodalitat: les modalitats de navegació i d'interacció</b>	309
5.7.1. Distinció bàsica entre les modalitats de representació, les modalitats de navegació i les modalitats d'interacció	309
5.7.2. Diferenciació bàsica entre navegació i interacció	311
5.7.2.1. Les modalitats de navegació	311
5.7.2.1. Les modalitats d'interacció	316
5.7.3. Equivalències entre les diferents modalitats del documental interactiu	319

5.7.4. Combinació de les modalitats de navegació i les modalitats d'interacció	323
--------------------------------------------------------------------------------	-----

## **CAPÍTOL 6. TRANSFORMACIONS DELS PROCESSOS DE PRODUCCIÓ I CIRCULACIÓ I PROPOSTA DE TAXONOMIA**

<b>6.1. Introducció</b>	326
<b>6.2. Canvis dels rols tradicionals en els processos del documental</b>	326
6.2.1. Del text a l'hipertext. La teoria de Landow	326
6.1.1.1. Hipertext i teoria literària	327
6.1.1.2. Aplicatius fora de línia i en línia: una evolució natural	329
6.1.1.3. Multidesplegament de l'obra hipertextual: avançant aspectes decisius sobre l'autoria	330
6.1.1.4. El problema de definir un final clar	332
6.2.2. Transformacions en la creació i producció	333
6.2.3. Tendències en la distribució/accés	346
6.2.4. Nous rols dels usuaris/interactors	355
<b>6.3. Vers una proposta de taxonomia general dels documentals interactius</b>	360
6.3.1. Anàlisi d'algunes propostes de classificacions	360
6.3.1.1. Els modes d'interacció segons Gaudenzi	360
6.3.1.1.1. El mode de conversa	363
6.3.1.1.2. El mode de l'autoestop	363
6.3.1.1.3. El mode participatiu	363
6.3.1.1.4. El mode experimental	364
6.3.1.2. Els modes d'interacció segons Nash	364
6.3.1.2.1. El documental web relat	365
6.3.1.2.2. El documental web categòric	366
6.3.1.2.3. El documental web col·laboratiu	367
6.3.1.3. Les quatre categories de Galloway	368
6.3.1.4. Modes col·laboratius segons Rose	369

6.3.1.5. El joc-documental: cap a la modalitat immersiva	370
6.3.2. Triple proposta de classificació dels documentals interactius	373
6.3.2.1. Classificació temàtica	377
6.3.2.2. Classificació en funció del suport i/o plataforma	378
6.3.2.3. Classificació en funció de l'experiència de l'usuari	379
6.3.2.3.1. Primera proposta	379
6.3.2.3.2. Segona proposta	380
6.3.2.4. A tall de conclusió	381
<b>6.4. Quadre resum del marc conceptual</b>	<b>382</b>

## **CAPÍTOL 7. AVALUACIÓ DE L'ESTAT DE L'ART EN RELACIÓ A LA TEMÀTICA, LES PLATAFORMES I L'EXPERIÈNCIA DE L'USUARI**

<b>7.1. Introducció</b>	<b>385</b>
<b>7.2. Avaluació de l'estat de l'art en relació a la temàtica</b>	<b>385</b>
7.2.1. Estudi de casos d'especial interès	385
7.2.1.1. Activisme	385
7.2.1.2. Compromís Social	388
7.2.1.3. Classificació temàtica per freqüències	390
<b>7.3. Avaluació de l'estat de l'art en relació a la plataforma i/o suport</b>	<b>392</b>
7.3.1. Vers la televisió interactiva	392
7.3.1.1. Una televisió en procés d'adaptació al nou telespectador	393
7.3.1.2. Serveis i continguts interactius de la televisió connectada	394
7.3.1.3. Mercats emergents en televisió i Internet	399
7.3.2. Dispositius mòbils	403
7.3.3. Altres plataformes	404
7.3.4. Classificació de plataformes per freqüències	404
<b>7.4. Avaluació de l'estat de l'art en relació a l'experiència de l'usuari</b>	<b>405</b>

7.4.1. El documental-joc, camp en expansió	405
7.4.2. Modalitats de navegació i d'interacció	410
7.4.3. Classificació de modalitats de navegació i interacció per freqüències	413
7.4.4. A tall de conclusió	414
<b>7.5. Resum comparatiu entre les tres propostes</b>	417

## **CAPÍTOL 8. MODEL DE CATEGORITZACIÓ PER A L'ANÀLISI I LA PRODUCCIÓ**

<b>8.1. Introducció</b>	423
<b>8.2. Proposta de categories, subcategories i indicadors. Quadre-resum del model</b>	423
<b>8.3. Categoria A: Producció i circulació</b>	430
A1. Producció	430
A2. Distribució	430
A3. Exhibició	430
A4. Recepció	431
<b>8.4. Categoria B: Integració i navegació</b>	431
B1. Eix autor-interactor (narrador vs lector)	431
B2. Eix autor-text (control vs descoberta)	433
B3. Eix interactor-text (gaudi vs dificultat)	435
<b>8.5. Categoria C: Estructuració dels continguts</b>	438
C1. Contingut (inventio)	441
C2. Estructuració i ordenació (dispositio)	442
C3. Presentació (elocutio)	443
C4. Relació global-local	445
<b>8.6. Categoria D: Modalitats de navegació i interacció</b>	446
<b>8.7. Categoria E: Modalitats de representació de la realitat</b>	450
<b>8.8 . Aplicació del model d'anàlisi. El cas del projecte <i>Guernica, pintura de guerra</i> (2007)</b>	451

8.8.1. Concepte i descripció	452
8.8.2. Aplicació del model de categorització al projecte <i>Guernika, pintura de guerra</i>	456

## **CAPÍTOL 9. CONCLUSIONS. L'EMERGÈNCIA D'UN NOU GÈNERE AMB FUTUR**

<b>9.1. Introducció</b>	484
<b>9.2. Conclusions</b>	486
<b>9.3. Justificació de les conclusions</b>	488

## **REFERÈNCIES**

Bibliografia	517
Filmografia	538
Projectes interactius	543
Recursos electrònics	550

## **ANNEXOS**

Annex 1. Resum estat de desenvolupament	557
Annex 2. Taula resum dels projectes analitzats en la recerca doctoral	576
Annex 3. Aplicació en l'àmbit de l'educació i ensenyament	599
Annex 4. interDOC. Projecte de plataforma web i observatori	624

## Index de taules i figures

1.1. Hipòtesis de la recerca	9
1.2. Esquema que delimita l'interès d'aquesta recerca	12
1.3. Objectius de la recerca	14
1.4. Preguntes inicials de recerca	15
1.5. Preguntes a les que es pretén donar resposta a partir de la tesi doctoral	16
1.6. Esquema que sintetitza la metodologia utilitzada per dur a terme la recerca referent al gènere documental	18
1.7. Esquema que sintetitza la metodologia utilitzada per dur a terme la recerca referent al gènere del mitjà digital	20
1.8. Esquema que sintetitza la metodologia utilitzada per dur a terme la recerca referent al gènere del documental interactiu	22
1.9. Autors teòrics estudiats	23
1.10. Obres audiovisuals i interactives analitzades durant la recerca	24
1.11. Línies d'anàlisi de la recerca	27
1.12. Mostra de grafisme dels apartats i les seccions de cada apartat de la plataforma interDOC	30
1.13. Mostra de grafisme dels apartats i les seccions de cada apartat de la plataforma interDOC	30
1.14. Aportacions originals de la tesi doctoral	31
1.15. Esquema de la distribució de capítols de la tesi doctoral	33
2.1. Quadre resum de les modalitats de representació de Bill Nichols	51
2.2. Equivalències entre les diferents classificacions del documental	52
2.3. Capdavaners del mitjà digital	56
2.4. Personatges importants en els orígens i la consolidació del programa interactiu	58
2.5. Principals aportacions a la definició d'hipermèdia, multimèdia i Internet	63
2.6. Orígens, concepte i desenvolupament de l'hipertext	68

2.7. Principals fets històrics succeïts durant la vuitena dècada del segle XX en relació a l'evolució del mitjà digital interactiu i el gènere documental	70
2.8. Principals fets històrics succeïts durant l'última dècada del segle XX en relació a l'evolució del mitjà digital interactiu i el gènere documental	73
3.1. Principals diferències entre documental i reportatge	98
3.2. Diferències entre ficció i no ficció interactiva	132
4.1. Les tres onades de la interactivitat	167
4.2. “Habitació dels mitjans” en el projecte <i>Aspen Movie Map</i>	184
4.3. Interacció tàctil en el projecte <i>Aspen Movie Map</i>	185
4.4. Exemples de la interfície de navegació del projecte <i>Aspen Movie Map</i>	186
4.5. Portada i exemples d'interfície de <i>Simcity</i>	187
4.6. Exemple d'interfície hipertextual a <i>Moss Landing</i>	188
4.7. Exemple d'interfície en estructura de mosaic a <i>Moss Landing</i>	189
4.8. Exemple de la interfície a <i>Moss Landing</i>	190
4.9. Comparació entre els principis associats al web 1.0 i al 2.0	193
4.10. Les principals característiques del web 2.0	197
4.11. Els diferents estadis del web, els principals conceptes i les seves aplicacions	198
4.12. Quadre esquemàtic que resumeix els diferents tipus de web, el període temporal que comprenen, la tecnologia associada i les característiques de cada tipus	199
4.13. Esquema per quadrants de l'evolució d'Internet fins el 2020	200
4.14. Imatges de l'interactiu <i>Boston Renewed Vistas</i> (1995-2004)	206
4.15. Fitxa resum de l'interactiu fora de línia <i>Joan Miró. El color dels somnis</i>	207
4.16. Imatges de l'interactiu fora de línia <i>Joan Miró. El color dels somnis</i>	208
4.17. Eixos de la convergència tecnològica	209
4.18. Exemple de la interfície de <i>Greenwich Emotion Map</i> (2005)	214
4.19. Diferents escenes captades durant l'experiència del projecte <i>Rider Spoke</i> (2007)	215
4.20. Imatges de la interfície de <i>Filmmaker-in-residence</i>	216
4.21. Imatges de la interfície de <i>Guernica, pintura de guerra</i>	217

4.22. Imatges de la interfície de <i>Rider Spoke</i>	218
4.23. Imatges de la interfície de <i>Gaza Sderot</i>	219
4.24. Imatges de la interfície de <i>The Big Issue</i>	220
4.25. Imatges de la interfície de <i>Collapsus</i>	230
4.26. Imatges de la interfície de <i>Out my Window</i>	231
4.27. Imatges de la interfície de <i>Prison Valley</i>	231
4.28. Imatges de la interfície de <i>Welcome to Pine Point</i>	232
4.29. Imatges de la interfície de <i>Walking the edit</i>	233
4.30. Imatges de la interfície de <i>One millionth Tower</i>	234
4.31. Taula amb període temporal, tecnologia i exemples seleccionats de cada etapa	235
5.1. Diferents tipus d'interacció segons l'anàlisi de Xavier Berenguer	299
5.2. Estructures de la narrativa interactiva segons Marie-Laurie Ryan	304
5.3. Llistat de les modalitats i submodalitats de navegació digital	313
5.4. Característiques de les modalitats de navegació digital	314
5.5. Classificació i distribució dels modes de navegació en relació al nivell i/o grau d'interacció	316
5.6. Llistat de les modalitats i submodalitats d'interacció digital	317
5.7. Característiques de les modalitats i submodalitats d'interacció digital	318
5.8. Classificació i distribució dels modes de navegació en relació al nivell i/o grau d'interacció	319
5.9. Equivalències entre les modalitats de representació i les de navegació-interacció	320
5.10. Combinació de diferents modalitats de navegació a partir de l'anàlisi de diferents exemples significatius	323
5.11. Combinació de diferents modalitats d'interacció a partir de l'anàlisi de diferents exemples significatius	324
6.1. Modes d'interacció a partir dels quals s'articula una cronologia del documental digital interactiu segons l'anàlisi de Gaudenzi	362
6.2. Equivalències entre la proposta de Nichols i la pròpia	376



6.3. Quadre resum del marc conceptual en relació a la proposta taxonòmica	383
7.1. Classificació de documentals interactius en funció de la seva temàtica	391
7.2. Penetració de la televisió connectada als Estats Units durant el període 2010-2012	401
7.3. Implantació de la televisió connectada per continents (2009-2015)	401
7.4. Classificació de documentals interactius en funció del seu suport i/o plataforma	405
7.5. Classificació de documentals interactius en funció de l'experiència de l'usuari	414
7.6. Tendències consolidades per a la producció de documentals interactius	415
7.7. Eixos cartesianes que combinen la triple proposta d'anàlisi del documental interactiu	416
7.8. Quadre resum de l'estat de desenvolupament en relació a la temàtica, suport i experiència d'usuari	417
7.9. Aplicació de la proposta taxonòmica als projectes analitzats en la recerca doctoral	418
8.1. Model complet d'anàlisi del documental interactiu	424
8.2. Model de categorització. Categoria A. Indicadors i elements significatius	425
8.3. Model de categorització. Categoria B. Indicadors i elements significatius	426
8.4. Model de categorització. Categoria C. Indicadors i elements significatius	427
8.5. Model de categorització. Categoria D. Indicadors i elements significatius	428
8.6. Model de categorització. Categoria E. Indicadors i elements significatius	429
8.7. Eix cartesià amb exemples representatius en funció dels indicadors establerts per a la categoria B1 del model d'anàlisi del documental interactiu	433
8.8. Diversos tipus d'interactivitat presents en l'eix control-descoberta. Indicadors vàlids	434
8.9. Eix cartesià amb exemples representatius en funció dels indicadors establerts per a la categoria B2 del model d'anàlisi del documental interactiu	435
8.10. Eix cartesià amb exemples representatius en funció dels indicadors establerts per a la categoria B3 del model d'anàlisi del documental interactiu	438
8.11. Tres parts o components diferenciats en l'anàlisi de l'hipertext	440
8.12. Esquema del disseny per a la comprensió segons Thuring	445

8.13. Modalitats de navegació i d'interacció digital. Principals indicadors. Model de categorització per a l'anàlisi i la producció	447
8.14. Modalitats del documental. Principals característiques i deficiències segons el mateix Bill Nichols (2001)	451
8.15. Fitxa tècnica del projecte <i>Guernika, pintura de guerra</i>	452
8.16. Format interactiu navegable des de la televisió convencional	455
8.17. Segona bifurcació després de la presentació del format interactiu per televisió si s'escollia la categoria "El documental"	455
8.18. Exemple de visualització partida després de seleccionar l'opció de "Veure el documental audiovisual"	456
8.19. Disseny panoràmic de les diferents modalitats de navegació i interacció de <i>Guernika, pintura de guerra</i>	466
8.20. <i>Cronologia</i> . Il·lustració de la modalitat de navegació temporal. Submodalitat anys	469
8.21. <i>Els viatges del Guernika</i> . Il·lustració de la modalitat de navegació temporal combinada amb l'espacial – mapa geogràfic – . Submodalitat anys	470
8.22. <i>Els viatges del Guernica (dins Història)</i> . Il·lustració de la modalitat de navegació espacial. Submodalitat mapa geogràfic	471
8.23. <i>Descobrint el Guernica</i> . Il·lustració de la modalitat de navegació espacial. Submodalitat mapa gràfic	471
8.24. <i>Pintura contra la guerra</i> . Il·lustració de la modalitat de navegació espacial. Submodalitat mapa fotogràfic	472
8.25. <i>Personatges</i> . Il·lustració de la modalitat de navegació testimonial. Submodalitat personatges històrics	473
8.26. <i>Entrevistes</i> . Il·lustració de la modalitat de navegació testimonial. Submodalitat entrevistats	474
8.27. <i>Shafrazi experience</i> . Modalitat d'interacció generativa. Accés a la part pràctica (generar dibuixos) o visualitzar continguts ja creats (galeria en línia)	476

8.28. <i>Shafrazi experience</i> . Modalitat d'interacció generativa. Instrucció i presentació de la interfície	476
8.29. <i>Shafrazi experience</i> . Modalitat d'interacció generativa. Exemple d'aportació generativa gràfica	477
8.30. <i>Shafrazi experience</i> . Modalitat d'interacció generativa. Exemple d'aportació generativa textual	477
8.31. <i>Shafrazi experience</i> . Modalitat d'interacció generativa. Galeria virtual en línia	478
8.32. <i>Shafrazi experience</i> . Modalitat d'interacció generativa. Exemple de generació gràfica i textual present a la galeria virtual en línia	478
9.1. Tipologies, estadis, rols i processos implicats en el documental interactiu	513
9.2. Tipologies de documental	514
9.3. Eix cartesià dividit en quatre quadrants: entreteniment, educació, lúdic-jocs i participació-co-creació	515
A1.1. Esdeveniments i congressos específics	562
A1.2. Congressos relacionats	563
A1.3. Festivals - Seccions relacionades	564
A1.4. Empreses i productores especialitzades	569
A1.5. Practicants destacats	571
A1.6. Investigadors principals	572
A1.7. Programaris específics	575
A2.1. Taula amb projectes organitzats per any de producció	577
A3.1. Prototips elaborats com a estudis de cas durant el període 2008-2013	613
A3.2. Esquema visual de les parts del <i>Projecte Lumieres</i> (Primera versió, DVD ROM)	615
A3.3. Esquema visual de les parts del projecte <i>Societat 2.0</i>	616
A3.4. Esquema visual de les parts del projecte <i>Metamentald-i-doc</i>	617
A3.5. Esquema visual de les parts del projecte <i>En un xip multicolor</i>	618
A3.6. Esquema visual de les parts del projecte <i>I tu qui ets?</i>	619

A3.7. Esquema visual de les parts del projecte <i>Sparklyng (Big Visit)</i>	620
A4.1. Imatges de la proposta gràfica de la interfície d' <i>interDOC</i>	627
A4.2. Esquema general de les diferents seccions i subseccions de la plataforma web	628
A4.3. Arbre de navegació de la plataforma <i>interDOC</i>	629
A4.4. Pàgina inicial	629
A4.5. Pàgina de presentació	630
A4.6. Pàgina de subnivell	630

*Cada pel·lícula és un documental* (Bill Nichols, 2001)

*Un país sense cinema documental és com una família sense àlbum de fotos*  
(Patricio Guzmán)

*Ara estem en l'era del post-modernisme, i ens trobem amb la necessitat de  
reconstruir de nou els fragments trencats i separats. Però ara surten objectes  
diferents* (Josep Maria Català, 2011)

*M'ho van explicar i ho vaig oblidar; ho vaig veure i ho vaig entendre; ho vaig  
fer i ho vaig aprendre* (Confuci)

*Docmedia is the language of the twenty-first century. The language of our  
future* (Peter Wintonick, citat per Lietaert, 2011)

*The Internet is a documentary* (Caterina Cizek, 2011)



## PRÒLEG

Quan vaig començar el doctorat a la Universitat Pompeu Fabra, hi havia dos àmbits de la comunicació que m'interessaven especialment d'ençà que vaig iniciar els estudis de la llicenciatura en Comunicació Audiovisual a la Universitat Autònoma de Barcelona (2000): eren el *gènere documental* i el *mitjà interactiu*. Però aquests dos gèneres semblaven no trobar-se i estar predestinats a anar per camins separats. Tot just ben al principi del segle XXI, el gènere documental estava consolidat però la velocitat de la banda ampla era encara força limitada i els mitjans interactius tan sols comptaven amb gairebé una dècada d'existència. Tot i interessar-me pel gènere televisiu i documental durant la carrera, i posteriorment, en detectar un clar segment en alça en els gèneres interactius i especialitzar-m'hi a través del Màster en Arts Digitals (2003-2005, Idec-UPF), la meua idea inicial d'una televisió interactiva i d'una investigació al voltant del tema no agafava forma. L'any 2007 vaig començar a cursar el doctorat en "Teoria, anàlisi i documentació cinematogràfica" a la Universitat Pompeu Fabra i llavors tot va començar a adquirir sentit. Si la televisió s'havia quedat en un estadi inicial en relació a la interactivitat, un mitjà nou havia esclatat amb gran força i amenaçava certs vells mitjans: la *xarxa Internet*. I aquest mitjà sí que oferia possibilitats perquè els gèneres interactius – tant de ficció com de no ficció – florissin i es desenvolupessin sense límits. Començava llavors el moment d'eclosió del *documental interactiu*, un gènere que ja havia nascut amb les aplicacions fora de línia de finals dels 80 i principis dels 90, però que a partir d'aquest moment començava a experimentar una producció sense precedents. Després dels cursos de doctorat (2007-2008) i de veure que ara semblava haver-hi suficient cos teòric per elaborar una tesi doctoral, l'any 2009 vaig començar a investigar aquest objecte a partir del projecte de treball de recerca, i dos anys després vaig defensar amb èxit el treball d'investigació "El documental multimèdia interactiu. Una proposta de model d'anàlisi" (setembre 2010). Entremig el professor Xavier Berenguer va deixar la docència i el professor Carlos Scolari, a qui vaig tenir la fortuna de conèixer com a professor senior a la Universitat de Vic, va acceptar la direcció de la meua tesi doctoral i m'ha acompanyat fins al final d'aquest procés.

Des de sempre havia contemplat la possibilitat, si les forces i la sort m'acompanyaven, de concebre els estudis de doctorat com una experiència unificadora que no només es limités a investigar i a redactar un document extens i avorrit que després passaria a arxivar-se com a treball escrit o en línia. Des dels meus inicis com a professor de la Universitat de Vic, l'any 2006, he apostat perquè *investigació*, *docència* i *producció* vagin unides de la mà formant un tot indissoluble. El perfil del professional actual és polivalent i multidisciplinar, i això no només

s'ha d'aplicar a la producció de les empreses, sinó al sector docent i formatiu. Malauradament, el nostre sistema educatiu no contempla aquestes premisses, i avui en dia hi ha molt pocs professors que poden ensenyar allò que investiguen (que acostuma a ser la seva passió, la qual comporta molts sacrificis i renúncies) i alhora produir, amb els seus alumnes o empreses, prototips per *portar la teoria al terreny pràctic i viceversa*, oferint d'aquesta manera una verdadera transferència de coneixement a la societat. I aquest és l'estat en que es troba el nostre sistema educatiu i docent, ple de mancances i de professors i alumnes descontents. Aquest, però, no és el meu cas, perquè en aquest aspecte em considero una persona molt afortunada.

En relació a la investigació, aquesta tesi doctoral es configura com el *pilar bàsic* sobre el qual es fonamenten altres iniciatives al voltant de l'estudi i anàlisi del gènere, que el complementen i alhora enriqueixen. La creació de la plataforma *interDOC*, una plataforma web que es vol constituir com a una eina útil per a l'anàlisi, la producció i l'intercanvi del gènere documental interactiu i la no ficció interactiva, n'és un bon exemple. La idea principal és crear un projecte novedós i inexistent en el mercat actual de mitjans, una plataforma que compili materials de diferent índole i es consolidi com a lloc web de referència del sector. Es tracta d'una plataforma col·laborativa en línia els continguts principals de la qual provenen de la investigació prèvia realitzada en el marc del doctorat. També cal assenyalar que, des de l'estiu de 2011, el fet de formar part de la primera comunitat dedicada a l'estudi del documental interactiu, constituïda a Bristol a l'entorn de la conferència que li dona nom, *i-docs Conference*, m'ha permès col·laborar i entrar en contacte amb altres especialistes en aquesta matèria a través del seu portal (*i-docs.org*), del seu laboratori (*i-docs Lab*) i els debats generats, així com a l'hora de poder presentar iniciatives i activitats durant la celebració del congrés anual. De la mateixa manera, l'organització i coordinació de l'*eWeek* (Setmana Digital de Vic) i la secció interactiva del festival *Docs Barcelona* m'ha permès articular programes i portar experts internacionals d'aquest terreny a l'àmbit català.

En relació a la docència, poder exercir com a docent i proposar un temari específic per al Màster en Teoria i Pràctica del Documental Creatiu de la Universitat Autònoma de Barcelona m'ha permès retornar al punt d'inici, tancar el cercle, i poder tenir presència docent en aquest camp específic, ja sigui a partir de classes magistrals, de la realització d'activitats i producció de prototips o com a jurat del *pitching* anual de projectes (comissió evaluadora). De la mateixa manera, les assignatures impartides a la Universitat de Vic – Producció i Direcció Multimèdia, Taller de Comunicació Interactiva II i Taller de Producció Documental – també m'han permès introduir blocs i tallers concrets relacionats amb aquest tema, així com el seminari de documental realitzat a la Facultat de Comunicació Blanquerna de la Universitat Ramon Llull. També he pogut transmetre els coneixements adquirits en cursos menors, com diferents seminaris d'anàlisi d'aquest gènere impartits a La Casa del Cine (2009-2012), capdavanters a



Espanya, o a través d'alguns intercanvis com a professor i/o investigador visitant a altres universitats, com la Universitat TAMK de Tampere (Finlàndia), la Universitat de York de Toronto (*Future Cinema Lab*, Canadà) o la Universitat de Harvard (*Harvard Metalab*, Estats Units).

Finalment, des del punt de vista de la producció, si bé vaig començar a Vic com a professor de l'assignatura de Llenguatge Televisiu, el segon any em varen assignar un curs anual de multimèdia que s'articulava sobre dues assignatures: en la primera, els alumnes aprenien un programari específic i concebien un projecte teòric, mentre que en la segona part el realitzaven i tot plegat es traduïa en un aplicatiu que podia centrar-se en la ficció (curtmetratge, joc, etc.) o en la no ficció interactiva (assaig, reportatge i documental) per a diferents suports (web, mòbil, instal·lació, fora de línia, etc.). Aquesta experiència de sis anys (2007-2012) com a Director de Projectes Finals de Carrera en l'especialitat *Multimèdia* de la llicenciatura de Comunicació Audiovisual, m'ha permès entrar en contacte amb la producció de documentals interactius – i amb més de 60 projectes desenvolupats per a diferents formats – i alhora participar-hi en la concepció, el disseny i els continguts, esdevenint en alguns casos el *director del projecte* una vegada acabada la meva tasca acadèmica com a tutor. La creació i coordinació del *UVic\_lab*, el laboratori de nous mitjans i de continguts digitals de la Universitat de Vic, ha permès acabar d'optimitzar i implementar els millors projectes, tot augmentant-ne considerablement la seva qualitat i projecció.

Aquest triple eix *investigació-docència-producció* m'ha permès, en certa manera, aprofundir en la meua tesi doctoral – *investigar* –, per a poder adquirir coneixement i habilitats per a transmetre o comunicar en un camp mancat de teorització i delimitació – *ensenyar i formar* – i portar a la pràctica – *produir* – projectes interactius, que han tingut una bona acollida en l'entorn on han estat presentats, com els projectes *Societat 2.0* (2009-2011), *Metamentaldoc*, (2009-2011), *En un Xip Multicolor* (2010-2011), *Projecte Lumières* (2011-2012) o *I tu qui ets?* (2011-2012), entre altres. I, alhora, i tancant el cercle una altra vegada, el fet d'haver pogut produir prototips amb alumnes m'ha permès portar la teoria al terreny pràctic, i una vegada finalitzats els projectes, analitzar-los com a estudis de cas concrets en aquesta recerca per a confirmar si els objectius establerts o les hipòtesis inicials s'havien complert.

Aquests tres aspectes, que per a mi, en certa manera, s'han arribat a fusionar al mode com el gènere documental i el mitjà digital interactiu ho han fet per donar pas al documental interactiu, són els que em donen la suficient confiança per sostenir que el treball d'investigació que presento a continuació es fonamenta sobre uns pilars sòlids i consistents, i que no se m'escapen aspectes importants i poc contemplats en treballs d'aquesta índole, com el seu ús en l'àmbit educatiu i formatiu, l'aplicació de la teoria a la pràctica i la corresponent experiència, contacte i

resposta amb els alumnes i els professionals (sent aquest últim aspecte el que m'ha produït més gratificació a nivell personal). El fet d'haver pogut tenir presència en aquest àmbit de producció amb estudiants brillants, i alhora l'oportunitat d'haver compartit impressions i debats amb la primera comunitat de teòrics i practicants de la que formo part, són dos dels principals motius de satisfacció personal i els motors que m'han impulsat fins a l'últim alè a intentar d'oferir un marc conceptual original sobre aquest desconegut gènere, amb totes les dificultats que això m'ha comportat, per intentar que els projectes futurs dels documentals interactius comuniquin coneixement i transmetin emocions de la millor forma eficient, mentre nosaltres, els espectadors d'avui i contribuïdors de demà, naveguem, juguem, interactuem i els compartim amb els altres.

# **CAPÍTOL 1**

## **INTRODUCCIÓ**

---

## **1.1 Plantejament. Pregunta i hipòtesis d'investigació**

### **1.1.1 Plantejament inicial**

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. Dins l'ecosistema digital actual de mitjans de comunicació, la manera de mostrar, navegar i interactuar amb la informació i els continguts es transforma ràpidament, i això s'aprecia quan veiem com els mitjans informatius tradicionals (com el periodístic) i els relacionats amb la producció audiovisual amb determinades formes d'exhibició i distribució (ficció i no ficció), s'aproximen cada vegada més i donen pas a la creació de projectes que hibriden les dues fórmules, la informació (continguts) amb l'entreteniment (diversió). Actualment, la majoria de projectes audiovisuals es conceben en relació a una lògica multiplataforma (anomenada crossmedia o 360) en que la barreja de gèneres i formats n'esdevé una característica predominant (anomenada transmèdia). Tot això és una conseqüència de l'aparició d'una nova "espècie" a principi dels anys 90 – la World Wide Web –, la qual va fer entrar en crisi tot l'ecosistema dels mitjans, i fins i tot va arribar a amenaçar d'extinció algun exemplar de mitjà històric. Cada vegada que apareix una nova espècie en un ecosistema canvien les regles del joc. Les velles espècies s'hi han d'adaptar – per exemple, adoptant trets de les noves – i intentar de sobreviure.

La incorporació de la interactivitat als processos de comunicació, gran valor afegit que va aportar la xarxa fa dues dècades, comporta anar un pas més enllà i possibilita la participació i involucració de l'interactor. Els formats interactius han creat noves plataformes de visualització i participació capaces d'acumular diversos tipus de continguts, a més d'aconseguir trencar amb la linealitat imperant del discurs, foma tradicional de consumir els continguts des de l'època clàssica grega. Ens trobem, doncs, experimentant un nou paradigma on les audiències es fragmenten, apareixen noves espècies mediàtiques i la quantitat de continguts a disposició de les audiències s'incrementa de manera exponencial. Més que desaparèixer, els mitjans tendeixen a adaptar-se i sobreviure. Fa un segle, el cinema va assetjar el teatre, que es va poder adaptar a la nova indústria cultural i arribar fins als nostres dies. En la dècada de 1950, la televisió va amenaçar la ràdio i el cinema, i no obstant això aquestes dues experiències de comunicació continuen existint. La història es repeteix amb el World Wide Web, un mitjà que integra tots els altres en un entorn interactiu, definida sovint com un "metamitjà", un lloc on totes les experiències de comunicació tendeixen a convergir. Parlar del World Wide Web significa parlar de la televisió IP, de la ràdio en línia, de la Viquipèdia, de blocs i de xarxes socials, etc., un

conjunt molt heterogeni d'experiències de comunicació. I també, de com el gènere documental comença a transformar-se i a adaptar les seves lògiques de creació i producció per aconseguir integrar-se en aquest gran mitjà contenidor i evitar així qualsevol risc d'exclusió.

Gràcies al avenços tècnics i estilístics, avui comencem a pensar en termes com “multimèdia” i “interactiu” i els associem i apliquem al complex terreny documental. En l'ecosistema comunicatiu present ha aparegut una nova espècie, un *nou format que encara es troba en una fase de creixement i adaptació a l'entorn, el “documental interactiu”*. Aquesta nova espècie està *buscant el seu propi espai* – la seva definició i caracterització – *ubicada en un territori complex de frontera* – mitjà documental i interactiu – i *una estabilització que la porti cap a la consolidació i assentament* – organització i producció –, però alhora *experimenta una reformulació constant* ja que es troba enmig de dos camps de batalla on les dues forces enfrontades són poderoses, competeixen dur i en comptes d'unir esforços – aliar-se i complementar-se –, sovint només es troben interessades a imposar-se i dominar el terreny que l'altra cedeix.

Des de fa uns anys, s'ha començat a experimentar amb aquest nou gènere audiovisual, ja que les possibilitats de creació són pràcticament infinites, les fronteres estan per delimitar i els límits per explorar i descobrir. Resulta complicat determinar els límits d'aquest nou format i també profetitzar sobre el futur d'aquesta nova forma de comunicar. El territori del documental interactiu, doncs, està produint *obres de frontera que integren una combinació de llenguatges i sistemes de comunicació (multimodalitat), juntament amb noves experiències interactives on els usuaris adquireixen un paper fonamental (interactivitat)*. Es tracta d'una forma poc utilitzada, analitzada i estandarditzada, i és precisament per això que la creació d'aquest tipus de projectes no es regeix per cap tipus de convenció: el desenvolupament d'obres que barregen la tecnologia interactiva amb la temàtica documental actual està construint un gènere que encara està per acotar. El present treball d'investigació pretén indagar en aquesta nova forma de comunicació, partint de la premissa que aquest gènere és un territori a penes explorat en la seva dimensió teòrica. Per tant, la possibilitat d'evolució i de creixement és il·limitada. La participació de l'usuari és l'element clau que articula tot l'engranatge del qual parteix aquest nou gènere audiovisual. El lector o usuari (ara interactor, participant, i contribuïdor) adquireix en aquest nou format les connotacions pròpies d'un autor i en certa manera es converteix en el creador d'un propi documental personalitzat, 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 definitòria que diferencia el mitjà digital interactiu gràcies a la seva interfície).

### **1.1.2 Pregunta/formulació inicial**

A partir de la reflexió que proposa la investigació central de partida, elaborada a partir de la realització del treball de recerca, es planteja la següent pregunta inicial:

*Es pot considerar el documental interactiu com un gènere audiovisual, i si és així, es poden establir unes pautes per a la seva avaluació, disseny i producció?*

### **1.1.3 Hipòtesis**

A continuació es formulen les hipòtesis que es pretenen demostrar en aquest treball d'investigació:

## 1.1 Hipòtesis de la recerca

Figura 1.1

### HIPÒTESIS DE LA RECERCA

- 1 Durant les últimes dues dècades, la producció de documentals tradicionals s'ha vist complementada i enriquida per un conjunt d'aplicacions multimèdia, les quals han afectat les lògiques de producció, exhibició i recepció audiovisual del gènere documental. Aquesta nova dinàmica de producció, exhibició i recepció del documental deriva de la confluència entre el gènere documental i el mitjà digital interactiu, confluència que ha donat lloc al nou gènere del documental interactiu.
  - 1.1 El documental interactiu s'ha consolidat, des del seu naixement, com un dels gèneres per excel·lència de la no ficció interactiva.
  - 1.2 Durant els últims anys, el documental interactiu està experimentant un creixement notable a causa de diferents factors favorables.
- 2 Existeix una mostra suficientment àmplia de casos significatius de documentals interactius per poder elaborar un marc conceptual diferenciat, sistemàtic i coherent d'aquest nou gènere.
- 3 El documental interactiu s'està caracteritzant com un gènere audiovisual específic, el qual es configura i respon a un model propi de categories, subcategories i noves lògiques de representació de la realitat.
  - 3.1 Les principals característiques diferencials dels documentals interactius respecte dels tradicionals són la interactivitat i la multimodalitat.
  - 3.2 En aquest nou gènere, la naturalesa dels tres rols principals del documental convencional - emissor, text i receptor - es veu profundament afectada en aquest sentit: l'autor no pot plantejar-se de crear un discurs tancat i subjectiu, i ha d'assumir una certa pèrdua de control discursiu; la narració passa d'un ordre discursiu basat en un esquema lineal i seqüencial a un multidesplegament de plantejaments, nusos i desenllaços; l'interactor es configura com la peça clau gràcies a que adquireix noves característiques generatives (participació, contribució i cocreació).
- 4 El documental interactiu es troba en fase de transició i d'expansió, al costat del documental tradicional, mentre els diversos actors implicats experimenten les possibilitats del nou gènere interactiu gràcies a l'equiparació de les produccions a sistemes oberts i generatius, a la utilització de llenguatges de programació multimèdia d'última generació, el perfeccionament dels recursos narratius i estètics, a la innovació en el model de negoci del sector dels interactius o a la constitució del propi gènere en un meta-gènere.

## 1.2 Objecte d'estudi. Objectius de la investigació i preguntes preliminars

### 1.2.1 Delimitació de l'objecte d'estudi

L'objecte d'aquest treball d'investigació se centra en l'estudi i anàlisi del mode com les lògiques de producció, d'exhibició i de recepció audiovisuals del gènere documental tradicional s'han vist afectades amb la irrupció en escena dels mitjans interactius digitals. Amb l'objectiu de caracteritzar el documental interactiu com a gènere audiovisual específic, caldrà partir del procés de convergència entre dos àmbits de la comunicació aparentment molt diferents, com

ara, l'evolució del gènere documental, d'una banda, i l'aparició del mitjà digital i la seva ràpida expansió en diferents àmbits en les últimes dècades, de l'altra.

Si bé la història del documental s'inicia mig segle abans que la del mitjà digital, tots dos processos han avançat fins a arribar a un punt de convergència en el moment actual molt prometedor, que podríem identificar sota el concepte metafòric de la "singularitat tecnològica"<sup>1</sup>. Els dos gèneres s'han trobat en un mitjà propici, com la xarxa, gràcies a unes infraestructures i unes tecnologies que permeten una accessibilitat mai experimentada pel que fa a la informació i als continguts, una ràpida navegació, altes prestacions tècniques i la interacció entre els diferents usuaris<sup>2</sup>. Tot això ha propiciat l'emergència de diferents formats i la constitució de gèneres nous, com és el cas del *documental interactiu*<sup>3</sup>.

A la primera part d'aquesta tesi doctoral es proposa un estat de la qüestió sobre el desenvolupament en paral·lel i fins a la seva confluència, de dues línies temàtiques diferenciades: la temàtica del gènere del documental, focalitzada en una aproximació general, algunes propostes de classificació i les seves modalitats de representació; i la del mitjà digital, centrada en el naixement, els precursors i la seva evolució. A partir d'aquest punt, es descriu el documental interactiu a partir de la seva definició, caracterització, categorització i proposta de model d'anàlisi.

---

<sup>1</sup> La singularitat tecnològica és una teoria (Kurzweil 2005) que prediu que en un futur proper els ordinadors tindran la capacitat de dissenyar altres ordinadors millors que un ésser humà. La teoria afirma que arribarem a un punt en què perdrem el control i alhora la capacitat de comprendre com evolucionen aquests nous ordinadors i sistemes complexos. Aquest fet s'anomena "singularitat" per analogia amb la singularitat que estudien els físics. Dins d'aquestes singularitats, les lleis de la física coneguda deixen de ser vàlides – com la singularitat existent a l'interior dels forats negres i també en l'origen del Big Bang – i és impossible realitzar cap tipus d'especulació ni de predicció sobre el que succeirà més endavant. És un àmbit desconegut. Es pot comprendre millor el concepte i el que comporta a partir de la lectura de *La singularidad está cerca*, de Raymond Kurzweil (2005). També es pot trobar informació consultable en línia a: [http://www.singularidadtecnologica.com/2009\\_02\\_01\\_archive.html](http://www.singularidadtecnologica.com/2009_02_01_archive.html).

<sup>2</sup> Manuel Castells, a *La Era de la información* (1997 i 1998) i a *La Galaxia Internet* (2001), argumenta que la tarifa plana ha estat un dels elements clau que ha permès una accessibilitat il·limitada a la xarxa i als seus continguts, i també la progressiva amplada de banda més gran ha fet possible més rapidesa i més eficiència en la gestió, la navegació i la descàrrega de continguts. Ignasi Ribas, en el sentit de Castells, comenta: "A mesura que l'ample de banda de les xarxes s'acosti a la dels dispositius locals actuals, tots els possibles usos creatius de la interacció a través d'elements multimèdia han de poder traspasar-s'hi sense problemes per enriquir-se a més amb les possibilitats d'actualització i deslocalització del contingut i amb les de l'autoria o participació compartida i immediata específiques de la interacció en xarxa" (Ribas, 2000:9). I en els darrers anys la nova web participativa ha propiciat la possibilitat de generar continguts per part dels propis usuaris de la xarxa (l'usuari deixa de ser un consumidor i esdevé un emissor o productor de continguts en un mitjà en què l'autoria ja no és individual, sinó col·lectiva i compartida. Aquesta tendència s'està accentuant de manera significativa en la comunicació, a través de dispositius mòbils. (Castells, 2006:388)

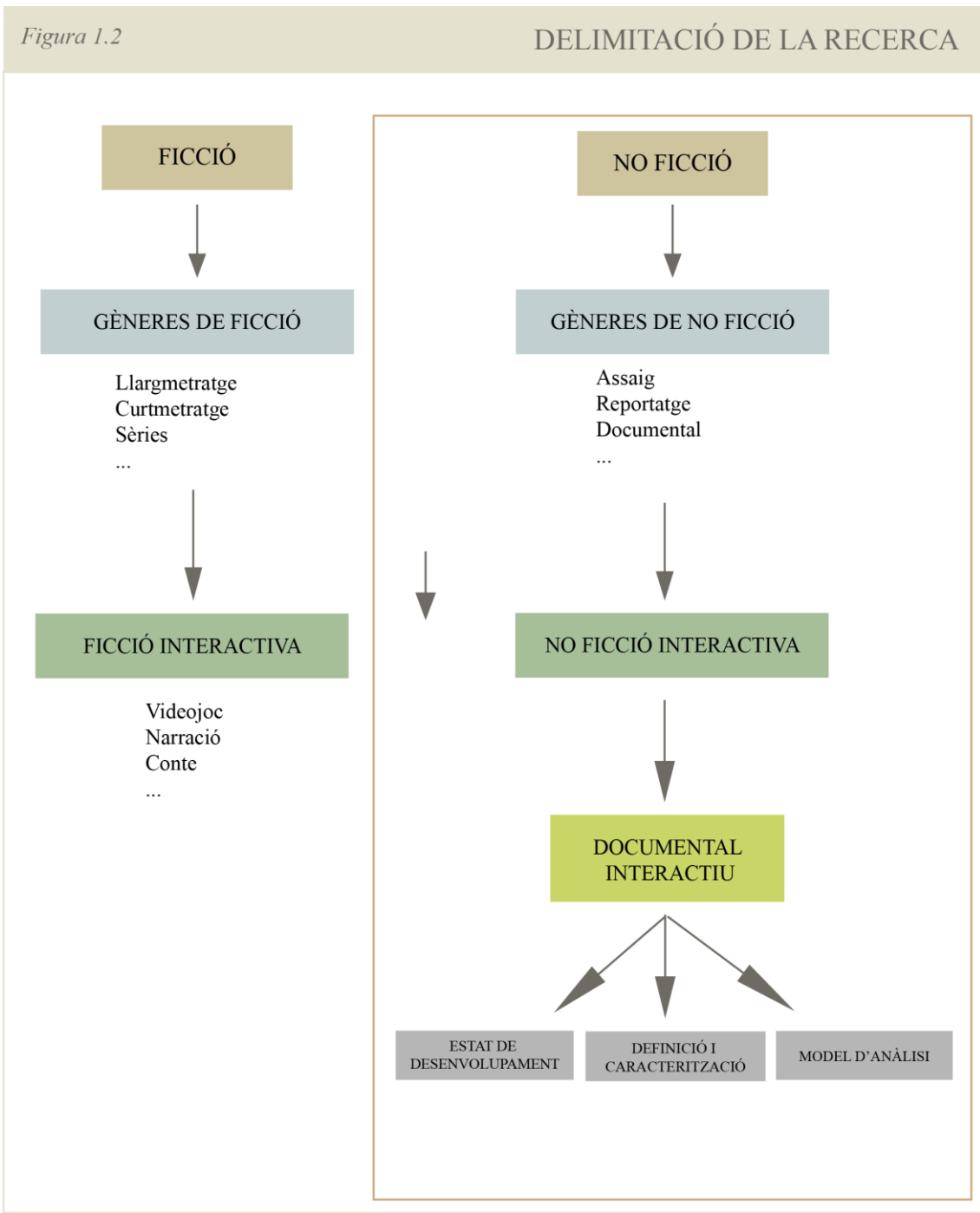
<sup>3</sup> Com destaca Sandra Gaudenzi (2009) en el seu treball d'investigació *Digital interactive documentary: from representing reality to co-creating reality*, el qual relaciona els documentals interactius digitals amb els sistemes cibernètics descrits per Varela i Maturana (1980 i 1987), quan ens referim als documentals interactius ens referim a "documentals digitals interactius que no solament utilitzen un suport digital que podria ser qualsevol suport existent, des de vídeo digital fins a telèfons mòbils o la xarxa, sinó que també requereixen un tipus d'interacció física corporal de l'usuari-participant, una participació que va més enllà de l'acte mental de la interpretació, amb l'objectiu d'identificar diferents lògiques de documentació de la realitat i nous models de subjectivitat possibles" (Gaudenzi, 2009:4). Consultable en línia a: [http://www.interactivedocumentary.net/wp-content/2009/07/sg\\_panel-yr3\\_2009\\_overview.pdf](http://www.interactivedocumentary.net/wp-content/2009/07/sg_panel-yr3_2009_overview.pdf).



Cap a finals del segle XX, i sobretot a principis del XXI, les dues històries ja han recorregut part del seu camí de manera separada i han arribat a un grau de maduració notable. A partir d'aquest primer contacte, cada gènere adopta un conjunt de propietats i característiques pròpies de l'altre. En certa manera, es produeix un principi de fusió a partir d'una atracció mútua: el gènere documental hi aporta les seves variades *modalitats de representació de la realitat*, i el mitjà digital, les noves *modalitats de navegació i d'interacció*. Nosaltres som els espectadors d'aquesta interessant relació que s'ha establert entre el documental audiovisual i la interactivitat digital, i a nosaltres ens pertoca l'oportunitat temporal de veure i analitzar si la fusió serà completa o si aquest nou gènere no arribarà a consolidar-se plenament com a tal. La qüestió important és detectar on es troben els límits i quines noves formes de representació, navegació i d'interacció en resultaran.

Aquesta investigació limita el seu àmbit d'estudi als *gèneres relacionats amb la no ficció interactiva*. Una no ficció que ha de ser interactiva en el sentit que ens referim a *projectes que divulguin alguna cosa* i en els quals existeixi almenys *una manera determinada d'interactuar amb la interfície del sistema a través d'una navegació no lineal* (on l'usuari hagi de prendre decisions per avançar). A la figura 1.2 es delimiten els àmbits d'interès d'aquesta recerca.

1.2 Esquema que delimita l'interès d'aquesta recerca



## 1.2.2 Objectius

L'objectiu central de la línia de tesi doctoral proposada és *analitzar l'estat del desenvolupament del documental interactiu* i argumentar la conveniència d'adoptar un *model d'anàlisi* del nou gènere, tant a efectes de l'avaluació dels documentals existents com de l'aportació de pautes per al seu disseny i producció<sup>4</sup>.

Des d'un punt de vista teòric, ens interessa centrar l'aportació d'aquesta recerca en l'àmbit de les fortes implicacions que es comencen a produir entre el que anomenem el terreny del multimèdia interactiu i les obres de difusió cultural i didàctiques, especialment les de gènere divulgatiu i documental.

Partint de les possibilitats que ofereix l'entorn web col·laboratiu actual, ens proposem de realitzar una aproximació teòrica a diferents models que pretenen explicar històries caracteritzades per una nova i creixent interacció amb l'usuari: el nou plantejament actual comporta l'abandonament progressiu de les històries lineals (que comencen en un punt determinat i acaben en un punt final decidit anteriorment pel creador) i es desplaça cap a un esquema més nodal i bifurcat, on cada usuari-interactor pot escollir el seu itinerari i arribar a un final diferent.

L'objectiu general del treball és *descriure, classificar i analitzar un conjunt de pel·lícules interactives de temàtica documental*. Aquest procés prendrà com a punt de partida la xarxa i les aplicacions fora de línia i anirà ampliant possibilitats fins a definir l'àmbit desitjat: els documentals interactius i els seus diferents suports d'exhibició. A continuació enumerem i descrivim els objectius de la recerca efectuada, els quals hem dividit entre generals i específics.

---

<sup>4</sup> En certa manera, com Berenguer (2007) i altres experts en els entorns digitals argumenten, el documental interactiu és un gènere emergent que es troba pròxim a experimentar una certa "singularitat tecnològica", ja que l'autor perd el control absolut de l'obra i del seu flux lineal i es veu condicionat per uns paràmetres que permeten que l'interactor (i alhora participant) formi part del sistema i fins i tot el modifiqui, com si fos un sistema viu. Gaudenzi (2009) descriu de la manera següent la diferència bàsica entre documentals lineals i no lineals, i justifica alhora la seva aportació a la recerca: "This is one of the differences between linear and interactive documentaries: digital interactive documentaries can be seen as "living systems" that continue to change themselves until collaboration and participation is sustainable, or wished by the users, or by the systems that compose it. In order to see the documentary as a system in constant relation with its environment, and to see it as "a living system" I propose in this research to use a Cybernetic approach, more precisely a Second Order Cybernetic approach, and to see the documentary as an autopoietic entity with different possible levels of openness, or closure, with its environment" (Gaudenzi, 2009:6). El nou gènere i els nous modes d'interacció resultants comptaran amb característiques generatives per part de l'usuari (també emissor de continguts) i, en aquest punt, l'autor (de la mateixa manera que el científic o el programador) perd el control sobre el flux de la seva obra, i el gènere adquireix connotacions desconegudes. El resultat final del documental (el que es diu) i l'ordre discursiu (com es diu) pot acabar prenent formes molt diferents a les que contemplava el director o el guió de l'obra en un estadi inicial.

### 1.3 Objectius de la recerca

Figura 1.3

#### OBJECTIUS DE LA RECERCA

##### GENERALS

- a) Analitzar l'estat del desenvolupament del documental interactiu
- b) Estudiar i analitzar com el mitjà digital interactiu ha afectat les lògiques de producció, exhibició i recepció audiovisuals del gènere documental tradicional
- c) Estudiar com s'efectua la transformació de les lògiques de producció del documental lineal tradicional al documental interactiu
- d) Analitzar com aquestes noves dinàmiques han transformat els processos comunicatius i la naturalesa dels diferents actors implicats
- e) Estudiar i analitzar el fet d'incloure la gestió de les accions de l'interactor, ja que aquesta figura resulta una peça clau del nou paradigma

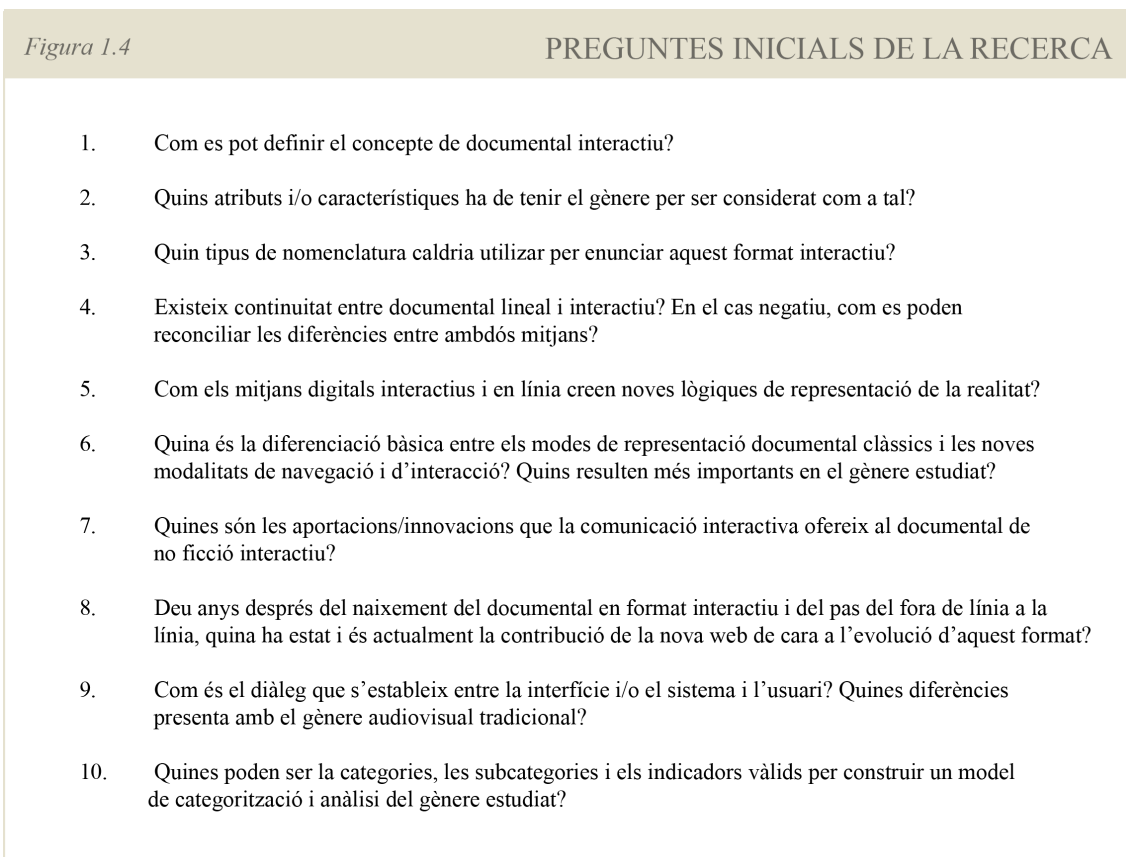
##### ESPECÍFICS

- a) Establir els precedents i el context on es desenvolupa l'àmbit de l'audiovisual interactiu
- b) Caracteritzar els principals gèneres de la no ficció interactiva
- c) Elaborar un marc conceptual original amb l'objectiu de caracteritzar el documental interactiu com a gènere audiovisual específic
- d) Determinar l'aparició, consolidació i diversificació d'aquest nou gènere, per arribar a formular-ne una definició, caracterització i proposta taxonòmica originals
- e) Procedir a l'elaboració, la delimitació i la justificació d'un model de categorització del documental interactiu, tant a efectes de l'avaluació dels documentals existents com de l'aportació de pautes per al seu disseny i producció
- f) Aplicació del model d'anàlisi a un conjunt limitat d'exemples seleccionats en relació al model taxonòmic proposat
- g) Realitzar una avaluació de l'estat de l'art en relació a la temàtica, la plataforma i l'experiència de l'usuari del documental interactiu
- h) Classificació sistemàtica de les obres representatives estudiades en l'àmbit d'una base de dades oberta, interactiva i consultable en línia

### 1.2.3 Preguntes de recerca

Les preguntes que es formularen al principi de la recerca són les següents:

#### 1.4 Preguntes inicials de recerca



A partir de les preguntes inicials a les que donàvem la primera resposta al treball de recerca anterior (2010), hem reformulat les principals qüestions per a que aquestes tinguessin sentit i coherència amb les hipòtesis plantejades. Les preguntes principals que origina la línia de la tesi doctoral són les següents:

## 1.5 Preguntes a les que es pretén donar resposta a partir de la tesi doctoral

*Figura 1.5* PREGUNTES A LES QUE PRETÉN RESPONDRE LA TESI DOCTORAL

1. De quina manera s'ha vist complementada i enriquida la producció de documentals tradicionals durant les últimes dues dècades en l'àmbit multimèdia?
2. Aquestes noves aplicacions i usos han afectat les lògiques de producció, exhibició i recepció audiovisual del gènere documental?
3. El nou gènere del documental interactiu deriva de la confluència entre el gènere documental i el mitjà digital interactiu?
4. Es pot considerar actualment el documental interactiu com un dels gèneres per excel·lència de la no ficció interactiva?
5. Està experimentant el documental interactiu un creixement notable durant els últims anys? Si és així, quins en són els principals factors?
6. Per poder elaborar un marc conceptual diferenciat, sistemàtic i coherent d'aquest nou gènere, n' existeix una mostra suficientment àmplia de casos significatius?
7. El documental interactiu s'està caracteritzant com un gènere audiovisual específic?
8. Quines són les principals característiques diferencials dels documentals interactius respecte dels tradicionals?
9. Es veu afectada la naturalesa dels tres rols principals del documental convencional? En quin sentit?
10. Es configura un model de negoci propi en l'àmbit dels documentals interactius i la no ficció interactiva. Quin esquema segueix?
11. Quines voluntats i/o propòsits pot satisfer un projecte d'aquesta naturalesa?
12. Quin és el futur tecnològic d'aquest tipus de projectes?

## **1.3 Introducció metodològica i estructura del treball**

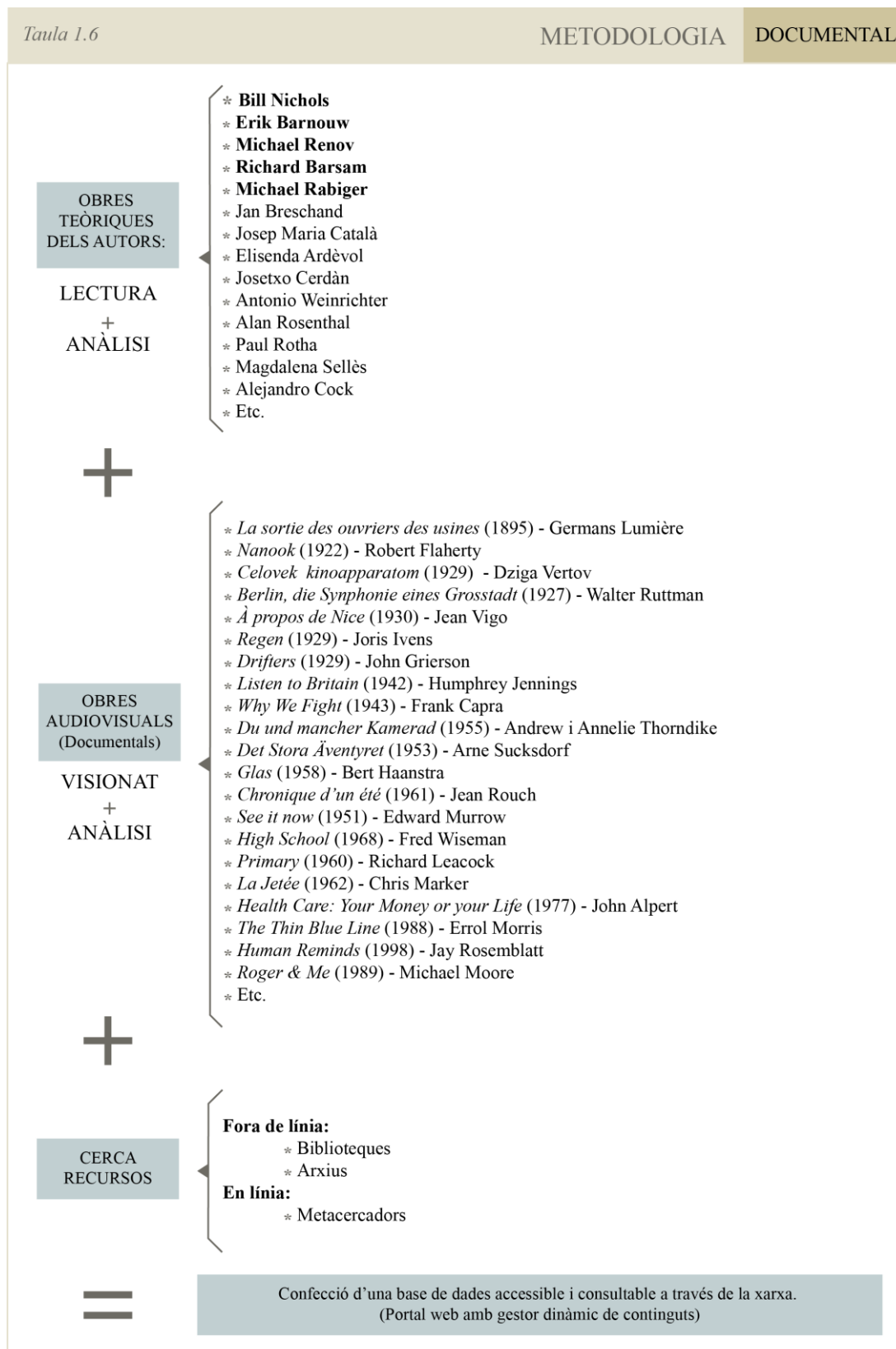
### **1.3.1 Metodologia**

La metodologia principal parteix de l'estudi comparat de l'evolució dels dos àmbits audiovisuals objectes del treball, el documental convencional i el mitjà digital interactiu, per arribar a identificar i examinar les grans línies teòriques i aplicades de confluència entre els dos àmbits (veure taules 1.6 i 1.7). La lectura i anàlisi d'obres teòriques en els dos àmbits descrits conformen la base metodològica per a realitzar la investigació central de partida.

#### **1.3.1.1 Gènere documental**

Respecte del *gènere documental*, l'anàlisi se centra bàsicament en les obres de tres autors representatius: Erik Barnouw (Barnouw 1996), Richard M. Barsam (Barsam 1992) i Bill Nichols (Nichols 1991, 1994 i 2001). També hem consultat aspectes importants d'altres autors com Michael Renov (Renov 1993 i 2004), Paul Rotha (Rotha 1952 i 1970), Michael Rabiger (Rabiger 1989), Josep Maria Català (2001, 2006, 2008), Elisenda Ardèvol (Ardèvol 1994, 1996 i 1998), Jan Breschand (Breschand 2002), Josetxo Cerdán i Casimiro Torreiro (Cerdán & Torreiro 2005), Alan Rosenthal (Rosenthal 1988 i 2005), i Magdalena Sellés (Sellés 2008), entre d'altres. La focalització principal recau en Barnouw, Nichols i Renov, ja que són autors que ofereixen classificacions de les diferents modalitats o tipologies que poden ser útils a l'hora de plantejar certes equivalències amb les diferents modalitats de navegació i d'interacció. A més, les seves categoritzacions poden considerar-se entre les més acceptades en un àmbit tan difícil de delimitar com el de la categorització documental. D'altra banda, cal destacar que, a mesura que s'ha estudiat i analitzat la història del documental, s'ha obtingut de diferents biblioteques i de la xarxa la majoria d'obres representatives d'aquest extens àmbit. Així doncs, el visionat de nombroses peces ha acompanyat, a mode de seguiment i anàlisi audiovisual, el desenvolupament de la part històrica. D'aquesta manera hem confeccionat una base de dades audiovisual i escrita sobre autors, teories, obres i pel·lícules de referència del gènere documental.

1.6 Esquema que sintetitza la metodologia utilitzada per dur a terme la recerca referent al gènere documental

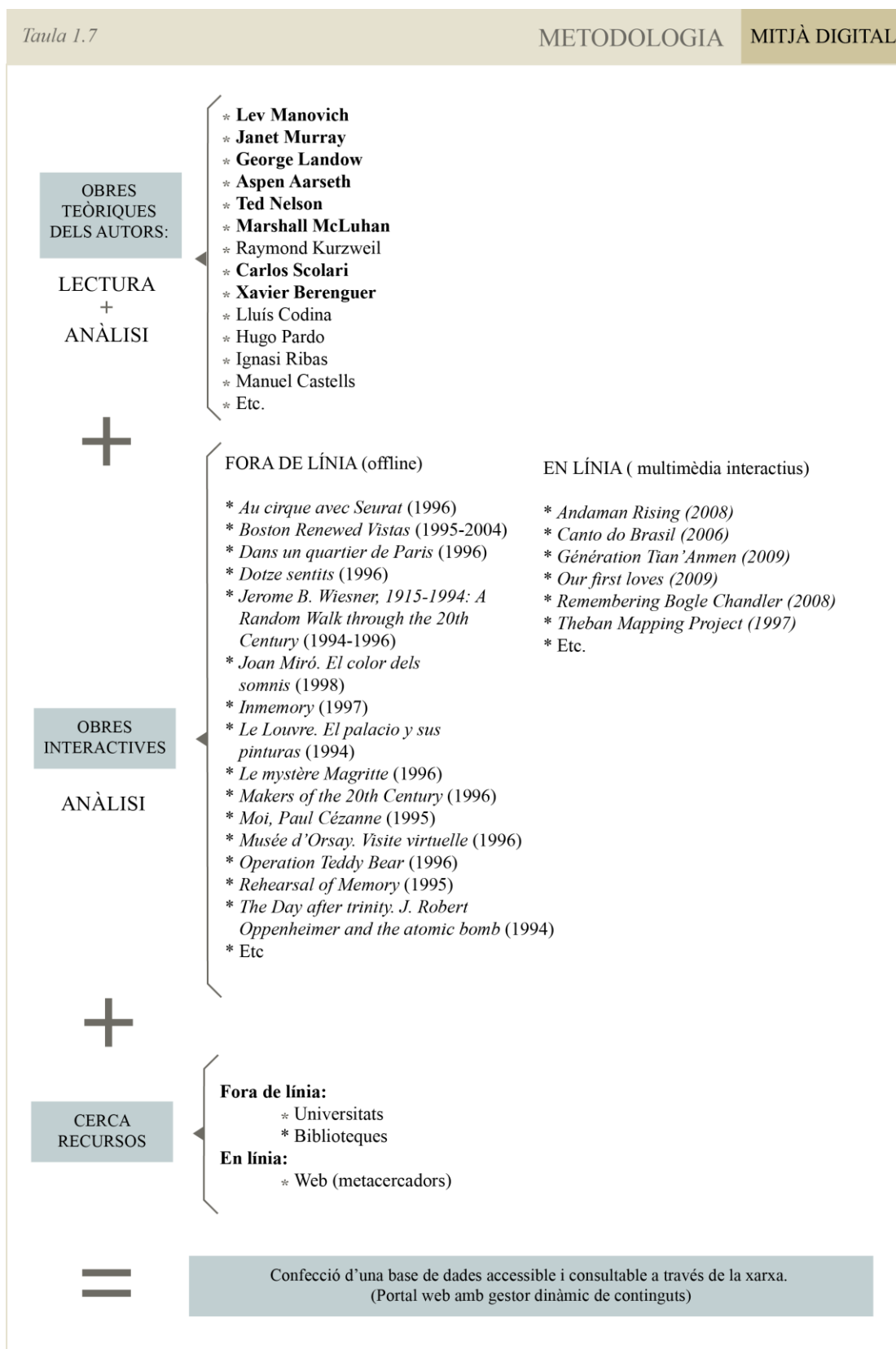




### **1.3.1.2 Mitjà digital interactiu**

Pel que fa al *mitjà digital*, l'anàlisi es basa en els conceptes teòrics sobre narrativa interactiva i cultura multimedial d'autors com Lev Manovich (Manovich 2002), Janet Murray (Murray 1999), George P. Landow (Landow 1995, 1997 i 2005), Espen Aarseth (Aarseth 2003), Ted Nelson (Nelson 1970, 1981 i 1997), Marshall McLuhan (McLuhan, 1985 i 1987) i Raymond Kurzweil (Kurzweil 1987, 1998 i 2005). Hem tingut especialment en compte els autors innovadors del nostre entorn pròxim: entre ells destaquem Xavier Berenguer (Berenguer 1991, 1995, 1996, 1997, 1998, 2000, 2002 i 2004), Ignasi Ribas (Ribas 1998, 2000, 2001, 2008, 2009 i 2010), Lluís Codina (Codina 2009, Codina & Rovira 2006), Carlos A. Scolari (Scolari 2004a i 2004b, 2005, 2008<sup>a</sup>, 2008b, 2008c i 2009), Hugo Pardo (Pardo 2005, Cobo & Pardo 2007) i Manuel Castells (Castells 1997, 1998, 2001), entre d'altres. A més, a partir d'una intensiva recerca web, s'ha recopilat valuosos recursos extrets d'universitats d'arreu del món i de diferents xarxes (a partir de metacercadors). I també uns quants webs i blocs han resultat de gran ajuda a l'hora de localitzar i seleccionar les obres existents sobre el gènere actual.

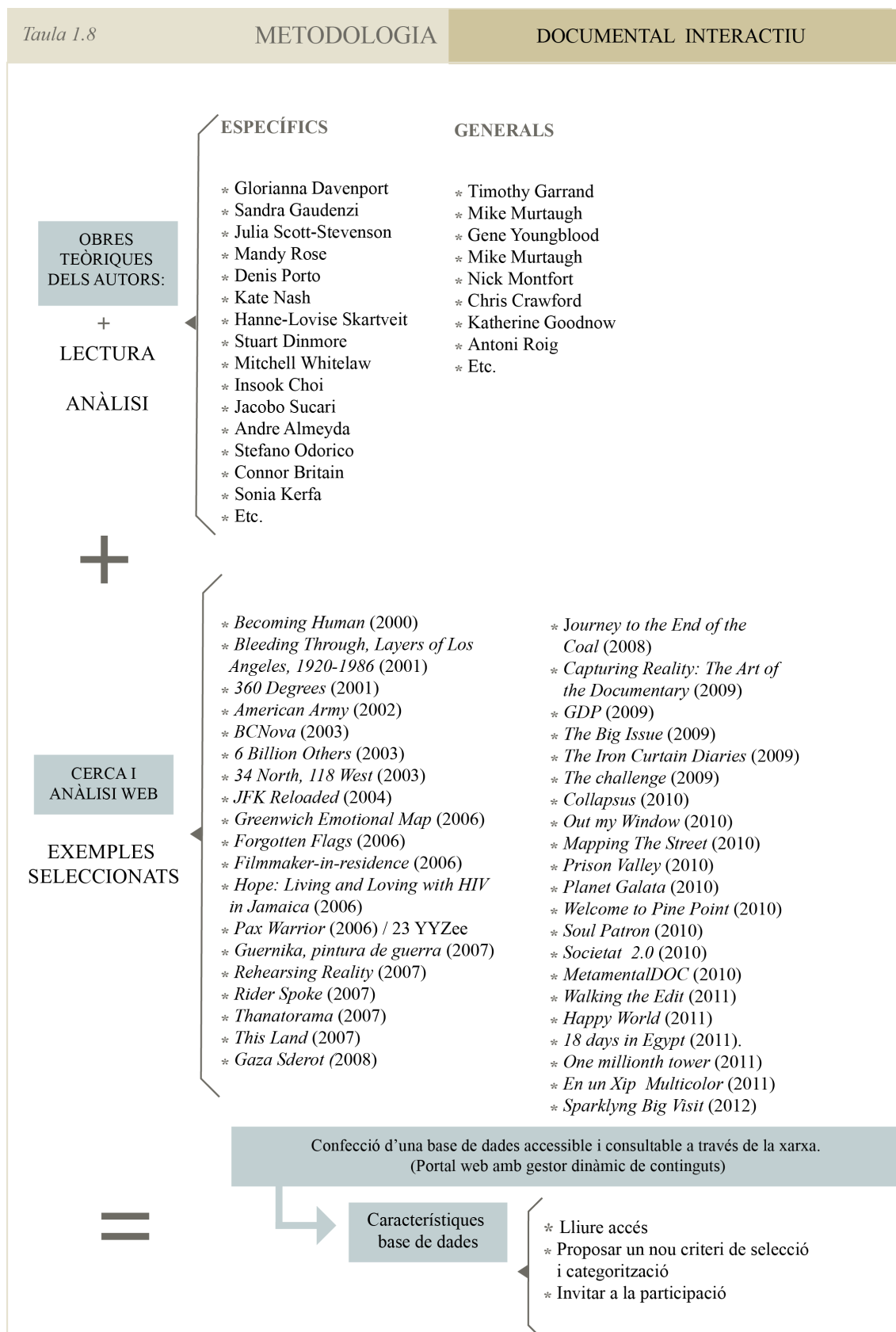
1.7 Esquema que sintetitza la metodologia utilitzada per dur a terme la recerca referent al gènere del mitjà digital



### 1.3.1.3 Documental interactiu

En relació al documental interactiu, l'anàlisi es centra en un conjunt d'autors que no sempre fan referència a aquest terme però sí que l'abarquen en alguna de les seves facetes. Cal remarcar que, com s'ha indicat anteriorment, el terreny que analitzem no disposa d'investigació i delimitació consolidades, cosa que fa difícil de seleccionar un corpus sòlid d'autors i especialistes en la matèria. L'anàlisi de partida s'ha centrat en autors reconeguts en l'àmbit interactiu que manifestessin una certa voluntat de teorització o de producció documental, com Glorianna Davenport i Mike Murtaugh (1995), Timothy Garrand (1997), Nick Monfort (2003) o Chris Crawford (1992, 2002). Actualment, la investigadora principal en aquest terreny específic és Sandra Gaudenzi (2009, 2012), seguida d'altres autors teòrics com Denis Porto Reno (2007, 2008, 2011), Julia Scott-Stevenson (2011 i 2012), Mandy Rose (2012), Hanne-Lovise Skartveit (2007), Mitchell Whitelaw (2002), Insook Choi (2009), Gene Youngblood (2001), Stuart Dinmore (2008), Andre Almeyda (2010), Kate Nash (2011) o Connor Britain (2006). També ha resultat molt útil l'estudi *Documentary and New Digital Platforms: an ecosystem in transition* (2011), de l'observatori de Documental Canadenc, i en general altres estudis d'observatoris en general del Canadà, França i Anglaterra, basats en l'estat del documental en relació a les noves plataformes digitals de producció i exhibició. També cal assenyalar que des de 2011 es celebra un simposi, reconvertit després en conferència, dedicat exclusivament al documental interactiu (i-docs Symposium 2011, i-docs Conference 2012). El fet d'haver-hi anat com a ponent i col·laborador en la primera edició i com a ponent i ajudant en la organització en la segona, m'ha aportat coneixements i elements de profundització en ordre a poder completar les mancances teòriques que ha d'afrontar, per falta d'investigació prèvia, aquesta tesi doctoral. La gravació completa dels dos events i la seva posterior audició i anàlisi han suposat un valor afegit per completar també les mancances teòriques, doncs són pocs encara els documents que parlen i descriuen aquest gènere, molts encara en procés d'edició i publicació. Tot i això, cal assenyalar que els anys 2011 i 2012 han estat dos anys sense precedents en tots els àmbits d'aquest gènere particular. També cal mencionar que l'estada de recerca predoctoral a Toronto, Canadà, efectuada a finals del 2011 i principis del 2012 (Future Cinema Lab, Universitat de York), i la de Boston, Estats Units, efectuada el gener de 2013 (Harvard MetaLab, Universitat de Harvard), em va permetre realitzar diferents reunions i entrevistes amb experts, practicants i organitzadors en la matèria, obtenint informació molt valuosa també per a complementar amb els limitats recursos existents. Entre les persones entrevistades, en destaco Katerina Cizek (Highrise/NFB), Gerry Flahive (Productor/NFB), Richard Lachman (Universitat Ryerson), Carolyn Steele (Universitat de York), Gail Vanstone (Universitat de York), Brenda Longfellow (Universitat de York), Seth Feldman (Universitat de York), Matthew Battles (Harvard MetaLab) i Kara Oehler (Harvard MetaLab).

1.8 Esquema que sintetitza la metodologia utilitzada per dur a terme la recerca referent al gènere del documental interactiu



El següents quadres (1.9 i 1.10) contenen eixos cartesianes on es divideixen alguns dels principals autors teòrics i obres estudiades durant la investigació. La divisió s'efectua en quatre grans grups o terrenys: el gènere documental (documental audiovisual), el mitjà digital interactiu (projectes interactius), les narratives interactives (gèneres de ficció i/o no ficció interactius) i el documental interactiu. D'aquesta manera, l'objecte d'estudi es pot caracteritzar i definir des d'una perspectiva transversal i multidisciplinària que abarca diversos àmbits d'estudi i anàlisi, tot i la complexitat que això comporta per l'extensió de l'àrea que es pretén abarcar.

1.9 Autors teòrics estudiats



1.10 Obres audiovisuals i interactives analitzades durant la recerca

Figura 1.10

EIX CARTESIÀ OBRES ANALITZADES

**GÈNERE DOCUMENTAL**

- \* *La sortie des ouvriers des usines* (1895)
- \* *Nanook* (1922)
- \* *Celovek kinoaparatom* (1929)
- \* *Berlin, die Symphonie eines Grosstadt* (1927)
- \* *À propos de Nice* (1930)
- \* *Regen* (1929)
- \* *Drifters* (1929)
- \* *Listen to Britain* (1942)
- \* *Why We Fight* (1943)
- \* *Du und mancher Kamerad* (1955)
- \* *Det Stora Äventyret* (1953)
- \* *Glas* (1958)
- \* *Chronique d'un été* (1961)
- \* *See it now* (1951)
- \* *High School* (1968)
- \* *Primary* (1960)
- \* *La Jetée* (1962)
- \* *Health Care: Your Money or your Life* (1977)
- \* *The Thin Blue Line* (1988)
- \* *Human Reminds* (1998)
- \* *Roger & Me* (1989)
- \* Etc.

**MITJÀ DIGITAL INTERACTIU**

- \* *Au cirque avec Seurat* (1996)
- \* *Boston Renewed Vistas* (1995-2004)
- \* *Dans un quartier de Paris* (1996)
- \* *Dotze sentits* (1996)
- \* *Jerome B. Wiesner, 1915-1994: A Random Walk through the 20th Century* (1994-1996)
- \* *Joan Miró. El color dels somnis* (1998)
- \* *Inmemory* (1997)
- \* *Le Louvre. El palacio y sus pinturas* (1994)
- \* *Le mystère Magritte* (1996)
- \* *Makers of the 20th Century* (1996)
- \* *Moi, Paul Cézanne* (1995)
- \* *Musée d'Orsay. Visite virtuelle* (1996)
- \* *Operation Teddy Bear* (1996)
- \* *Rehearsal of Memory* (1995)
- \* *The Day after trinity. J. Robert Oppenheimer and the atomic bomb* (1994)
- \* Etc

- \* *Andaman Rising* (2008)
- \* *Canto do Brasil* (2006)
- \* *Génération Tian'Anmen* (2009)
- \* *Our first loves* (2009)
- \* *Remembering Bogle Chandler* (2008)
- \* *Theban Mapping Project* (1997)
- \* *The Wilderness Downtown* (2010)
- \* Etc.

- \* *Becoming Human* (2000)
- \* *Bleeding Through, Layers of Los Angeles, 1920-1986* (2001)
- \* *360 Degrees* (2001)
- \* *American Army* (2002)
- \* *BCNova* (2003)
- \* *6 Billion Others* (2003)
- \* *34 North, 118 West* (2003)
- \* *JFK Reloaded* (2004)
- \* *Greenwich Emotional Map* (2006)
- \* *Forgotten Flags* (2006)
- \* *Filmmaker-in-residence* (2006)
- \* *Hope: Living and Loving with HIV in Jamaica* (2006)
- \* *Pax Warrior* (2006) / 23 YYZee
- \* *Guernika, pintura de guerra* (2007)
- \* *Rehearsing Reality* (2007)
- \* *Rider Spoke* (2007)
- \* *Thanatorama* (2007)
- \* *This Land* (2007)
- \* *Gaza Sderot* (2008)

- \* *Journey to the End of the Coal* (2008)
- \* *Capturing Reality: The Art of the Documentary* (2009)
- \* *GDP* (2009)
- \* *The Big Issue* (2009)
- \* *The Iron Curtain Diaries* (2009)
- \* *The challenge* (2009)
- \* *Collapsus* (2010)
- \* *Out my Window* (2010)
- \* *Mapping The Street* (2010)
- \* *Prison Valley* (2010)
- \* *Planet Galata* (2010)
- \* *Welcome to Pine Point* (2010)
- \* *Soul Patron* (2010)
- \* *Societat 2.0* (2010)
- \* *MetamentalDOC* (2010)
- \* *Walking the Edit* (2011)
- \* *Happy World* (2011)
- \* *18 days in Egypt* (2011).
- \* *One millionth tower* (2011)
- \* *En un Xip Multicolor* (2011)
- \* *Sparklyng Big Visit* (2012)

**NARRATIVA INTERACTIVA**

**DOCUMENTAL INTERACTIU**

### **1.3.2 Criteris de selecció i/o condicions que han de complir les obres per a ser considerades i analitzades com un documental interactiu**

Per establir una categorització del nou gènere documental interactiu estem elaborant una base de dades on poder situar i ordenar cada document, a partir dels paràmetres següents:

1. El document ha d'utilitzar tecnologia digital des del punt de vista de la interacció forta (ha d'involucrar l'usuari cap a un tipus de resposta física, en el sentit fort del terme), que requereix un usuari actiu en comptes d'un espectador passiu, és a dir, que la presa de decisions de l'usuari es consideri un requisit bàsic per avançar en la història.
2. El document ha de mostrar una voluntat de representació de la realitat amb la intenció de documentar una situació d'una manera concreta (fet que caracteritza la part documental).
3. Per ser considerat pròpiament un documental interactiu, ha d'incloure almenys una modalitat de navegació o interacció (fet que caracteritza la part interactiva digital).

Aquesta base de dades, que es planteja de lliure accés, té el propòsit d'establir una selecció de categories que facilitin la classificació de les obres existents. També pretén animar els interactors a participar-hi de diferents maneres: amb l'aportació de suggeriments per a la seva millor implantació o amb la inclusió de les seves propostes en la línia generativa o de les seves impressions en un fòrum, etc.

### **1.4 Citació de textos en la recerca i introducció a l'anàlisi**

En relació als textos de les obres de referència estudiades i analitzades durant la recerca, la citació serà textual si la font original es troba redactada en català o espanyol. En el cas dels textos en anglès<sup>5</sup> i d'altres llengües, en els casos breus – una frase o dues com a màxim – la traducció serà pròpia i en l'idioma original de la tesi doctoral, però si el text supera aquesta extensió, preferim no assumir tasques de traducció i per aquesta raó mantindrem els textos en l'idioma original. Anteriorment o posteriorment al text en idioma original es realitzaran precisions i en certa manera es traduiran les idees, tot i ser expressades amb altres paraules. A continuació presentem algunes de les possibles línies d'investigació que volem concretar en la tesi doctoral.

En primer lloc, i des del punt de vista teòric, procedirem a l'elaboració i la delimitació de la proposta del model d'anàlisi del documental interactiu. El model d'anàlisi s'aplicarà en la seva

---

<sup>5</sup> La gran majoria de la recerca efectuada prové de textos en anglès, ja que l'escassa bibliografia existent prové de països de parla anglòfona i francòfona principalment, com el Canadà, Regne Unit i França, entre d'altres.

totalitat a un exemple representatiu seleccionat<sup>6</sup>. Una vegada s'hagi elaborat i aplicat la proposta, caldrà fer una reconsideració a fons del model i augmentar, disminuir o modificar, si s'escau, les modalitats, submodalitats i categories referents al gènere estudiat. Seguidament, aplicarem una part de la proposta, la que fa referència a les modalitats de navegació i interacció, a un conjunt significatiu d'exemples de cas.

En segon lloc, i un cop contrastat el model d'anàlisi, procedirem a la classificació sistemàtica de les obres representatives del gènere, que farem visible a través d'una base de dades oberta, interactiva i consultable en línia.

En tercer lloc, des de la vessant de la producció interactiva, es planteja la realització de dos projectes concrets com a exemples de cas pràctic: el primer consistirà en la producció teòrica i tècnica (projecte i realització) d'una plataforma web centrada en l'anàlisi i intercanvi del documental interactiu (InterDOC). El segon serà una obra del propi gènere que reflexionarà sobre el propi gènere, és a dir, un metadocumental interactiu (Co.Me.In.Doc)<sup>7</sup>.

Finalment, per a poder portar la teoria al terreny pràctic i viceversa, es produiran un conjunt de projectes que donaran fe i validesa als arguments i hipòtesis plantejats. El fruit de la recerca – teoria – es portarà a la pràctica – producció – des de l'àmbit de l'ensenyament acadèmic universitari – docència –, intentant d'aquesta manera fer confluïr aquests tres àmbits concrets.

Aquests estudis creatius de caràcter pràctic – plataforma web i exemples de documentals interactius – potenciaran la propietat intrínseca del discurs interactiu, *el fet d'incloure la gestió de les accions de l'usuari*. També intentaran mostrar, a la pràctica, com la detecció de noves formes de fer convergir diversos mitjans en el discurs digital ha comportat l'existència de noves modalitats de navegació i interacció, i com aquests dos sistemes poden establir vincles i lligams a partir d'una estructura interconnectada, tot unint divertiment i aprenentatge, gran factor diferencial i valor afegit d'aquestes produccions. En resum, podem esquematitzar en les següents les línies d'anàlisi previsible

---

<sup>6</sup> Degut a l'extensió de la recerca, hem considerat adient procedir amb l'aplicació del model de categorització a un sol exemple, tot i que s'espera realitzar, a partir d'una estada post-doctoral posterior a aquesta recerca, l'aplicació del model complet a les diferents categories proposades en relació a la proposta que plantejarem en el setè capítol. En aquesta recerca post-doctoral es pretén també realitzar una derivació més pràctica del model teòric de categorització i anàlisi actual enfocada cap al sector de la producció, com a eina útil i versàtil per a empreses i practicants.

<sup>7</sup> Durant l'assistència als principals esdeveniments relacionats amb la temàtica (2010-2012), s'han anat realitzant entrevistes als més destacats teòrics i productors d'aquest àmbit. De la mateixa manera, s'ha editat diferents vídeos amb els exemples ordenats per cronologia i etapa com es descriu en la nostra proposta original del quart capítol. La unió de la proposta cronològica amb els diferents blocs on els diferents especialistes reflexionen sobre els principals temes d'interès i intenten respondre les preguntes d'investigació plantejades en aquesta investigació, pretén convertir-se en una altra eina disponible per aproximar-se a aquest àmbit des d'una altra òptica. Una vessant més audiovisual i lúdica del que pot proposar, d'entrada, un dens i hermètic text teòric. I d'aquesta manera, com proposem en l'àmbit educatiu, oferim una manera alternativa i més entretinguda a l'interactor per a involucrar-se, jugar i aprendre. Finalment, cada bloc oferirà un conjunt d'enllaços actius dins el documental que expandiran el documental cap a d'altres vídeos i entrevistes, portals i pàgines webs i la pròpia plataforma interDOC.



### 1.11 Línies d'anàlisi de la recerca

Figura 1.11

#### LÍNIES D'ANÀLISI DE LA RECERCA

- 1 - Estudiar com s'efectua la transformació de les lògiques de producció, distribució i exhibició del documental lineal tradicional al documental interactiu.
- 2 - Procedir a l'elaboració, la delimitació i la justificació de la proposta del model d'anàlisi del documental interactiu.
- 3 - Aplicació de la proposta a un conjunt limitat d'exemples.
- 4 - Reconsideració i avaluació de les modalitats, submodalitats i categories referents al gènere estudiat.
- 5 - Classificació sistemàtica de les obres representatives estudiades en l'àmbit d'una base de dades oberta, interactiva i consultable en línia.
- 6 - Realització d'un projecte pràctic: producció teòrica i tècnica (projecte i realització) d'una plataforma on mostrar, complementetar i expandir els resultats de la investigació.

Finalment, entre els propòsits de l'anàlisi teòrica i la realització pràctica d'un projecte, volem destacar els següents:

- 1 - Estudiar i analitzar el fet d'incloure la gestió de les accions de l'interactor, ja que aquesta figura resulta una peça clau del nou paradigma.
- 2 - Detectar noves formes de fer convergir diversos mitjans en el discurs digital a partir de la detecció de noves modalitats de navegació i d'interacció o la reformulació de les existents.
- 3 - Analitzar i il·lustrar com es produeix la fusió entre estructura i contingut, i detectar, estudiar i aplicar usos innovadors dels llenguatges que conflueixen en la comunicació digital interactiva.
- 4 - Verificar el fet que la integració d'estructura i contingut propicia noves formes d'implicació de l'usuari i noves formes de gaudi basades en general en les estratègies de la sorpresa i la descoberta.
- 5 - Buscar propostes per aconseguir la transmissió de coneixement o construir aplicacions de tipus pedagògic des de l'estratègia del joc, barrejant els eixos (autor-lector, control-descoberta i gaudi-dificultat), per fer que la informació s'assimili de manera lúdica i original, diferent completament als hipertextos clàssics.
- 6 - Dissenyar un conjunt de pautes per a l'elaboració d'innovadores i originals aplicacions interactives multimèdia de caire divulgatiu i documental.

## 1.5 Aportacions originals de la tesi doctoral

Com ja s'ha indicat, la tesi s'ubica en la confluència de dos camps – el gènere documental i els mitjans interactius – i es proposa *desenvolupar un mapa teòric-analític d'aquest territori de frontera*. La investigació es presenta com una exploració d'un territori poc estudiat i poc delimitat en el qual s'estan generant noves experiències de comunicació.

Aquest territori desconegut es conforma a partir de dos ingredients bàsics, el gènere documental i el mitjà digital. Per arribar a formular una conceptualització coherent sobre el camp que ens ocupa, cal *conèixer a fons prèviament els dos terrenys assenyalats*. Per tant, en el segon capítol s'elabora un estat de la qüestió conceptual i s'aporten elements de coneixement respecte aquests dos camps concrets. La tercera part del segon capítol completa aquest extens i detallat estat de la qüestió plantejant un eix cronològic ramificat que presenta una història combinada i paral·lela dels dos àmbits objecte d'estudi fins a la seva fusió, una innovadora proposta que fins ara no ha estat plantejada directament<sup>8</sup>.

La tesi es proposa desenvolupar un corpus teòric i analític i aplicar-lo a un conjunt d'obres representatives de documental interactiu, així com analitzar-ne els processos de convergència (mediàtica, narrativa, productiva, tecnològica, etc.). La comunicació està experimentant processos de contaminació i d'hibridació que desborden les anteriors divisions acadèmiques i analítiques. Aquesta investigació apunta precisament a indagar en un tipus de producció híbrida de la qual en coneixem molt poc.

Les aportacions de la tesi són variades. D'una banda, es proposa analitzar un territori relativament verge – el documental interactiu – dins de l'àmbit acadèmic. La investigació permetrà no només obrir camí en aquest territori sinó també aprofundir en les línies de recerca del Departament de Comunicació de la Universitat Pompeu Fabra centrades en l'estudi de la producció audiovisual i sobretot interactiva. En efecte, aquesta investigació es vincula amb altres línies de treball que actualment es desenvolupen en el grup UNICA (Unitat d'Investigació en Comunicació Audiovisual) del Departament, especialment en el camp de les narratives transmediàtiques. Quan s'analitzen les produccions crossmedia, sovint s'acaba parlant de la producció de ficció o la informativa. En aquest sentit, la nostra recerca expandeix aquestes mirades en proposar d'entendre el documental interactiu com una experiència convergent i de barreja de formats on es combinen llenguatges i mitjans, i on els usuaris hi tenen cada vegada un paper més destacat.

---

<sup>8</sup> Aquesta història compta amb un índex d'etapes i moviments, una cronologia pròpia en forma de llistat ordenat en el temps i el desglossament de les diferents etapes d'ambdós terrenys de manera paral·lela i seqüencial. Un conjunt d'eixos cronològics complementen la part textual principal, pensats per a situar el lector de manera més sinòptica i esquemàtica. Finalment, un extens annex conformat per un conjunt de notes sobre el text principal, biografies i imatges permeten ampliar la informació ja sigui a través d'aquest treball de recerca o a partir d'una extensa bibliografia i webgrafia de tota la història del gènere documental i del mitjà interactiu. Per tal de fer més entenedor tal volum d'informació, s'ha creat una llegenda on es relaciona cada tema amb un color determinat, de tal manera que resulta molt més senzill i ràpid cercar el que interessa i relacionar-ho amb el contingut addicional present als annexos. Tota aquesta informació, que per raons d'extensió no s'ha pogut incloure en aquest treball, s'espera publicar-la en una monografia posterior i a la plataforma amb continguts expandits InterDOC.

D'altra banda, la tesi proposa també un model d'anàlisi del documental interactiu que en part desborda el mateix objecte d'estudi. La base teòrica en què es funda el model d'anàlisi possibilita la construcció d'un instrument flexible i aplicable més enllà del gènere documental. El model podria ser aplicat a altres textualitats interactives pròpies d'altres gèneres (ficció, informació, etc.).

Finalment, hem d'apuntar que la investigació té des dels seus inicis un alt grau de visibilitat. Els avenços de l'estudi s'han difós a través d'un lloc web<sup>9</sup>, el qual s'anirà enriquint amb les noves aportacions fins a esdevenir una veritable plataforma en forma d'observatori sobre l'estudi del documental interactiu (InterDoc.org). A més a més, la tesi doctoral ha estat plantejada i elaborada per a dues versions: per una banda, la de document escrit estàndard per a ser publicada; i de l'altra, una versió en format electrònic, de tal manera que moltes paraules esdevenen hipervincles que permeten enllaçar a pàgines web de la xarxa (quan la publicació es trobi en línia) o a entrades de la pròpia plataforma. Per tant, aquesta tesi incorpora la línia de la producció multiplataforma però amb les limitacions d'un document teòric de recerca: al nivell acadèmic més baix, el document es publicarà escrit; a un nivell intermedi, el document estarà disponible en línia i molts dels seus continguts seran enllaços actius a la plataforma interactiva complementària de la tesi o a d'altres pàgines del web; i finalment – amb capacitat d'interacció en sentit fort –, concebem el seu desplegament en dues direccions: per una banda, la creació d'una plataforma que actuï com un observatori de recerca i que es pretén consolidar com a lloc web de referència del sector; de l'altra, d'un experiment pràctic a través de la creació d'un projecte que reflexiona sobre el mateix àmbit de la recerca: un documental interactiu sobre el gènere del documental interactiu. A continuació oferim un resum del disseny de les diferents parts del projecte interDOC:



“An *Interactive* *doctorate* on *interactive* *documentary* (IDT)”

[**InterDOC** = Interactive doctorate thesis + interactive documentary platform]

InterDOC és una tesi doctoral interactiva (TDI) i una plataforma web sobre el documental interactiu. Es pot consultar una tesi doctoral de forma lineal (llibre), lineal partida per capítols amb hipertext expandit (web) o de forma no lineal (continguts disposats en cinc grans apartats). En definitiva, es configura com una eina educativa i pedagògica en relació a l'estudi, anàlisi,

---

<sup>9</sup> Veure apartat del web personal de l'autor: [http://www.agifreu.com/web\\_dmi/index\\_act\\_web\\_2010\\_cas.html](http://www.agifreu.com/web_dmi/index_act_web_2010_cas.html)

producció i intercanvi del documental interactiu. InterDOC proposa tres maneres diverses d'accedir a la informació:

*Lineal*: Tesi sencera visualitzable en línia i descarregable en format PDF. Si es vol llegir el text de manera tradicional i clàssica, es pot visualitzar sencer en línia i/o descarregar un PDF amb la tesi doctoral sencera.

*Lineal expandida*: Tesi partida per capítols en format hipertextual amb enllaços als diferents apartats i a la xarxa. Si es vol aprofundir en certs passatges i/o informacions concretes, es pot consultar la versió lineal expandida i enllaçar amb diferents apartats de la plataforma i vincles externs de la xarxa.

*No lineal*: Cinc grans apartats amb els continguts estructurats de forma ordenada per blocs. Si es vol cercar qualsevol informació de manera concreta, es pot accedir als índexs de les pàgines d'informació estàtica i anar a l'article en qüestió que apareix referenciat.

1.12 i 1.13 Mostra de grafisme dels apartats i les seccions de cada apartat de la plataforma interDOC



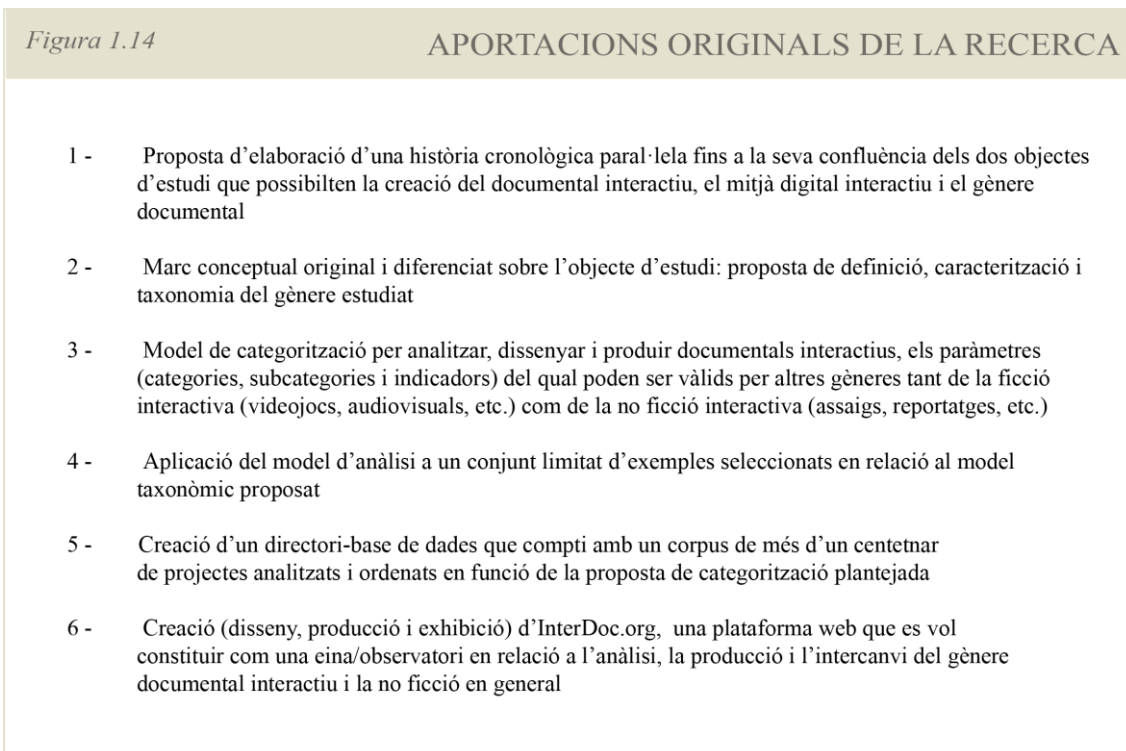
No ficció + Interacció = Doc Int (Directorí + Recursos)



Teoria + Producció + Vídeos + Entrevistes + Pràctica + Dades + Directorí + Participació

Respecte el treball d'investigació teòrica, podem destacar les següents aportacions originals de la tesi doctoral:

#### 1.14 Aportacions originals de la tesi doctoral



### 1.6 Breu descripció dels capítols

La primera part de la recerca estableix els precedents i el context on es desenvolupa l'àmbit de l'audiovisual interactiu. A partir del plantejament d'un estat de la qüestió general sobre el gènere documental i el mitjà digital interactiu, descrivim el context principal on es desenvolupa aquest format, el web, i el tipus de producte en el que s'engloba, les aplicacions interactives. S'estableix també en aquesta part una introducció als principals gèneres de la no ficció interactiva, tot caracteritzant-los i diferenciant-los entre ells i entre els gèneres de la no ficció audiovisual.

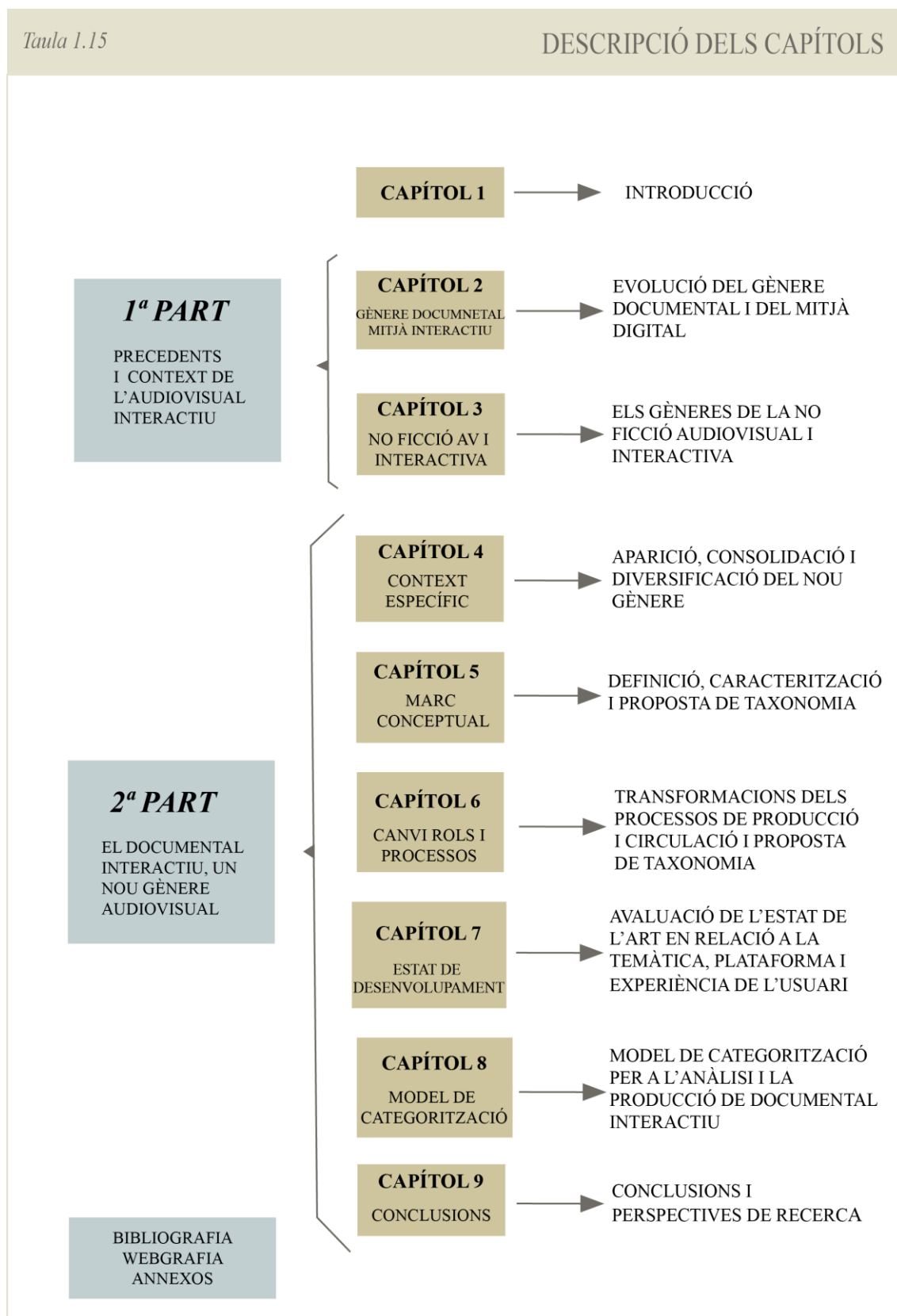
El segon i el tercer capítol conformen la primera part de la recerca i tenen com a finalitat situar el context de la recerca a partir d'un seguiment i enumeració tant de les diferents èpoques que han marcat el documental com a gènere, com dels diferents àmbits que han influït i/o originat la cultura multimedial actual. L'objectiu fonamental d'aquests primers capítols és l'ordenació d'autors, d'estudis, de treballs i d'aplicacions per arribar a plantejar dos sistemes omnicomprendius de l'evolució paral·lela experimentada pel gènere documental i la comunicació digital interactiva fins avui, els quals es corresponen amb la primera part de

L'aportació original de la recerca. El segon capítol també intenta delimitar el context en el qual s'emmarca aquest nou format interactiu, la xarxa, i establir les diferències entre el que es considera interactius divulgatius en línia i fora de línia. Finalment, es presenta un extracte de la proposta d'evolució històrica paral·lela experimentada pel mitjà digital i el gènere documental fins a la seva confluència. El tercer capítol planteja una introducció i divisió dels principals gèneres relacionats amb la no ficció audiovisual i interactiva, i alhora estableix una sòlida base teòrica per a comprendre la naturalesa híbrida de fórmules que caracteritza aquest tipus de produccions.

La segona part de la recerca argumenta i justifica la nostra tesi de fons: que el documental interactiu s'està constituïnt com un nou gènere audiovisual, amb característiques pròpies i específiques. Els capítols quart, cinquè, sisè, setè i vuitè centren l'objecte d'estudi d'aquesta recerca i conformen, amb el novè, la segona part de la recerca. El capítol quart identifica i descriu l'aparició, consolidació i diversificació d'aquest nou gènere, context imprescindible de conèixer i avaluar per arribar a formular-ne una definició i una proposta taxonòmica en el cinquè. El cinquè capítol es proposa examinar les diferents lògiques o formes d'organitzar i construir el discurs documental sobre la realitat entre els documentals lineals i els documentals interactius. A la part final d'aquest capítol hi argumentem l'aportació potser més personal del treball d'investigació: a partir de diferents idees i plantejaments, proposem una possible definició de documental interactiu, un conjunt de característiques concretes i una proposta de taxonomia. El capítol sisè reflexiona sobre les transformacions dels processos de producció i circulació i aplica la proposta de taxonomia analitzant un volum de projectes representatiu. En el capítol setè es realitza una avaluació de l'estat de l'art en relació a la temàtica, la plataforma i l'experiència de l'usuari, destacant-ne les tendències més significatives. El vuitè capítol planteja i desenvolupa un possible model de categorització per a l'anàlisi i per a la producció, aplicable al camp del documental interactiu, i que s'aplica a un exemple concret i/o estudi de cas significatiu. Volem remarcar que la confecció d'aquest model, d'una complexitat notable, la considerem una de les aportacions originals i fonamentals més important d'aquesta tesi doctoral.

El capítol novè estableix unes conclusions articulades a partir de l'anàlisi dels diferents capítols previs. A partir de la cerca d'un conjunt d'aplicacions que responen a determinats paràmetres relatius a l'àmbit del documental interactiu, i d'una anàlisi en profunditat dels exemples més rellevants i del paper cabdal que hi juguen les modalitats de navegació no lineal i d'interacció digital, es detecten possibles noves formes de navegació i d'interacció amb l'interactor, i alhora es preveuen i descriuen quines poden ser les noves modalitats navegacionals i d'interacció resultants en els estadis pròxims del web. En el següent esquema s'ofereix la distribució de capítols del treball de recerca.

1.15 Esquema de la distribució de capítols de la tesi doctoral



**PRIMERA PART**

**PRECEDENTS I CONTEXT DE**

**L'AUDIOVISUAL INTERACTIU**

---



## **CAPÍTOL 2**

# **EVOLUCIÓ DEL GÈNERE DOCUMENTAL I DEL MITJÀ DIGITAL**

---

## 2.1 Introducció

El territori de recerca que comprèn el nostre objecte d'estudi, el gènere del documental interactiu, es conforma a partir de la confluència de dos àmbits bàsics de desenvolupament històric i teòric: el gènere documental i el mitjà digital. Per arribar a formular una conceptualització coherent sobre el camp que ens ocupa, cal conèixer prèviament els dos terrenys assenyalats i els seus aspectes més significatius. Aquest coneixement previ resultarà de gran utilitat per a analitzar com s'ha anat definint aquest nou gènere audiovisual i quins són els seus trets més significatius.

Al principi del capítol es realitza una breu aproximació al gènere documental i se'n presenten un conjunt de classificacions que seran de gran utilitat en capítols posteriors per elaborar les diferents categories del model d'anàlisi del documental interactiu. També s'especifiquen, es caracteritzen i s'il·lustren les modalitats de representació de la realitat segons Bill Nichols (1991, 2001). Per altra banda, en relació al mitjà digital, se'n citen les principals invencions i els seus autors, que feren possible de disposar de la tecnologia i dels programes necessaris per tal que el documental pogués adaptar-se a un mitjà com l'interactiu per a la seva exhibició i distribució. També es posa èmfasi en l'aparició i constitució de la xarxa, així com en el fenomen de la convergència digital, i es comenten diferents exemples d'experiències en línia.

## 2.2 El gènere documental. Aproximació i tipologies

### 2.2.1 Qüestions preliminars

El gènere documental és un camp d'estudi complex i per això es fa difícil de delimitar una aproximació neutral, exempta de crítiques. A més d'intentar delimitar un context històric i unes propostes de definició, serà oportú aquí de resseguir les diferents posicions que varen adoptar els documentalistes durant el primer segle i escaig d'existència del gènere, i il·lustrar-ho a partir d'un conjunt de directors i d'obres concretes. Erik Barnouw (1996:261) afirma a *El documental. Historia y estilo* (1996) que les funcions que anava adquirint el gènere mai no eren excloents, ans al contrari, cada director solia assumir una combinació de les diverses funcions o modalitats adoptades en diferents moments històrics. També remarca que la posició que ha ocupat el documental en la història ha variat en funció de l'època i de les necessitats predominants, i s'ha subordinat moltes vegades al règim dominant o a la seva funció social.

A partir dels treballs inicials de Janssen, Muybridge i Marey, pretenem resseguir l'evolució del gènere documental a través d'un segle. Aquesta breu aproximació no pretén oferir una cronologia lineal completa, sinó que, partint bàsicament de la descripció de les modalitats

proposades per Bill Nichols a *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el Documental* (1991), es citen i s'enumeren un conjunt de períodes i autors representatius de la història del gènere.

Els directors del gènere han treballat lluny de la gran maquinària de la ficció i fora dels grans estudis, ja que el seu àmbit preferent era la realitat i el món exterior. Als documentalistes els interessa cada vegada més la història i la significació del mitjà a través del qual operen. Honoren i recorden el treball i les paraules de diversos capdavanters del gènere, com ara Louis Lumière i el seu invent, Flaherty i la passió pels altres pobles, Esfir Shub i el muntatge, Dziga Vertov i la innovació estilística, Grierson i la passió per la realitat immediata, etc. Els directors de documentals s'emocionen per allò que troben en les imatges i els sons procedents de la realitat, i sempre ho valoren més que no pas el que puguin inventar a partir d'un guió de ficció. La seva manera d'expressar-se rau en la selecció i l'ordenació de les seves troballes, i les decisions que prenen esdevenen el discurs que transmeten al món, sempre emmarcats dins la seva subjectivitat individual. Cada selecció del documentalista es tradueix en l'expressió d'un punt de vista determinat, conscient o inconscient, reconegut o no reconegut. Barnouw (1996:312-313) opina que un documental no pot ser considerat "la veritat", sinó la prova o el testimoni d'un fet o una situació, emmarcat dins el complex procés històric.

Michael Rabiger (1989:497) ja advertia que la creixent producció de documentals, la seva independència respecte el periodisme informatiu i el seu desenvolupament creixent com a veu cinematogràfica individual podrien tenir conseqüències de gran importància en el futur. Avui dia es poden fer documentals sense massa despesa econòmica gràcies a la tecnologia més moderna, de manera que els documentalistes ja no depenen tant ni dels estudis ni dels centres de producció. Fa dues dècades, Rabiger (1989) apostava per la producció de pel·lícules fetes de manera especulativa, i pronosticava un augment considerable de treballs amb segell d'autor, la seva diversificació i alhora la major independència respecte dels grans centres de poder.

Com s'esdevé en qualsevol altra art, el cinema ha estat objecte de múltiples classificacions, segons diferents criteris i punts de vista establerts al llarg dels anys. Rick Altman, en el seu llibre *Los géneros cinematográficos* (2000), comenta que el gènere cinematogràfic es pot entendre des de punts de vista diferents i en proposa quatre en concret (2000:35):

- El gènere com a esquema bàsic o fórmula que precedeix, programa i configura la producció de la indústria.
- El gènere com a estructura formal sobre la qual es construeixen les pel·lícules.
- El gènere com a etiqueta o nom d'una categoria fonamental per a les decisions i comunicats de distribuïdors i exhibidors.

- El gènere com a contracte o posició a nivell d'expectativa que tota pel·lícula de gènere exigeix al seu públic.

El que proposa Altman suposa un primer nivell d'aproximació, sense establir la divisió del gènere en els dos grans blocs clàssics, la ficció i la no ficció.

Per altra banda, Roman Gubern (1993) defineix el concepte de gènere cinematogràfic com “una categoría temática, un modelo cultural rígido, basado en fórmulas estandarizadas y repetitivas, sobre las que se tejen las variantes episódicas y formales que singularizan a cada producto concreto y dan lugar a familias de subgéneros temáticos dentro de cada gran género.” (citat a Romaguera, 1999:46)

## 2.2.2 El gènere cinematogràfic documental

### 2.2.2.1 Aproximació històrica

El gènere documental no ha trobat encara una definició àmpliament consensuada (tal com passa igualment amb les propostes de classificació i categorització). Com afirma Bienvenido León (1999:59), en la història del cinema i la televisió el terme documental ha servit per designar treballs de naturalesa i característiques molt diversos, com és el cas de noticiaris cinematogràfics, pel·lícules educatives, relats de viatges i programes de televisió de diferents estils i continguts.

Una delimitació del terme documental hauria de prendre en consideració la seva etimologia, els models teòrics que han sustentat i analitzat aquesta pràctica, l'evolució de la indústria audiovisual i la seva respectiva historiografia i crítica. Com indica Alejandro Cock a *Retóricas del cine de no ficción postvérité* (2009), ja des de 1914, Edward S. Curtis parlava de *documentary material* i *documentary work* per referir-se a les imatges en moviment de no ficció (Plantinga, 1997:27). Uns anys després, durant la dècada dels vint, els francesos varen utilitzar àmpliament el terme *documentaires* per classificar les pel·lícules de viatges i actualitats que llavors realitzaven. El cinema va agafar el concepte de document per designar pel·lícules o preses lligades a la realitat, i és aquest estatut de document el que marcarà les discussions teòriques al voltant del documental i la seva conformació com a discurs de la realitat. (Cock, 2009:40)

Les anomenades “actualitats” varen imperar a les sales comercials des de les primeres projeccions dels Lumière fins a finals de la dècada de 1910. En aquell període, les pel·lícules sobre la vida quotidiana, fets d'actualitat, llocs i cultures exòtics, tenien una gran acollida entre el públic i s'associaven al cinema d'entreteniment. Tot això va comportar l'aparició tardana de les produccions documentals i del terme per a designar-les. Tot i així, l'aparent estancament del

llenguatge audiovisual i de l'estètica de les pel·lícules basades en fets reals va donar pas a un cinema de ficció, que, impulsat per la industrialització de la cinematografia i fundat sobre l'exitós model narratiu de la novel·la del XIX, avançava ràpidament i es convertia en líder comercial arreu del món. (Cock, 2009:43)

Enfront d'aquesta tendència, diferents cineastes van oferir alternatives narratives o van aportar diferents concepcions del cinema, que es començaven a conèixer com a documental i com a cinema experimental o d'avantguarda, segons les necessitats mercantils del moment. Era un tipus de cinema que s'intuïa des dels inicis del cinematògraf, però que no hagués pogut sorgir sense el referent, per contrast, del model ficcional imperant, al qual s'intentava contraposar com a alternativa. Així es va impulsar una evolució important del mitjà, que es consolidà amb èxits comercials i de la crítica, com ara la pel·lícula documental *Nanook of the North* (Flaherty 1922) o l'avantguardista *Un perro andaluz* (Buñuel 1929). Així fou com es va generar la divisió en tres grans gèneres – ficció, no ficció i experimental –, que s'han mantingut fins a l'actualitat en formes o modes de representació més o menys separades, bé que amb les fronteres cada vegada més permeables.

S'atribueix a John Grierson, figura clau de l'escola documentalista britànica, la primera utilització del terme per qualificar una pel·lícula de Robert Flaherty, l'any 1926, i descriure-la com a “valor documental”. La pel·lícula era *Moana* i el que Grierson considerava com a “prova documental” era la recreació de la vida quotidiana d'un noi polinesi (Rabinowitz, 1994:18)<sup>10</sup>. En el seu article *Postulados del documental* (1932), Grierson comenta sobre Flaherty i la seva manera de realitzar documentals:

1) El documental debe recoger su material en el terreno mismo y llegar a conocerlo íntimamente para ordenarlo. Flaherty se sumerge durante un año, quizá dos. Vive con ese pueblo hasta que el relato «surge de sí mismo».

2) El documental debe seguirle en su distinción entre la descripción y el drama. Creo que descubriremos que hay otras formas de drama o, con más precisión, otras formas de cine que las que él elige, pero es importante establecer la distinción esencial entre un método que describe los valores superficiales de un tema, y el otro método que de manera más explosiva revela su realidad. Se fotografía la vida natural, pero asimismo, por la yuxtaposición del detalle, se crea una interpretación de ella.

---

<sup>10</sup> El terme anglès *documentary* referit a una pel·lícula va ser utilitzat per primera vegada pel britànic John Grierson, iniciador de l'escola britànica. L'any 1926, a la seva crítica de la pel·lícula *Moana*, de Robert Flaherty (publicada a *The New York Sun*) Grierson (1966:11) va escriure: “Sent una recopilació de fets sobre la vida diària d'un jove polinesi i la seva família, [...] té valor documental”. Segons es pot deduir a partir de posteriors escrits de Grierson, el terme documental és una adaptació del vocable francès *documentaire*, utilitzat ja els anys vint per referir-se a les pel·lícules sobre viatges. (León, 1999:59)

El mateix Flaherty comenta respecte a l'ètica i al deure d'un documentalista:

“La finalidad del documental, tal como yo lo entiendo, es representar la vida bajo la forma en que se vive. Esto no implica en absoluto lo que algunos podrían creer; a saber, que la función del director del documental sea filmar, sin ninguna selección. [...] La labor de selección, la realiza sobre material documental, persiguiendo el fin de narrar la verdad de la forma más adecuada.” (Romaguera i Alsina, 1989:152)

John Grierson (1966:40) afirma que generalment s'agrupen sota la denominació de documentals totes aquelles obres que utilitzen materials de la realitat, però, a diferència de Paul Rotha, proposa reservar la categoria per a les obres que incloguin una aportació artística significativa. Grierson considera documental el “tractament creatiu de la realitat” i creu que resulta convenient establir els límits formals de les diferents “espècies” de documentals.

### 2.2.2.2 Aproximació teòrica

Fa més de mig segle (1948), la World Union of Documentary va establir una definició de documental en aquests termes:

“Documental es todo método de registrar en celuloide cualquier aspecto de la realidad interpretado bien por la filmación de hechos o por la reconstrucción veraz y justificable, para apelar a la razón o a la emoción, con el propósito de estimular el deseo y ampliar el conocimiento y la comprensión, y plantear sinceramente problemas y soluciones en el campo de la economía, la cultura y las relaciones humanas.”(Citat a León, 1999:63)

De la definició anterior, podríem mantenir-ne tots els extrems, llevat del que es refereix al suport del registre (el cel·luloide). De tota manera, l'evolució del documental i de les seves diverses accepcions no ha deixat de progressar. Com afirma Grierson a *Grierson on documentary* (1966), entre les diferents obres que pertanyen al gènere hi ha formes i intencions diverses d'observació de la realitat i d'organització del material que se n'ha extret. Per tant, resulta necessari delimitar el concepte amb més precisió. D'acord amb aquest plantejament, Grierson estableix tres principis orientadors del documental. En primer lloc, sosté que el cinema documental és una “nova i vital forma artística [...] que pot fotografiar l'escena viva i la història viva”. Afirmar, en segon lloc, que els personatges i escenes presos de la realitat ofereixen millors possibilitats per a la interpretació del món modern. I finalment, considera que els materials extrets del món permeten reflectir l'essència de la realitat, captar gestos espontanis i realitzar moviments. En síntesi, “el documental no es más que el tratamiento creativo de la realidad. De esta forma, el montaje de secuencias debe incluir no sólo la descripción y el ritmo, sino el comentario y el diálogo” (Grierson, 1966:36-37). També comenta, en relació a l'art i la poesia:

“El documental realista, con sus calles, ciudades y suburbios pobres, mercados, comercios y fábricas, ha asumido para sí mismo la tarea de hacer poesía donde ningún poeta entró antes y donde las finalidades suficientes para los propósitos del arte no son fácilmente observables. Eso requiere no sólo de gusto, sino también de inspiración, lo que supone, por

cierto, un esfuerzo creativo laborioso, profundo en su visión y en su simpatía.” (Grierson, 1966:37)

Es mostra partidari que el documental sigui un gènere útil, pedagògic i impersonal, capaç de desenvolupar un discurs de sobrietat, amb connotacions d'autoritat, gravetat i honestetat (Bruzzi, 2000:79). Grierson també distingeix el documental d'altres discursos de no ficció per l'elaboració de seqüències ordenades en el temps o l'espai, de mode que la construcció d'un discurs sobre la realitat és la base diferenciadora en relació a altres formes audiovisuals, segons ell, més simples. (Cock, 2009:52)

Paul Rotha (1970:65), productor i director britànic, assenyala que documental és sinònim de “pel·lícula d'interès específic sobre temes com ara els científics, culturals o sociològics”. Grierson es desmarca de la definició de Rotha i afirma que les pel·lícules de tipus científic o educatiu no són pròpiament documentals. Per a Rotha, el documental és “l'ús del mitjà cinematogràfic per interpretar creativament la realitat i, en termes socials, la vida de la gent tal com existeix en realitat” (Rotha, 1970:5). Col·laborador de Grierson, però també crític amb part de les seves posicions, Rotha va popularitzar el terme documental en el món acadèmic del cinema amb el seu llibre *The Film Till Now*, publicat l'any 1930, en el qual fa referència a les diverses formes del cinema, i situa en una categoria diferent el *documentary film*, el qual defineix a partir del seu propòsit i significats, de la manera següent (Cock, 2009):

“El documental no define ni al sujeto ni al estilo, sino la forma de aproximarnos a él. No rechaza ni a los actores profesionales, ni las ventajas de la puesta en escena. Justifica el uso de todos los artificios técnicos conocidos para tener efectos en el espectador. Para el director documental la apariencia de las cosas y de la gente es solamente superficial. Es el significado detrás de las cosas y el significado detrás de la persona lo que ocupa su atención. La aproximación documental al cine difiere de la del film-historia no en su falta de atención a la labor minuciosa y experta, sino en el propósito de esta labor. El documental es un trabajo que necesita pericia, como la carpintería o la alfarería. El alfarero hace vasijas y el documentalista documentales.” (Cock, 2009:52-53)

Michael Renov recorda a *Theorizing documentary* (1993) com les nocions de document i la seva adjectivació documental tenen una genealogia que pot vincular-se a la historicitat, a partir de les dues arrels del terme, una de llatina i l'altra provinent del francès antic. L'originària del llatí, *docere*, significa habilitat per ensenyar, és a dir, la transmissió conscient d'alguna cosa que pot ser apresada. L'arrel antiga francesa denota “evidència o prova”. Renov (1993:21-22) defineix la forma documental com “el reordenament més o menys artístic del món històric, en el qual es poden produir principalment quatre modalitats o funcions” que ell anomena retòricoestètiques, constitutives del text documental: gravar, revelar o preservar; persuadir o promoure; analitzar o interrogar; i expressar.

L'aproximació realitzada per Bill Nichols a partir del seu llibre *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el Documental* (1991) és la que ha tingut més difusió en el món acadèmic internacional. En aquest treball teòric, Nichols en planteja una definició oberta i poc ortodoxa, basada en una *perspectiva múltiple*. Per a ell, el documental és una institució proteica, consistent en un *corpus de textos*, un *conjunt d'espectadors* i una *comunitat de practicants i de pràctiques convencionals* que es troben *subjectes a canvis històrics*. Entendre el documental d'aquesta manera significa tot un canvi conceptual en la teoria cinematogràfica, ja que no es limita a definir-lo simplement per l'argument, pel propòsit, per la forma, l'estil o els mètodes de producció, sinó que el defineix per la seva naturalesa mutant com a construcció social. Per això la xarxa social de producció, realització, distribució i promoció en construeix el concepte mateix. Comenta Bill Nichols:

“Un buen documental estimula el diálogo acerca de su tema, no de sí mismo. Éste podría ser el lema de más de un documentalista, pero pasa por alto lo cruciales que son la retórica y la forma a la hora de alcanzar este objetivo. A pesar de un lema semejante, los documentales plantean una amplia gama de cuestiones historiográficas, legales, filosóficas, éticas, políticas y estéticas [...]. En vez de una, se imponen tres definiciones de documental, ya que cada definición hace una contribución distintiva y ayuda a identificar una serie diferente de cuestiones. Consideremos pues el documental desde el punto de vista del realizador, el texto y el espectador.” (Nichols, 1991:42)

Nichols estableix tres criteris per a la definició del documental, amb els quals intenta abastar la majoria d'aspectes implicats en la complexitat del gènere. Cada criteri dóna lloc a una definició, que destaca significats diferents, però complementaris. La primera definició, enfocada des del punt de vista del *realitzador*, es centra en termes del grau menor de control respecte del de la ficció: “Un modo común, aunque engañoso de definir el documental desde el punto de vista del realizador se basa en términos de control: los realizadores de documentales ejercen menos control sobre su tema que sus homólogos de ficción” (Nichols, 1991: 42). Com també afirmen Bordwell i Thompson (1995), sovint es pot diferenciar una pel·lícula documental d'una de ficció segons el grau de control que s'hi ha exercit durant la seva producció. Mentre que en la ficció gairebé tots els detalls es troben controlats a la perfecció, el director de documentals controla només unes quantes variables de la preparació, el rodatge i el muntatge. Però el que finalment s'imposa com a no controlable per part del realitzador és el seu tema escollit, que forçosament pertany a la història. Com cita Nichols, en abordar el domini històric, el director de documentals se situa en la línia d'altres professionals que exerceixen poc control sobre el que realitzen: científics socials, físics, empresaris, enginyers, revolucionaris, etc.

La segona línia de definició fa referència al *text*. Partirem de la consideració que el gènere documental és un gènere cinematogràfic com qualsevol altre. Les pel·lícules incloses en aquest gènere compartrien certes característiques. Com Nichols diu:

“Cada película establece normas o estructuras internas propias pero estas estructuras suelen compartir rasgos comunes con el sistema textual o el patrón de organización de otros



documentales. Los documentales toman forma en torno a una lógica informativa. La economía de esta lógica requiere una representación, razonamiento o argumento acerca del mundo histórico. La economía es básicamente instrumental o pragmática: funciona en términos de resolución de problemas. Una estructura paradigmática para el documental implicaría la exposición de una cuestión o problema, la presentación de los antecedentes del problema, seguida por un examen de su ámbito o complejidad actual, incluyendo a menudo más de una perspectiva o punto de vista. Esto llevaría a una sección de clausura en la que se introduce una solución o una vía hacia una solución.” (Nichols, 1991:48)

Nichols també comenta que l'estructura del text documental presenta paral·lelismes amb d'altres textos. Aquests paral·lelismes es donen a diversos nivells: poden pertànyer a un moviment, període, estil o modalitat. Si es considera el documental com un gènere, les subdivisions dins del documental poden tenir altres denominacions.

La tercera definició que estableix se centra en la relació entre documental i receptor, és a dir, en la figura de l'*espectador*. Comenta que els espectadors desenvolupen capacitats basades en la comprensió i la interpretació del procés que els permet d'entendre el documental. Aquests procediments són una forma de coneixement metòdic, derivat d'un procés actiu de deducció, basat en el coneixement previ i en el propi text:

“Este conocimiento abarcaría procesos como equiparar una imagen de Martin Luther King a una figura histórica, comprender que los trastornos espaciales pueden estar unificados por un argumento, asumir que los actores sociales no se conducen únicamente a las órdenes del realizador, y hacer hipótesis sobre la presentación de una solución una vez que se empieza a describir un problema.” (Nichols, 1991:55)

A la seva obra *Blurred Boundaries. Question of meaning in contemporary culture* (1994), Nichols resumeix així l'evolució actual del documental:

“Tradicionalmente la palabra documental ha sugerido integración y conclusión, conocimiento y hecho, explicaciones del mundo social y sus mecanismos motivadores. Sin embargo, más recientemente, el documental viene sugiriendo desintegración e incertidumbre, recolección e impresión, imágenes de mundos personales y su construcción subjetiva.” (Nichols, 1994:1)

### **2.2.3 Propostes de tipologies del documental**

Malgrat la dificultat i les divergències en les propostes de classificació del documental, cal dir a favor dels diferents esforços fets que constitueixen en si mateixos una eina metodològica interessant per a l'estudi del documental i del seu discurs. La intenció d'aquest apartat és presentar les classificacions més acceptades i reconegudes dins el sector acadèmic documental.

Des dels anys vuitanta, i especialment en els darrers, s'observa un nou i fort moviment conceptual en el cinema de no ficció, que ha substituït o reelaborat moltes pràctiques i conceptes anteriors. Hi entren en joc diferents corrents teòrics com: el model semiològic o psicoanalític, representat per William Guynn; la teoria antropològica i de la informació, representada per Bill Nichols; el deconstruccionisme i el postmodernisme, presents en les idees de Michael Renov; el

feminisme i postcolonialisme, representats per Trinh T. Minh-Ha; o el realisme crític i el cognitivisme (“post theory”) que han plantejat Noël Carroll i Carl Plantinga. En aquest apartat s’analitzen amb profunditat les classificacions d’Erik Barnouw, Michael Renov i Bill Nichols, amb l’objectiu d’agrupar els períodes, moviments, autors i obres amb les diferents propostes que plantegen aquests autors. Per qüestions d’espai, deixarem fora de la nostra consideració altres autors com ara Peter I. Crawford (Crawford 1992) o Elisenda Ardèvol (Ardèvol 1995 i 1996), les propostes dels quals inclourem en un quadre sinòptic final (taula 2.1).

### 2.2.3.1 Barnouw i els modes històrics

En el llibre publicat l’any 1996 per Erik Barnouw, *El documental. Historia y estilo*, s’hi diferencien moviments i conjunts de pel·lícules que presenten característiques estilístiques semblants i que duen a terme una mateixa *funció social*, i que es desenvolupen en un moment històric específic. El nexa comú que presenta la seva classificació es basa en un ofici o professió determinada.

L’obra de Barnouw comença amb la descripció breu dels precedents i els antecedents que varen fer possible la invenció del cinematògraf. Comença centrant l’interès en la figura de Louis Lumière, al qual qualifica de *profeta* (l’invent fruit de la creació dels germans Lumière va anunciar i profetitzar immenses possibilitats futures). Un dels primers capdavanters que va treure profit del nou invent dels Lumière va ser Robert Flaherty, a través d’un tipus de documental antropològic i etnogràfic, designat per Barnouw amb el nom d’*explorador* (a partir de les expedicions finançades de l’època, que varen permetre la primera pel·lícula del gènere); després hi examina la figura del *reporter* (el gènere informatiu, seguint les pautes marcades per la propaganda soviètica de l’època), amb un nom propi, Dziga Vertov, seguit per les avantguardes i la seva innovadora aportació al gènere, caracteritzat segons Barnouw a través de la figura del *pintor* (els documentalistes mostraven un perfil molt artístic i alhora pictòric, i això es manifestava en les seves creacions) i posant l’èmfasi en autors com ara Walter Ruttmann, Jean Vigo i Joris Ivens. El documental adopta després la faceta d’*advocat* (el documental emmarcat en un context social, per defensar les causes del poble i la societat) en què la figura central de Grierson i l’escola britànica adquireixen un protagonisme destacat. I, preparant-nos per a la segona guerra mundial, planteja el capítol *toc de clarinet* (en què l’autor exposa clars exponents de les pel·lícules de propaganda de la segona guerra mundial), on els exponents són Humphrey Jennings i Frank Capra. Acabada la guerra, enllaça amb el matrimoni Thorndike, que encapçalen el capítol del *fiscal acusador* (que jutja i condemna els crims de guerra de la Segona Gran Guerra) i el de perfil *poeta* (caracteritzat per buscar un llenguatge metafòric, quotidià o neorealista), capítol en què destaquen Arne Sucksdorf i Bert Haanstra. Ja cap al final del llibre, Barnouw glossa el documental des del punt de vista del *cronista* (basat en la crònica històrica de

finals dels anys cinquanta i principis dels seixanta), amb Jean Rouch, i arriba a la figura del *promotor* (quan els treballs són patrocinats per institucions i empreses privades), amb Edward Murrow, entre d'altres. Fred Wiseman i Richard Leacock il·lustren el capítol sobre el documental *observador* (centrat en l'anomenat cinema directe nord-americà), seguit per Chris Marker i el documental com a *agent catalitzador* (que desglossa i descriu el Cinema Vérité francès), el *guerriller* (exposició de documentals polítics i militants de les dècades dels seixanta i setanta) i la producció videogràfica focalitzada en la figura de John Alpert. Com a tancament, planteja un extens capítol final, el *moviment* (que abastaria l'heterogeni documental dels anys vuitanta i noranta). Les últimes tendències no s'hi inclouen ja que va ser publicat l'any 2001.

Cal remarcar que, en la proposta d'evolució històrica dels dos àmbits que es presenta al final d'aquest capítol, hem seguit per a la part documental l'esquema i la divisió proposats per Erik Barnouw en el llibre mencionat. Per tant, l'obra de Barnouw *El documental. Historia y estilo* (1996) serà l'eina metodològica escollida per elaborar la proposta de marc cronològic de la història del gènere documental articulada en el temps<sup>11</sup>. Per complementar la proposta de Barnouw i ajustar més cada etapa, moviment i/o tendència i el predomini de les diferents modalitats en el temps, el llibre *Nonfiction Film: a Critical History* (1992), de Richard Meran Barsam, ens ha estat de gran utilitat.

### 2.2.3.2 Renov i els modes de desig

Michael Renov i Brian Winston aposten per una aproximació deconstructiva del documental. Winston (1993:21) reflexiona sobre el discurs científic i documental, i arriba a la conclusió que el primer s'ha invocat per legitimar el segon i ser-ne l'estàndard. Per a Renov (1993:2-3), els termes de la jerarquia establerta entre ficció i no ficció s'han de desplaçar i transformar. La "no ficció" és valuosa com a categoria, però en el supòsit que necessàriament inclogui elements de ficció, i viceversa.

Renov afirma que una visió que assumeixi el documental com un discurs totalment sobri fallarà en la comprensió de les fonts profundes de la no ficció, perquè és l'estatus diferencial històric del referent allò que distingeix el documental de la seva contrapart ficcional, i no les seves relacions formals. Conclou amb l'afirmació que *el documental comparteix l'estatus de totes les formes discursives, en referència al seu caràcter tròpic o figuratiu* i, seguint la línia d'altres autors contemporanis, diu que *totes les formes discursives, el documental inclòs, són, si no fictionals, almenys fictícies* (Renov, 1993:8). Aquestes dues últimes idees seran repeses més

---

<sup>11</sup> La proposta cronològica completa, per qüestions d'extensió, ha quedat fora del document escrit de la recerca, però és consultable a través de la plataforma interDOC, la qual dona cabuda a altres aspectes també importants de l'objecte d'estudi. S'espera publicar una monografia en el futur.

endavant i resultaran fonamentals en l'anàlisi quan ens centrem en la capacitat del documental interactiu per adaptar-se als diferents discursos, ja que és un gènere idoni en aquest aspecte pel fet de situar-se enmig de la divisió entre els dos grans gèneres audiovisuals per antonomàsia, ficció i no ficció.

Michael Renov (1993) parteix de la teoria poètica per dur a terme la seva classificació, un àmbit molt allunyat del de Barnouw, l'historiogràfic. Renov proposa una divisió centrada en el procés concret de la composició, funció i efecte, basat en quatre tendències o funcions retòriques i estètiques fonamentals, les quals actuen segons ell com a *modalitats de desig*, que han estat l'aliment durant dècades del discurs sobre el documental. Són les següents:

1. *Gravar, revelar o preservar*. És la funció mimètica comuna a tot el cinema, molt associada al gènere documental. En aquesta categoria es podrien incloure tant el documental antropològic o etnogràfic (representat per Robert Flaherty principalment) fins als diaris personals.
2. *Persuadir o promoure*. Funció considerada com a retòrica per Renov, és a dir, la cerca de tècniques argumentatives i estètiques de persuasió per aconseguir objectius socials o personals. Podríem citar-ne com a exemple l'escola britànica i el documental tipus de Grierson, però també s'hi podria incloure *Nuit et Brouillard*, d'Alain Resnais, pel fet que per a Renov la persuasió és una tècnica transversal a totes les altres funcions.
3. *Analitzar o qüestionar*. Funció mimètica i racional que seria un reflex més "cerebral" del primer mode, en el qual l'actitud estètica buscava la implicació activa de l'audiència. En aquest model, hi podríem situar els documentals sorgits dels corrents del *Direct Cinema* i el *Cinéma Vérité*, tot i que aquesta funció també es podria localitzar en documentals capdavanters, com els del rus Dziga Vertov, o contemporanis, com els d'Alain Resnais o Chris Marker.
4. *Expressar*. És la funció estètica, estretament lligada a la forma documental, de la pròpia realitat, però alhora la menys valorada i sovint refusada a causa de l'actitud científica imperant en la societat. La funció estètica és la que predomina en nombrosos corrents, com ara el dels avantguardistes, quan el documental s'apropa a les arts pictòriques o a la poesia, o el del documental antropològic de Robert Flaherty.

Renov reconeix que aquestes modalitats no són úniques del documental ni excloents d'allò que no és documental, però per a ell testifiquen la riquesa i variabilitat històrica de les formes de la no ficció en les arts visuals i les seves possibilitats retòriques.

### 2.2.3.3 Nichols i els modes de representació

El model de Nichols ha estat el més estudiat i alhora criticat en l'àmbit de la teoria documental contemporània. Les seves categories es basen en la combinació de variables d'estils de filmació i pràctiques materials. Les primeres classificacions les va fer a partir de distincions narratològiques entre els estils directe i indirecte, les quals varen evolucionar fins que van constituir quatre modes documentals bàsics: l'expositiu, l'observacional, l'interactiu i el reflexiu (Burton, 1990)<sup>12</sup>. Després, en la seva obra posterior, va canviar el mode interactiu pel participatiu i hi va introduir dues modalitats noves, la poètica i la reflexiva. Finalment, en el seu tercer llibre, va revisar i ampliar els seus treballs anteriors i hi va incorporar la modalitat performativa.

Com Nichols comenta (1991:65), les situacions i els esdeveniments, les accions i els assumptes, es poden representar de diferents maneres. Les modalitats de representació són formes bàsiques d'organitzar textos, en relació amb certes característiques o convencions recurrents. L'autor insisteix en el fet que la seva anàlisi i les categories tenen una cronologia històrica, ja que els nous models es gesten a partir d'una insatisfacció amb el model predominant, en una època determinada, tot i que aquest factor no impedeix la coexistència dins la mateixa època de moviments o documentals específics. Nichols ho afirma de la manera següent:

“Las nuevas modalidades transmiten una nueva perspectiva sobre la realidad. Gradualmente, la naturaleza convencional de este modo de representación se torna cada vez más aparente: la conciencia de las normas y convenciones a las que se adhiere un texto determinado empiezan a empañar la ventana que da a la realidad. Entonces está próximo el momento de la llegada de una nueva modalidad de representación.” (Nichols, 1991:66)

En els seus últims llibres, Bill Nichols parla del caràcter retòric del documental, tot i que ho fa tímidament i amb algunes inconsistències. A *La Representación de la Realidad* (1991) separa la retòrica de l'estil: “la retórica nos aleja del estilo, llevándonos hasta el otro extremo del eje entre autor y espectador” (Nichols, 1991:181) i l'associa amb l'argumentació i la persuasió més ideològica o gairebé enganyosa: “la retórica implica la elaboración de una causa persuasiva, no la descripción y evaluación de hechos perjudiciales o menos atractivos, aunque su revelación fuera necesaria.” (Nichols, 1991:183)

En el llibre *Introduction to documentary* (2001), Nichols continua argumentant d'una manera tímida però directa que el documental és una forma retòrica i cita diversos clàssics, com Ciceró,

---

<sup>12</sup> L'origen de les quatre modalitats va començar com una distinció entre els modes directe i indirecte en el treball del mateix Nichols: *Ideology and the image*. Julianne Burton es va encarregar llavors de revisar i polir la distinció inicial, i de convertir-la en una tipologia de quatre parts, a “Toward a History of Social Documentary in Latin America”, a la seva antologia *The Social Documentary in Latin America* (1990).

Quintilià i Aristòtil, per justificar aquesta afirmació. A més, hi manté que la veu del documental és la veu de l'oratória: la veu del cineasta que assumeix una posició sobre aspectes del món històric i que convenç sobre els seus mèrits. Una posició que s'enfronta als aspectes del món subjectes a debat (és a dir, aquells que no es basen en proves científiques, que depenen de l'enteniment, la interpretació, els valors i el judici). Nichols assenyala que aquest mode de representació exigeix una forma de parlar fonamentalment diferent a la lògica i a la narrativa: és la retòrica, tot i que novament torni a associar-la amb l'argumentació, i la separi clarament dels discursos científics o literaris, en els quals també sempre es troba present (Nichols, 2001:49). Les modalitats de representació en el documental descrites per Nichols són aquestes sis:

1. Modalitat *expositiva*. S'associa amb el documental clàssic basat en la il·lustració d'un argument a través de les imatges. Es tracta d'una modalitat més aviat retòrica que no pas estètica, dirigida directament a l'espectador, a través dels usos dels títols de text o les locucions que guien la imatge i emfatitzen la idea d'objectivitat i de lògica argumentativa. Va sorgir del desencís generat per la baixa qualitat del divertiment del cinema de ficció. Destaquen en aquesta modalitat l'època de les expedicions socioetnogràfiques (la finalitat antropològica en el cinema documental, sobretot a partir de l'obra de Robert Flaherty) i el moviment documental britànic (la finalitat social en el cinema documental, liderada per John Grierson i els documentalistes de l'escola britànica). (Nichols, 1991:68-72 i Nichols, 2001:105-109)
2. Modalitat *poètica*. Es vincula el seu origen amb l'aparició de les avantguardes artístiques en el cinema, i per això inclou molts dels artefactes representatius d'altres arts (fragmentació, impressions subjectives, surrealisme, etc.). Es tracta d'una modalitat que ha reaparegut en diferents èpoques i que en molts documentals contemporanis torna a agafar força i presència. Té la voluntat de crear un to i estat d'ànim determinat més que no pas proporcionar informació a l'espectador, com seria el cas de les modalitats expositiva i observacional. Destaquen en aquesta modalitat les avantguardes dels anys vint i trenta (la finalitat estètica en el cinema documental liderada per Walther Ruttmann, Jean Vigo i Joris Ivens) i les pel·lícules properes a l'art i al neorealisme (la finalitat artística i poètica del llenguatge documental plasmada en les aportacions d'Arne Sucksdorf i Bert Haanstra). (Nichols, 1991:72-78 i Nichols, 2001:102-105)
3. Modalitat *reflexiva*. Mode que té com a objectiu la presa de consciència per part de l'espectador del propi mitjà de representació i dels dispositius que li han donat autoritat. El documental no es considera una finestra oberta al món, es considera una construcció o representació seva, tot procurant que l'espectador adopti una posició crítica davant de qualsevol forma de representació. Nichols la considera la tipologia més autocrítica i

autoconscient. Va sorgir del desig de fer que les pròpies convencions de la representació fossin més evidents i per a posar a prova la impressió de la realitat que les altres modalitats (en una primera formulació, l'any 1991 Nichols estableix quatre modalitats bàsiques a partir del llibre *The Social documentary in Latin America* de Julianne Burton) transmetien normalment sense cap tipus de problema. Es tracta de la modalitat més introspectiva: utilitza molts dels recursos d'altres tipus de documental, però els porta fins al límit, per tal que l'atenció de l'espectador se centri tant sobre el recurs com sobre l'efecte. Destaquen en aquesta modalitat les notícies documentades durant els primers anys del segle XX a Rússia (la finalitat ideològica en el cinema documental, encapçalada per Dziga Vertov) i uns quants autors més contemporanis com ara Jill Godmilow i Raúl Ruiz, entre d'altres. (Nichols, 1991:93-114 i Nichols, 2001:125-130)

4. Modalitat *observacional*. Es tracta de la modalitat representada pels moviments cinematogràfics del Cinema Vérité francès i el Direct Cinema nord-americà, els quals, a pesar de mostrar diferències importants, comparteixen uns desenvolupaments tecnològics comuns (equips portàtils, lleugers i sincrònics) de principis dels anys seixanta. Combinats amb una societat més oberta i un conjunt coherent de teories fílmiques i narratives, varen permetre un apropament diferent als subjectes en el que els directors donaven prioritat a una observació espontània i directa de la realitat. Va sorgir arran del desacord amb la voluntat moralitzadora que el documental expositiu generava. Aquesta modalitat va permetre que el realitzador registrés la realitat sense involucrar-se amb el que feia la gent, quan no es dirigia explícitament a la càmera. Hi destaca aquí el moviment del Cinema Vérité a França, el Direct Cinema nord-americà o el Candid-Eye canadenc (la finalitat sociològica en el cinema documental, liderada per Jean Rouch, Edgar Morin i Mario Ruspolli, entre d'altres). (Nichols, 1991:66 i Nichols, 2001:109-115)
5. Modalitat *participativa* (en els seus orígens *interactiva*). Desenvolupada principalment en el cinema etnogràfic i en les teories socials d'investigació participativa, mostra la relació entre el realitzador i el subjecte filmat. El director esdevé investigador i entra en un àmbit desconegut, participa en la vida dels altres, guanya l'experiència directa i profunda i la reflecteix a partir del cinema. Aquest mode de representació es troba present en pel·lícules com ara *Celovek kinoapparatom* (Vertov, 1929) o *Chronique d'un été* (Rouch i Morin, 1960). La modalitat observacional limitava el realitzador al moment present i demanava un desaferrament disciplinat dels propis successos. El documental participatiu fa més evident la perspectiva del realitzador, que s'involucra en el propi discurs que realitza. Els directors volien entrar en contacte amb els individus d'un mode més directe, sense tornar a l'exposició clàssica, i d'aquí van sorgir estils d'entrevistes i

diferents tàctiques intervencionistes, amb la qual cosa es permetia que el realitzador participés d'una manera més activa en els esdeveniments. També podia convertir-se en el propi narrador de la història, o explicar els fets succeïts a través dels testimonis i/o experts. A aquests comentaris, se'ls sol afegir metratge d'arxiu, per facilitar les reconstruccions i evitar les afirmacions interminables del comentari omniscient. Hi destaquen les figures de Jean Rouch, Emile de Antonio i Connie Field, entre d'altres. (Nichols, 1991:78-93 i Nichols, 2001:115-125)

6. Modalitat *performativa*. Últim mode introduït per Nichols, aparegut fa relativament poc temps, el qual qüestiona la base del cinema documental tradicional i dubta de les fronteres que tradicionalment s'han establert amb el gènere de la ficció. Focalitza l'interès en l'expressivitat, la poesia i la retòrica, i no en la voluntat d'una representació realista. L'èmfasi es desplaça cap a les qualitats evocadores del text, i no tant cap a la seva capacitat representacional. S'apropa de nou a les avantguardes artístiques més contemporànies. Aquest nou mode de representació va sorgir gràcies als models anteriors i les mancances o defectes que presentaven els clàssics, segons diversos autors. Un exponent clar en seria el director nord-americà Michael Moore, entre d'altres. (Nichols, 1994:92-106 i Nichols, 2001:130-138)

En resum, segons Nichols cada modalitat desplega els recursos de la narrativa i el realisme d'una manera diferent, i elabora a partir d'ingredients comuns diferents tipus de text amb qüestions ètiques, estructures textuals i expectatives característiques per part de l'espectador. A continuació s'ofereix un quadre (2.1) que sintetitza les principals característiques i exemples de cada modalitat de representació descrites per Bill Nichols en la seva obra *Introduction to documentary* (2001).



2.1 Quadre resum de les modalitats de representació de Bill Nichols

Taula 2.1

MODALITATS DEL DOCUMENTAL SEGONS NICHOLS

MODE	CARACTERÍSTIQUES	EXEMPLES
POÈTIC	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Representació fragmentada i ambigua de la realitat</li> <li>* Impressions subjectives</li> <li>* Personalitats i actes incoherents</li> <li>* Refús d'aportar solucions</li> <li>* Càrrega experimental</li> <li>* Proximitat a les avantguardes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Luis Buñuel: <i>Un Chien Andalou</i> (1928) i <i>L'Âge d'or</i> (1930).</li> <li>* Chris Marker: <i>Sans Soleil – Welcome to Tokyo</i> (1983).</li> <li>* Péter Forgács: <i>Danube Exodus</i> (1999).</li> </ul>
EXPOSITIU	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Voluntat de representació de la realitat històrica</li> <li>* Locució directa i “autoritària”</li> <li>* Perspectiva preferent d'interpretació</li> <li>* Les imatges serveixen per “il·lustrar” la narració oral</li> <li>* Sol adoptar una veu narradora en off (el locutor mai no es veu)</li> <li>* Postula un objectivisme total</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Georges Franju: <i>Le Sang des Bêtes</i> (1949).</li> <li>* Peter Berger: <i>Ways of seeing</i> (1974).</li> <li>* Eugene Jarecki: <i>Why We Fight</i> (2005).</li> </ul>
OBSERVACIONAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Actitud de mirar la vida “com és”</li> <li>* Situar l'espectador en el mateix ull de la càmera</li> <li>* Confiança en el “poder” demiürg de la imatge, mirall de la realitat</li> <li>* Evitar trucatges i muntatges</li> <li>* Proximitat al model realista del Neorealisme italià</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Leni Riefenstahl: <i>Triumph des Willens</i> (1935).</li> <li>* Alain Resnais: <i>Nuit et Brouillard</i> (1955).</li> <li>* Fred Wiseman: <i>High School</i> (1968).</li> </ul>
PARTICIPANT	<ul style="list-style-type: none"> <li>* El realitzador surt de darrera la càmera i esdevé actor social</li> <li>* Invita l'espectador a participar en el joc del documental</li> <li>* Entrevista i interpel·la els subjectes</li> <li>* Sovint el documentalista esdevé personatge dels fets implicats</li> <li>* Treballa les imatges d'arxiu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Dziga Vertov: <i>L'home de la càmera</i> (1929)</li> <li>* Marcel Ophuls: <i>Le chagrin et la pitié</i> (1969)</li> <li>* Errol Morris: <i>The Fog of War: Eleven Lessons from the Life of Robert S. McNamara</i> (2003)</li> <li>* Michael Moore: <i>Fahrenheit 9/11</i> (2004)</li> </ul>
REFLEXIU	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Proposa negociació entre realitzador i espectador</li> <li>* Presenta el document com un constructe de la representació</li> <li>* Planteja dubtes sobre les imatges i les seves trampes</li> <li>* Pot utilitzar el fals documental</li> <li>* Qüestiona les tècniques i convencions del realisme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Dziga Vertov: <i>L'home de la càmera</i> (1924)</li> <li>* Luis Buñuel: <i>Las Hurdes. Tierra sin pan</i> (1933).</li> <li>* Lourdes Portillo: <i>Corpus: A Home Movie for Selena</i> (1999)</li> </ul>
PERFORMATIU	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Pregunta sobre la relació entre la realitat i la seva representació</li> <li>* Postula un coneixement basat en l'experiència personal i de l'altre</li> <li>* S'interessa per les dimensions subjectiva i afectiva</li> <li>* Sol combinar fets reals i imaginaris</li> <li>* Expressa el compromís de realitzador i espectador amb el món</li> <li>* L'autor s'inscriu en el text</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Humfrey Jennings i Stewart McAllister: <i>Listen to Britain</i> (1941)</li> <li>* Susana Blaustein i Lourdes Portillo: <i>Las madres de la Plaza de Mayo</i> (1985)</li> <li>* Joaquim Jordà: <i>Mones com la Becky</i> (1999)</li> <li>* Errol Morris: <i>Standard Operating Procedure</i> (2008)</li> </ul>

En el quadre sinòptic següent (taula 2.2) oferim una comparació entre els principals trets de les classificacions dels tres autors estudiats, més els de Crawford (1992) i Ardèvol (1995 i 1996).

## 2.2 Equivalències entre les diferents classificacions del documental

Taula 2.2 EQUIVALÈNCIES ENTRE DIFERENTS CLASSIFICACIONS DEL GÈNERE DOCUMENTAL				
BILL NICHOLS <i>Modalitats de representació de la realitat</i>	ERIK BARNOW <i>Modes històrics (Funcions socials i/o oficis)</i>	MICHAEL RENOV <i>Modes de desig</i>	PETER I. CRAWFORD <i>Modes propers a l'antropologia visual</i>	ELISENDA ARDÈVOL <i>Moviments històrics i combinació d'elements de filmació, models de col·laboració i rodatge</i>
EXPOSITIU	* Profeta * Explorador * Reporter * Advocat * Toc clarinet * Fiscal acusador * Cronista * Promotor	* Gravar * Revelar * Reservar  * Persuadir * Promoure	* Mode perspicu	* Cinema Explicatiu
POÈTIC	* Pintor * Poeta	* Expressar		
REFLEXIU	* Reporter * Contemporani	* Analitzar * Questionar	* Mode evocatiu	* Reflexive Cinema (cinema reflexiu)
OBSERVACIONAL	* Observador * Agent catalizador * Guerriller	* Analitzar * Questionar	* Mode experiencial	* Observational Cinema * Cinema Vérité * Direct cinema
PARTICIPATIU (Interactiu)	Contemporani (El moviment)	* Expressar	* Mode experiencial * Mode evocatiu	* Participatory Cinema * Evocatiu - Deconstruccionista
PERFORMATIU	Contemporani (El moviment)	* Expressar	* Mode experiencial	

#### 2.2.3.4 Acotacions crítiques

Resulta força evident que les categories estudiades de Barnouw, Renov i Nichols són incompletes i que presenten problemes com qualsevol tipus de classificació que es pretengui establir.

Des dels seus inicis, com hem vist, el documental ha estat un *gènere poc delimitat*. En el gènere documental, la realitat sembla que es mostra aparentment transparent, pura, sense manipulació, al contrari de la ficció cinematogràfica. La convivència de documental i ficció dins del cinema modern ha traspassat les fronteres ètiques i estètiques dels dos gèneres, i ha arribat al punt actual, on es desconeixen els límits entre realitat i ficció. Com a exemple d'aquest concepte (i situat en el present) podem citar el fals documental, una de les últimes manifestacions de la hibridació entre documental i ficció. El cas del fals documental és interessant: es basa en la successió d'esdeveniments falsos, a partir de les tècniques i els mecanismes propis del gènere documental, fet que genera a vegades intel·ligents paròdies que qüestionen l'objectivitat i les característiques essencials del gènere en sí. El fals documental és una de les manifestacions més evidents de les discutibles fronteres establertes entre gèneres, i provoca incertesa a nivell de macrogènere, quant a on es troben els límits entre la realitat i les estructures narratives. Es tracta d'un element més que cal sumar a aquest període de qüestionament global, o *era de la sospita*. Ara bé, les propostes de classificació del documental convencional examinades, tot i ser útils, i fins i tot didàctiques en certs casos, presenten uns problemes i unes limitacions que volem recordar.

L'agrupació dels documentals per funcions socials proposada per Barnouw pot haver servit per a l'estructuració pedagògica del seu llibre, i de fet convé atribuir-li el mèrit d'haver recopilat, descrit i exemplificat els principals passatges de la història del gènere. A més, el llibre fuig de l'academicisme i d'una estructuració d'indexació rígida, com és el cas del llibre de Richard M. Barsam *Nonfiction Film: a Critical History* (1992), i presenta la història com si es tractés d'un conte, amb un estil narratiu que sembla extret de les bones novel·les, de manera amena i amb anècdotes que li donen un punt d'originalitat. Tot i això, els capítols (entesos com a fases o categories que desglossa) presenten problemes de cara a una anàlisi profunda, ja que centrar i focalitzar el gènere a la supeditació d'un conjunt de funcions comporta el fet d'haver de deixar altres qüestions importants al marge. Amb aquest sistema de classificació, Barnouw crea una mena de compartiments tancats on inclou diferents directors i pel·lícules, i nega així la interconnexió entre persones i moviments i les múltiples possibilitats que se'n derivarien (Cock, 2006:14). Des d'aquest angle, la classificació que estableixen altres autors, com Nichols o Barsam, resulta molt més clarificadora i entenedora: Nichols presenta menys modalitats i les descriu amb profunditat, i Barsam se centra en els períodes històrics i en diferència les dues

grans guerres i els períodes d'entreguerres o de postguerra (així crea particions cronològiques en el temps, una manera de delimitar bé els diferents períodes). Tanmateix, Barsam no presenta una categorització clara, sinó que es limita a exposar la història i els moviments més importants.

Pel que fa a Renov, i d'acord amb Cock (2006), les seves categories no són exclusives ni tancades i són extrapolables a d'altres àmbits, amb la qual cosa es desmarca clarament del plantejament teòric proposat per Barnouw. Però les deficiències que presenta el model d'anàlisi de Renov són bastant similars a les de Barnouw. Renov afirma que la seva categorització no és cronològica ni evolucionista, en una crítica indirecta a Nichols, i malgrat tot, no deixa d'associar directament part de les seves categories amb moviments documentals històrics i de fer judicis que mostren una certa escala de valors entre la funció considerada com la més elemental (gravar, revelar i preservar) i les més complexes (analitzar, qüestionar i expressar). Aquesta categorització limita els usos de les pel·lícules de no ficció, els quals poden ser tan variats com els usos de les de ficció o de la pròpia comunicació humana. (Cock, 2006:16)

Pel que fa a Nichols, tot i admetre que hi ha una coherent cronologia lineal i una evolució implícita cap a una complexitat i multiplicitat de modalitats, en realitat moltes d'aquestes modalitats han estat potencialment disponibles des dels orígens del cinema documental i la història del cinema d'autor. Cada modalitat ha denotat un període de predomini en regions o països determinats, però les modalitats també tendeixen a combinar-se i a alterar-se dins de pel·lícules determinades. Actualment, els enfocaments més antics o més tradicionals no desapareixen, sinó que coexisteixen amb els nous que van sorgint. El que funciona en un moment determinat i el que compta com una representació realista del món històric no és senzillament una qüestió de progrés cap a una forma definida d'expressar la veritat, sinó de lluites pel poder i l'autoritat dins dels propi escenari històric. (Nichols, 1991:67)

## **2.3 El mitjà digital interactiu**

### **2.3.1 Els capdavanters del mitjà digital i la tecnologia digital**

L'objectiu d'aquest apartat és presentar una breu síntesi de l'eclosió i evolució del mitjà digital, i acotar les aportacions principals fetes pels capdavanters, els matemàtics i els enginyers, principalment, de cara a la seva conceptualització<sup>13</sup>. Intentarem sintetitzar les aportacions

---

<sup>13</sup> L'esquema que es segueix per a estructurar les diferents etapes referents a la història del mitjà digital i la selecció dels seus personatges més significatius respon al programa i teoria de l'assignatura *Ficció i no ficció interactives*, impartida pel professor Xavier Berenguer, en el marc del Doctorat en Teoria, Anàlisi i Documentació Cinematogràfica (2006-2008) de la Universitat Pompeu Fabra. Disponible en línia a la següent direcció web <http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/cursos/interact/principal.html>

relatives a la terminologia de l'àmbit i els conceptes de multimèdia, hipermèdia, internet, hipertext i narrativa interactiva.

Respecte del gènere documental, que s'inicia a finals del segle XIX gràcies a l'invent del cinematògraf dels germans August i Louis Lumière, l'aparició del mitjà digital sorgeix amb mig segle de retard, però es desenvolupa de manera exponencialment superior. La diferència entre mitjans analògics i digitals rau en el seu funcionament: fins a l'arribada de la digitalització, tots els mitjans funcionaven per analogia, és a dir, per rèplica o imitació. Parlar d'analogia és parlar de *transcripció*. Codificar informació d'una manera analògica significa transcriure una determinada magnitud en un altre sistema, constituït d'una nova magnitud, proporcional a la primera, però més manejable.

Tradicionalment, en el mitjà analògic, un artista o autor té un model o una realitat i ho transcriu (o transforma) en suports físics com ara el paper fotogràfic (fotografia), la pedra (escultura) o el quadre (pintura). En el mitjà digital, ja no parlem de transcripció, sinó de *conversió*: la codificació de la informació significa la conversió de magnituds de tipus físic en paràmetres numèrics de tipus binari. El model es converteix en un conjunt de nombres (sempre – 0/1 –) sense cap variable física. Així, durant el procés de conversió digital, elements de diferent naturalesa física com ara textos, imatges o sons, acaben convertits en bits d'informació (una espècie de paquet únic d'informació, cosa que ens fa pensar que en el fons només hi ha un únic mitjà i els programes interactius, d'acord amb Berenguer (1997), són “unimedials”). En resum: en la transcripció analògica sempre existeix un suport físic de base (paper, roca, tela, etc.), però en la conversió digital només un conjunt de nombres ocupen el processador de l'ordinador. Anomenem mitjà digital totes aquelles pràctiques, originades en un suport analògic o digital, que a partir del processament del seu senyal, esdevenen un codi numèric determinat (combinació en cadena entre 0 i 1).

Podem parlar de mitjà nou gràcies a un *conjunt d'aportacions de matemàtics i enginyers* que van inventar<sup>14</sup> i desplegar *instruments i llenguatges*, actualment anomenats sistemes informàtics, que varen permetre plantejar i establir els fonaments d'aquest nou entorn de comunicació conegut amb el nom de mitjà digital. En general, pel que fa als seus capdavanters, hem de

---

<sup>14</sup> Cal remarcar que, en molts casos, el personatge en qüestió no va inventar l'instrument ni el llenguatge, sinó que va liderar o coordinar un equip de disseny i/o desenvolupament. Aquest discurs, el qual vincula l'inventor amb el seu invent, s'anomena “teoria heroica de la invenció”, i ha estat durament criticat per autors que proposen una mirada social sobre la tecnologia (entesa com a producte que emergeix de xarxes de treball i és reconfigurada per la societat), la qual es contraposa amb la “teoria del descobriment múltiple”, que postula que la majoria de descobriments científics són efectuats simultàniament per diferents persones en moments molt propers en el temps. Consultar: ([http://en.wikipedia.org/wiki/Heroic\\_theory\\_of\\_invention\\_and\\_scientific\\_development](http://en.wikipedia.org/wiki/Heroic_theory_of_invention_and_scientific_development) [http://en.wikipedia.org/wiki/Multiple\\_discovery](http://en.wikipedia.org/wiki/Multiple_discovery))

recordar els autors següents: Charles Babbage, Herman Hollerith, Alan Turing, Norbert Wiener, Claude Shannon, Konrad Zuse, Jack Kilby i Joseph Carl Robnett Licklider. A la taula 2.3 oferim esquemàticament les aportacions més significatives de cada un d'aquests autors.

### 2.3 Capdavanters del mitjà digital

Taula 2.3 CAPDAVANTERS DEL MITJÀ DIGITAL		
PERSONATGES	INVENTS	CRONOLOGIA I APORTACIÓ CLAU
Charles Babbage	Màquina diferencial, màquina analítica.	(1791-1871) Primera idea d'ordinador.
Herman Hollerith	IBM, Tabulating Machine Company	(1860-1929) Processament automatitzat de grans volums d'informació.
Alan Turing	Autòmat cel.lular, Test de Turing	(1912-1954) Pare de la Intel·ligència Artificial.
Norbert Wiener	Sistemes de xarxes	(1894-1964) Teoria de la cibernètica, automatització, retroalimentació.
Claude Shannon	Relés, Bit	(1916-2001) Pare de l'era de les comunicacions electròniques, teoria matemàtica de la comunicació.
Konrad Zuse	Computadores Z-1, Z-2, Z-3, Z-4, Z-5, etc., màquines descriptores (ENIGMA)	(1910-1995) La primera computadora electromecànica binària programable.
Jack Kilby	Circuits integrats, microprocessador, microelectrònica	(1924-2005) Invenció dels microprocessadors i la microelectrònica.
J.C.R. Licklider	ARPANET, Internet	(1915-1990) Concepte de xarxa galàctica i precursor de l'Internet actual.

## **2.3.2 Consolidació del programa interactiu. L'hipermèdia, el multimèdia i el cas d'Internet**

### **2.3.2.1 Orígens i consolidació dels programes interactius**

Durant el segle XIX, les noves tecnologies de la reproducció visual varen obrir portes als subtils conceptes d'integració de les coses espectaculars a través de la participació directa de l'espectador de manera individual, i es van reconstruir així definicions socials d'espai privat enfront de públic. Certs invents del segle XIX, uns quants d'estranyes, com el praxinoscopi, i d'altres basats en tecnologies de la comunicació, com el telègraf o el telèfon, anunciaren de manera clara i concisa idees i tecnologies de la interactivitat molt similars a les actuals, com exemplifiquen ara Internet, la realitat virtual o la televisió digital a la carta.

El fet que la preferència per la visió col·lectiva acabés influint en bona part de les invencions del segle XIX, com també durant el segle XX, es deu simplement a una qüestió comercial, és a dir, a l'afany de més rendibilitat d'uns espectacles d'audiències col·lectives, més que no individuals. Un exemple en seria la marginació comercial francesa del Cinetoscopi de Thomas Edison, l'any 1894 (un peep-show que només podia ser disfrutat per una persona), en oposició al cinematògraf dels germans Lumière, que podia ser observat per moltes persones alhora. O la falta d'ajuda de la indústria de Hollywood al Sensorama de Morton Heilig, l'any 1962, en aquell moment més preocupada en noves investigacions sobre com expandir la pantalla (Cinemascope, 3-D, etc.), amb la finalitat de poder recuperar l'audiència perduda a causa de la implantació massiva de la televisió.

Com assenyala Xavier Berenguer (1997), les idees seminals dels programes interactius i el seu abast es deuen bàsicament a dos personatges: d'una banda, Vannevar Bush, el qual als anys quaranta, quan els ordinadors només servien per calcular trajectòries de bales i bombes, va imaginar un sistema digital, anomenat "Memex", per a emmagatzemar grans bases de coneixements interconnectats, a les quals es pogués accedir des de diversos i múltiples nivells; i d'altra banda, Ivan Sutherland, durant els anys seixanta, que va inventar la digitalització de les imatges i va imaginar unes ulleres per passejar-se dintre de les imatges. D'acord amb Berenguer, "les idees de Bush són a la base dels sistemes moderns d'intercanvi d'informació, més propers a la manera natural de relacionar la informació de les persones, mentre Sutherland és el pare de la tecnologia que permet portar a la pràctica aquestes idees i el primer en desvetllar els horitzons de la comunicació interactiva." (Berenguer, 1997)

Un altre personatge determinant és Ted Nelson, introductor el 1965 del terme “hipertext”. Nelson va idear també un altre utòpic banc de dades, de nom “Xanadu”. Tot i que “Xanadu” no ha acabat mai d'existir, les reflexions paral·leles de Nelson en l'ordre metodològic i lingüístic són essencials en l'evolució dels programes interactius.

L'apropament definitiu a la interactivitat tècnicament factible es donà gràcies a les tecnologies inventades per Douglas Engelbart (el ratolí, les finestres, etc.) i per Alan Kay (les primeres interfícies gràfiques), a començaments dels anys setanta. En l'àmbit audiovisual, el precedent directe del programa interactiu és el *vídeo interactiu*. Allò que fa passar el vídeo interactiu a multimèdia interactiu són les tecnologies de la compressió i de la transmissió de les imatges, amb l'objectiu de reduir el volum de la informació que impliquen les imatges en moviment, i per augmentar la velocitat de transferència d'informació entre els dispositius. Com comenta Berenguer (1997), “en el procés de conversió digital, textos, imatges i sons acaben tots convertits en bits d'informació, per tant, en el fons hi ha un únic mitjà i els programes interactius són ‘unimèdia’”. L'anglès Alan Turing es pot considerar el pare de la intel·ligència artificial, tot i que aquest nom no s'empré fins després de 1956. Posteriorment, diferents personalitats s'han fet un nom com a capdavanters d'aquest concepte: els més significatius són Morton Heilig, Joseph Weizenbaum i Raymond Kurzweil. A la taula 2.4, resumim les aportacions dels autors relacionats amb els orígens dels programes interactius (i no podem oblidar que molts es varen convertir també en els precursors de la intel·ligència artificial).

#### 2.4 Personatges determinants en els orígens i la consolidació del programa interactiu

Taula 2.4		ELS ORÍGENS I LA CONSOLIDACIÓ DELS PROGRAMES INTERACTIUS	
PERSONATGES	INVENTS	CRONOLOGIA I APORTACIÓ CLAU	
Morton Heilig	Sensorama, Sonorama, realitat virtual, interacció, casc virtual	(1923,-). Diferents sistemes de simulació audiovisual i precursor de la realitat virtual.	
Joseph Weizenbaum	Programa parlant ELIZA	(1948,-). Capdavanter de les primeres investigacions en Intel·ligència Artificial.	
Raymond Kurzweil	Aparells d'intel·ligència artificial, MATRIX	(1948, -). Tecnologia de sistemes. Creador del concepte de màquines intel·ligents, màquines espirituals i xarxa matrix futura.	



### 2.3.2.2 L'hipermèdia, el multimèdia i el cas d'Internet

El terme *multimèdia* s'aplica des de fa anys a la simple juxtaposició de canals sensorials diferents en un projecte integrador. Per exemple, s'adjectiven com a multimèdia productes com ara un curs d'idiomes basat en quaderns textuais, programes de televisió i cassettes de veu, les projeccions que sincronitzen les imatges de diversos projectors de diapositives i diversos canals de so o els espectacles teatrals que incorporen elements originalment aliens, com ara projeccions estàtiques o cinematogràfiques, etc. En el context que ens ocupa, “parlem de multimèdia com d'un concepte que sorgeix de la digitalització comuna i la integració consegüent en un mateix suport informàtic de text, so, gràfics, fotografies i imatges animades. Deixem conscientment de banda altres estímuls sensorials impossibles de representar a través d'un ordinador convencional amb monitor i altaveus.” (Ribas, 2000:37)

Segons la definició que ofereix la Wikipèdia<sup>15</sup>, el multimèdia és un “sistema que utilitza més d'un mitjà de comunicació al mateix temps en la presentació de la informació, com ara el text, la imatge, l'animació, el vídeo i el so”. Aquest concepte és tan antic com la comunicació humana ja que, per exemple, en la conversa normal parlem (so), escrivim (text), observem al nostre interlocutor (vídeo) i accionem amb gestos i moviments de les mans (animació). Amb l'auge de les aplicacions multimèdia per a computador, aquest vocable va entrar a formar part del llenguatge habitual. Quan un programa de computador, un document o una presentació combina adequadament els mitjans, es millora notablement l'atenció, la comprensió i l'aprenentatge, ja que s'acosta una mica més a la manera habitual com els humans ens comuniquem, tot emprant diversos sentits per comprendre un mateix objecte o concepte.

Una de les maneres de gestionar aquesta informació multimèdia és la pròpia de l'hipertext. En un hipertext, sovint els nodes coincideixen físicament amb arxius informàtics o, si més no, amb una part d'allò que contenen. Enllaçant amb l'afirmació que el programa interactiu és unimedial, Ignasi Ribas (2000:37) comenta que “l'homogeneïtat introduïda per la digitalització en el tractament dels diversos mitjans comporta que en una xarxa que lliga arxius informàtics sigui en principi estructuralment irrellevant allò que representi el contingut digital d'aquests arxius”. Per tant, podem definir un *hipermèdia* com “una xarxa de peces interconnectades d'informació multimèdia.”

---

<sup>15</sup> Consultable en línia a: <http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>. S'hi poden consultar també altres conceptes associats, com ara el d'hipermèdia, hipertext o sistemes operatius i el WWW.

La majoria d'autors tendeixen a parlar d'hipertext o hipermitjà indistintament. Precisament la homogeneïtat entre mitjans és la raó que dona George P. Landow per justificar aquesta sinonímia:

“Puesto que el hipertexto, al poder conectar un pasaje de un discurso verbal a imágenes, mapas, diagramas y sonido tan fácilmente como a otro fragmento verbal, expande la noción de texto más allá de lo meramente verbal, no haré la distinción entre hipertexto e hipermedia.” (Landow, 1995:15)

I afegeix en la revisió posterior d'aquest text (2005):

“La expresión *hipermedia* simplemente extiende la noción de texto hipertextual al incluir información visual y sonora, así como la animación y otras formas de información. [...] Con *hipertexto*, pues, me referiré a un medio informático que relaciona información tanto verbal como no verbal. En esta red, emplearé los términos *hipermedia* e *hipertexto* de manera indistinta.” (Landow, 2005:25)

*Hipermitjà* és el terme amb què es designa un conjunt de mètodes o procediments per escriure, dissenyar o transportar continguts que tinguin text, vídeo, àudio, mapes o altres mitjans, i que a més, tingui la possibilitat d'interactuar amb els usuaris. Una imatge amb hipervincles i text és un exemple d'hipermitjà. Un dels primers sistemes d'hipermitjà creat va ser l'*Aspen Movie Map*<sup>16</sup>. L'enfocament hipermitjà d'aquests continguts els qualifica especialment com a mitjans de comunicació i interacció humanes. En aquest sentit, un espai hipermitjà és un àmbit sense dimensions físiques, que alberga, potencia i estructura activitats de les persones. En contextos específics, s'identifica hipermitjà com a extensió del terme hipertext, en què àudio, vídeo, text i hipervincles generalment no seqüencials, s'entrellacen per a formar un continu d'informació, que pot considerar-se virtualment infinit. Ribas, a partir de les reflexions de Josep Blat, diferencia entre aplicació hipermitjà i sistema hipermitjà:

“D'acord amb Josep Blat (BLAT, 2000) definirem una aplicació hipermitjà com una xarxa específica d'informació multimèdia interconnectada. En canvi, considerarem habitualment un sistema hipermitjà com una eina que es pot fer servir, entre d'altres coses, per crear aplicacions.” (Ribas, 2000:38)

La utilització de tècniques multimèdia va facilitar el desenvolupament de l'*hipertext*, una manera de lligar temes mitjançant paraules en els textos, fet que permet l'accés a temes d'interès específic en un o diversos documents, sense haver de llegir-los completament, només gràcies a clicar amb el ratolí en les paraules remarcades (subratllades o d'un color diferent) que estiguin relacionades amb la cerca. El programa mostra immediatament a la pantalla altres documents que inclouen el text relacionat amb aquesta paraula. Fins i tot es poden posar marques de posició (bookmarks). Així es controla l'ordre de lectura i l'aparició de les dades en la pantalla,

---

<sup>16</sup> Per obtenir-ne més informació, consultar en línia: <http://www.naimark.net/projects/aspen.html>

d'una manera més semblant a la nostra manera de relacionar pensaments, en la qual el cervell respon per lliure associació d'idees, i no a partir d'un fil únic i lineal.

Però la vinculació interactiva no es limita solament a textos. També es pot interactuar amb sons, animacions i serveis d'Internet relacionats amb el tema de la cerca, la qual cosa ha donat origen al nou concepte anomenat hipermèdia, resultat de la fusió dels conceptes hipertext i multimèdia. Es poden concebre els sistemes d'hipermèdia com a organització d'informació textual, gràfica i sonora a través de vincles que creen associacions entre informació relacionada dintre del sistema.

Els continguts multimèdia es poden dividir en dues categories, *continguts lineals* i *no lineals*: els continguts lineals progressen sense control de navegació per part de l'usuari, com en un cinema; els continguts no lineals ofereixen interactivitat a l'usuari, que en pot controlar la progressió, com en el cas d'un videojoc. També es coneixen com a continguts d'hipermèdia.

### **2.3.2.3 Evolució d'Internet**

Internet és una immensa xarxa de xarxes d'ordinadors connectats entre si, la qual permet compartir informació, programes, enviar missatges, etc., amb independència de la localització dels seus usuaris. Tota aquesta revolució de les telecomunicacions té el seu origen en la dècada dels seixanta gràcies a les innovacions de la figura ja descrita de J.C.R. Licklider.

Com va assenyalar Manuel Castells en el seu discurs anomenat "Internet y la Sociedad Red", durant la sessió inaugural del programa de doctorat sobre la societat de la informació i el coneixement de la Universitat Oberta de Catalunya:

*"Internet hace referencia a un sistema global de información que está relacionado lógicamente por un único espacio de direcciones global basado en el protocolo de Internet (IP) o en sus extensiones, es capaz de soportar comunicaciones usando el conjunto de protocolos TCP/IP o sus extensiones u otros protocolos compatibles con IP, y emplea, provee, o hace accesible, privada o públicamente, servicios de alto nivel en capas de comunicaciones y otras infraestructuras relacionadas aquí descritas."* (Castells, 1999)

L'origen d'Internet deriva de la iniciativa de l'exèrcit d'Estats Units, que va posar en marxa un sistema de comunicacions entre els seus ordinadors per connectar-los entre si. Els objectius principals eren tenir accés a una determinada informació en diferents punts del país al mateix temps i evitar que un eventual atac trenqués la xarxa militar de telecomunicacions. Es creava d'aquesta manera ARPANET (Xarxa de la Agència de Projectes d'Investigació Avançada), la primera xarxa de comunicacions. Es tractava d'un sistema de connexió de nodes on el mateix sistema, tot i que se'n destruís un enllaç, podia reconèixer un altre circuit (un altre enllaç com a alternativa possible) per arribar correctament a la seva destinació. La informació viatjava en

paquets (col·loquialment, trossos de missatges), un sistema de fragmentació que garantia l'arribada de la informació, a partir d'un protocol anomenat TCP/IP (Transmission Control Protocol – Internet Protocol). Després, ARPANET va deixar de tenir interès com a mitjà estratègic per una guerra o altres interessos governamentals i s'ocupà de potenciar el desenvolupament de mitjans per compartir recursos tècnics i humans orientats a la investigació científica. A partir de la implicació de diverses universitats, com les d'UCLA o l'Institut Tecnològic de Massachussets (MIT), el projecte es va anomenar INTERNET. Del milió d'usuaris que hi havia en el món l'any 1989 es va passar als 100 milions en deu anys, i l'increment actual és exponencial. Els anys que es poden considerar clau en la història d'Internet són:

1962: J.C.R. Licklider proposa la primera idea sobre la interconnexió entre diferents ordinadors per compartir qualsevol informació.

1969: Quatre universitats americanes (UCLA, Santa Bàrbara, Utah i l'Institut d'Investigacions de Stanford) posen en pràctica la primera connexió d'ARPANET.

1973-1977: Es desenvolupen els conceptes tecnològics bàsics per dur a terme la primera connexió internacional d'ARPANET entre una institució anglesa i una de noruega.

1982-1987: Es crea el llenguatge i el protocol comú a Internet: el TCP/IP. Bob Kahn i Vint Cerf en són els responsables.

1991: Aparició del World Wide Web, que permet combinar imatges, text i so en un mateix document.

1994: El navegador Netscape Navigator arriba al mercat. Són programes que fan possible la visualització i la navegació a través de pàgines web i els seus enllaços.

2004: Apareix el concepte de Web 2.0 i/o plataformes col·laboratives.

En relació a l'anàlisi dels conceptes de multimèdia, hipermèdia i la creació de la xarxa, cal esmentar els personatges següents, amb les seves específiques aportacions al mitjà: Douglas Engelbart, Ted Nelson, Jaron Lanier, Tim Berners Lee, Steve Jobs i Steve Wozniak (vegi's esquema a la taula 2.5).

## 2.5 Principals aportacions a la definició d'hipermèdia, multimèdia i Internet

Taula 2.5

### HIPERMÈDIA, MULTIMÈDIA I LA CREACIÓ DE LA WWW

PERSONATGES	INVENTS	CRONOLOGIA I APORTACIÓ CLAU
Douglas Engelbart	Ratolí, finestres, ajuda en línia, processador de textos, correu avançat, sistema digital de producció col·lectiva	(1925,-). Sistemes d'ajuda integrats a la interfície, software, Arpanet.
Ted Nelson	Sistema Xanadu, estructura de l'hipertext	(1937, -). Creador del concepte d'hipertext, precursor d'Internet i del posicionament a través de paraules clau.
Tim Berners Lee	Internet, HTML, TCP/IP, W3C	(1955,-). Creador de la World Wide Web, del codi per a escriure pàgines a la xarxa, de l'estandardització del protocol TCP/IP i del consorci regulador W3C.
Jaron Lanier	Realitat virtual, HCI, guants virtuals, programació visual	(1960,-). Pare de la realitat virtual.
Steve Jobs	Apple, Macintosh, NeXT, Pixar, iMac, iPod, iPhone, iPad	(1955,-). Creador de l'empresa Apple, del primer ordinador personal amb el sistema Macintosh i de les productores Next i Pixar
Steve Wozniak	Apple, Apple II, maquinari, programari	(1950,-). Cofundador d'Apple, creador de l'Apple II, desenvolupador de maquinari i programari

### 2.3.3 Hipertext. Orígens, conceptes i desenvolupament

A l'article "As we may think", de 1945, Vannevar Bush introduïa per primera vegada la idea cabdal de l'hipertext: el seu sistema imaginari, "Memex", es basava en una estructura no lineal de documents, corresponent a la naturalesa associativa de l'esperit humà, amb interessants

capacitats afegides d'explorar i anotar informació textual o gràfica<sup>17</sup>. Vint anys més tard, Douglas Engelbart va fer la primera proposta seriosa de portar a la pràctica les idees de Bush. La seva idea central era aconseguir, amb l'ajuda de l'ordinador en la manipulació de la informació, una millora real de les capacitats intel·lectuals humanes que incidissin en el seu entorn de treball, amb la incorporació plena del sistema hipertextual. (Ribas, 2000:35)

Durant els anys seixanta, Douglas Engelbart i Ted Nelson varen desenvolupar un programa que podia implantar les nocions d'hipermèdia i hipertext. Durant els anys vuitanta, després de la creació dels primers ordinadors personals, IBM va llançar el sistema de guia i enllaç per a les seves computadores, mentre que per la seva banda Machintosh va desenvolupar la "Intermedya" i la "HyperCard".

La denominació d'hipertext és originària de Ted Nelson a l'article "No More Teacher's Dirty Looks" (Nelson, 1970), per referir-se a un sistema en què els arxius de text, veu, imatges i vídeo tinguessin la capacitat d'interactuar amb els lectors. Nelson, a més d'inventar els termes hipertext – de qualsevol peça d'escriptura no lineal – i hipermèdia, va dedicar molts anys a construir "Xanadu", una mena de "biblioteca total universal", precedent de la web, que permetia la connexió i la col·laboració de persones de tot el món a través de text, imatge o so. Va considerar per primer cop funcionalitats o idees recollides avui de forma natural, com ara poder seguir la "història" d'un document modificat pels diversos autors, tenir cura dels seus drets, o poder lligar un document a tots aquells amb què està relacionat dins del mateix context de treball. La idea bàsica i original de l'hipertext afecta la manera d'accedir a la informació, a través seu, de manera lliure, però conscient.

Segons Ribas (2000:36), es pot definir l'*hipertext* com "una xarxa de peces interconnectades d'informació textual". Així, podem definir l'hipertext com un sistema d'organització de la informació basat en la possibilitat de moure's per dins d'un text i visitar textos diferents per mitjà de paraules clau.

Les peces bàsiques que el constitueixen s'anomenen *nodes*. Es tracta dels documents elementals i atòmics de la xarxa. El criteri per a aquesta diferenciació atòmica és el significat. Els nodes són unitats semàntiques: cada node expressa una sola idea o concepte des del punt de vista

---

<sup>17</sup> Vannevar Bush va utilitzar la paraula "Memex" a l'article: "As We May Think", en un número de juliol de l'any 1945, de la revista The Atlantic Monthly, sobre la necessitat de crear màquines de processament d'informació mecànicament connectades, per ajudar els estudiosos i executius davant del que s'estava convertint en una explosió de la informació en un moment en què les estructures encara eren mínimes. Disponible en línia a la següent direcció electrònica: <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/3881/>.

característic del contingut. Els *vincles* o *l·ligams* (links) són els elements de la xarxa que connecten els nodes entre ells i que permeten a l'usuari desplaçar-se node a node. Habitualment hi ha una petita porció del node origen a la qual el lligam està connectat. Aquesta petita part, que pot ser una paraula, una frase, un fragment d'imatge, s'anomena l'*àncora* del lligam (Ribas, 2000:37).

L'origen del concepte es remunta a Theodor H. Nelson, el qual va proposar, durant la dècada dels seixanta, un possible sistema “d'escriptura no seqüencial, amb ramificacions que permeten l'elecció del lector”, i el va anomenar hipertext (Nelson, 1981:2 i 1997:12). Tot i així, no s'arribaria a consolidar fins a mitjan anys vuitanta, quan els ordinadors personals varen començar a tenir prou capacitat per operar amb petits sistemes hipertextuals (Moulthrop, 2003:24). Com Nelson assenyala:

“Con «hipertexto», me refiero a una escritura no secuencial, a un texto que bifurca, que permite que el lector elija y que se lea mejor en una pantalla interactiva. De acuerdo con la noción popular, se trata de una serie de bloques de texto conectados entre sí por nexos, que forman diferentes itinerarios para el usuario.” (Nelson, 1981:1-2)

Landow (2005:25) afegeix que l'hipertext implica un “texto compuesto por fragmentos de texto – lo que Barthes denomina *lexias* – y por los enlaces electrónicos que los conectan entre sí.” I també assenyala a *Teoría del Hipertexto* (1995), fent al·lusió al que comenta el lingüista Geoffrey Nunberg en el seu llibre *El Futuro del libro ¿esto matará eso?* (1998):

“El vínculo electrónico, el factor definitorio en esta nueva tecnología de la información, produce una lectura multilineal o multisequencial, no lineal. Permitiendo a los lectores elegir su camino a través de las *lexias*, el hipertexto traslada en esencia parte del poder de los autores a los lectores.” (Nunberg, 1998:230)

María José Vega, en el seu llibre *Literatura hipertextual y teoría literaria* (2003), ofereix una de les definicions més recents del concepte d'hipertext, on destaca el fet que sigui “una xarxa de reemissions sense principi ni fi”:

“(El hipertexto) está formado por texto y enlaces (*links*) que pueden abrirse o activarse para remitir a otros textos (o a otros tipos de información visual o auditiva) [o nodos], que, a su vez, contienen enlaces que remiten a nuevos textos [o nodos], y así sucesivamente. En teoría, la red de remisiones no tiene principio ni fin: cada hipertexto procura la posibilidad de continuar la lectura de otro u otros hipertextos, que, a su vez, están unidos a otros y así *ad infinitum*. Los enlaces no sólo relacionan entre sí textos distintos, sino también textos y otros medios no verbales.” (Vega, 2003: 9)

Stuart Moulthrop, al capítol “El hipertexto y la política de la interpretación” del llibre citat de Vega (2003), proposa una definició d'hipertext basat en el concepte central d'“enciclopèdia”, però sense estructura definida:

“Un hipertexto es, en cierto sentido, como una enciclopedia: esto es, una colección de escritos en la que el lector puede moverse libremente en cualquier dirección. Pero a diferencia de una enciclopedia impresa, el hipertexto no se presenta al lector con una estructura previamente

definida. Los 'artículos' de un hipertexto no están organizados por título o materia: antes bien, cada pasaje contiene vínculos o remisiones a otros pasajes. Los marcadores de una remisión pueden ser palabras del texto, palabras clave enterañadas en él o símbolos especiales. Al activar el enlace, al escribir una frase en un teclado o al hacer una indicación con cualquier tipo de puntero (o ratón), la página indicada aparece en pantalla.” (Moulthrop, 2003a: 23)

Segons Vega (2003:10), des del punt de vista de les idees d'escriptura no seqüencial i d'interrelació textual, l'hipertext no és fill exclusiu dels nous mitjans electrònics de comunicació i, per extensió, de la informàtica, sinó que també trobem molts casos d'escriptura no seqüencial disposada sobre la pàgina del llibre convencional. En síntesi, considera que les definicions d'hipertext basades en la idea d'escriptura no seqüencial i d'interrelació textual són insuficients. Com assenyala en la reflexió següent, allò que veritablement defineix i diferencia l'hipertext del text tradicional és:

“el soporte, ahora electrónico, la capacidad de almacenar información y, sobre todo, de recuperarla de forma múltiple e instantánea, ya que el hipertexto es [...] una vastísima biblioteca más que un libro, y, por ello, multiplica los itinerarios de lectura de forma radical e inmediata. En este caso, la diferencia cuantitativa -de custodia, de accesibilidad, de interrelación- sí procura un importantísimo salto cualitativo.” (Vega, 2003: 10-11)

Aquest nou mitjà d'interacció comunicativa comporta la transformació no només dels models tradicionals de producció i d'organització textual – ja que passem de la linealitat o seqüencialitat a la multiseqüencialitat –, sinó també dels models tradicionals de recepció i de valoració discursius, ja que els itineraris de lectura són ara múltiples i no coincidents entre dos actes de recepció. En primer lloc, l'hipertext ens permet accelerar el nostre accés a l'escriptura en general, automatitzant i simplificant la tasca de desplaçar-nos per textos complexos i no seqüencials. En segon lloc, i potser la característica més important des del punt de vista de l'interpret: l'hipertext ofereix al lector diferents itineraris de lectura i, per extensió, d'obres en expansió les fronteres i límits de les quals són borrosos (Vega, 2003: 9). D'acord amb aquest punt de vista, l'hipertext, en presentar una xarxa de textos o nodes que el lector pot recórrer lliurement en tots els seus sentits, l'allibera de la seqüencialitat tancada i limitadora de l'escriptura tradicional.

En la ciència de la computació, hipertext és un paradigma en la interfície de l'usuari, que té com a finalitat presentar documents que, segons la definició del mateix Nelson, puguin “bifurcar-se o executar-se quan siguin sol·licitats”. La forma més habitual d'hipertext en documents és la d'hipervincle o referències encreuades automàtiques que van a altres documents. Si l'usuari selecciona un hipervincle, fa que el programa de computador mostri el document enllaçat en un curt període de temps.

En resum, a partir de la definició original de Ted Nelson, l'hipertext es considera un document digital, que es pot llegir de manera no seqüencial o multiseqüencial. Un hipertext consta dels



elements següents: nodes o seccions, enllaços o lligams i ancoratges. Els nodes són les parts de l'hipertext que contenen informació accessible per a l'usuari. Els enllaços són les unions o vincles que s'estableixen entre nodes i faciliten la lectura seqüencial o no seqüencial pels nodes del document. Els ancoratges són els punts d'activació dels enllaços. Els hipertexts poden comptar amb d'altres elements, però els tres anteriors són els components mínims. Altres elements addicionals poden ser els sumaris i índexs. En aquest sentit, es parla, per exemple, d'hipertexts de grau 1, 2, etc., segons tinguin la quantitat d'elements necessaris. Actualment la millor expressió dels hipertexts són les pàgines web navegables.

Ribas (2000:41) considera els nodes i els lligams com els dos elements bàsics de qualsevol hipertext, però els seus papers són força diferents tot i ser complementaris. Quant a la selecció objectiva dels nodes, destaca:

“[...] sempre és relativament senzill trobar raons objectives per a la tria de nodes, la desmembració d'un conjunt d'informació en fragments elementals. Els criteris més habituals són de tipus conceptual –la semàntica prou coneguda pròpia del conjunt d'informació–, de presentació –la mida de la pantalla, les condicions de llegibilitat– o purament funcionals –un arxiu informàtic diferenciat–.” (Ribas, 2000:41)

Però pel que fa a la tria de lligams, l'autor comenta que “és sempre un procés subjectiu i d'aquí la dificultat d'obtenir hipertextos interessants de forma automàtica”. La major part de la semàntica i la càrrega de significat de l'hipertext rau en l'elecció de la manera de vincular els elements de la informació.

Segons el plantejament original de Marc Nanard (1995) recollit per Balpe (1996:34), una manera força elegant de considerar els hipertextos és com a contenidors d'informació i de coneixement de manera simultània. Els nodes són el suport de la informació, els lligams el suport del coneixement i les àncores l'articulació entre tots dos.

A la taula 2.6 resumim les aportacions al mitjà dels personatges següents: Vannevar Bush, John Cage, Fred Waller i Ivan Sutherland. Els casos de John Cage i Fred Waller, si bé no es troben directament associats a l'hipertext, els incloem ja que són exponents de moviments relacionats amb l'experimentació en els àmbits sonor i visual, respectivament.

## 2.6 Orígens, concepte i desenvolupament de l'hipertext

Taula 2.6

HIPERTEXT. ORÍGENS, CONCEPTES I DESENVOLUPAMENT

PERSONATGES	INVENTS	CRONOLOGIA I APORTACIÓ CLAU
Vannevar Bush	Analitzador diferencial, màquina MEMEX	(1890-1974). Inventa el primer computador analògic.
John Cage	Ús del silenci, música no intencional, piano-preparat	(1912-1992). Geni revolucionari de la música contemporània.
Fred Waller	Cinerama	(1886-1954). Primer sistema de simulació audiovisual.
Ivan Sutherland	Infografia, Sketchpad, interacció, model tridimensional, simulació visual, disseny automatizat ( <i>CAD</i> ), realitat virtual	(1938,-). Pare creador dels gràfics de la computadora.

## 2.4 Evolució combinada del gènere documental i el mitjà interactiu

### 2.4.1 Eixos cronològics generals

En aquest apartat es presenta una proposta parcial de cronologia històrica comparada dels dos terrenys estudiats sobretot en el moment de la seva confluència, a finals del S. XX i fins el moment actual. Almeida i Alvelos (2011:123) assenyalen que, quan es tracta de documental interactiu, cal començar fent referència no només a l'invent dels Lumière (1895), sinó també a la Màquina Analítica de Babbage (1830), amb el que donen validesa a la nostra hipòtesi que considera que el gènere documental i el mitjà digital interactiu són els dos punts de partida per començar a parlar d'aquest nou gènere en estat de gestació. Així doncs, per arribar a formular una conceptualització pertinent sobre el camp que ens ocupa, cal conèixer a fons previament els dos terrenys assenyalats<sup>18</sup>. Aquesta història compta amb dos eixos temporals específics, els

<sup>18</sup> Tot i això, és evident que no només hem de considerar aquests dos terrenys, sinó que n'hi ha d'altres que també caldria considerar però que per raons d'extensió i delimitació no entren en el nostre anàlisi, com per exemple el cas de la fotografia i del còmic en relació a la imatge fixa, a la imatge en moviment i al documental.

quals s'han configurat, després d'una extensa anàlisi de les dues trajectòries fins al moment actual, com les interseccions temporals on més coincidències i innovacions es donaren en ambdós terrenys. Un conjunt d'eixos cronològics complementen la part textual principal, pensats per a situar el lector de manera més sinòptica i esquemàtica<sup>19</sup>.

Les dues històries que aquí resseguim comencen, en certa manera, al segle XVII. Cal remarcar, però, que *un conjunt de teòrics, científics, inventors i empresaris ja havien avançat abans un bon grapat de teories i experiments* que donaren fe del que uns segles més tard succeiria. Centrem l'anàlisi a partir del segle XVII, tot aturant-nos en el XIX i posant especial èmfasi en els principis i finals del segle XX. Pel que fa al gènere documental, hi ha un abans i un després a partir de l'invent que va fundar el gènere, el *cinematògraf*. Els experiments i teories que predominaren segles abans varen ser claus i s'han de tenir en compte, però en aquesta anàlisi ens centrarem bàsicament en el segle XX, ja que és durant aquest període quan apareixen els moviments i tendències que configuren i articulen el gènere com a tal.

En relació al mitjà digital interactiu, cal dir que la seva història es vincula íntimament amb les *aportacions realitzades en el marc de les ciències numèriques i les matemàtiques* en un primer període, el qual abraça un primer interval temporal fins arribar al segle XX, per experimentar una acceleració notable durant la segona meitat d'aquest segle i convertir-se en un element indispensable en els temps actuals. Com s'ha assenyalat anteriorment, les *fases de la computació* – i tot el desenvolupament relacionat amb la *informàtica moderna* – i la conseqüent *cultura digital* han influït decisivament per a que el gènere del documental interactiu sigui avui una realitat.

#### **2.4.2 Evolució històrica paral·lela experimentada pel mitjà digital i el gènere documental fins a la seva confluència. Eixos temporals destacats**

A continuació es presenten dos eixos temporals que es correponen a les dues últimes dècades del segle XX, els intervals clau i una breu descripció dels avenços tecnològics i audiovisuals corresponents.

---

<sup>19</sup> Un cop llegida la tesi doctoral, confiem poder publicar una monografia que compregui la història paral·lela experimentada pel gènere documental i el mitjà digital interactiu. D'altra banda, la plataforma interDOC ampliarà els eixos temporals des del segle XVII fins a la segona dècada del segle XXI.

### 2.4.2.1 Dècada 1980-1990. Cinc anys clau per al mitjà digital (1985-1990)

2.7 Principals fets històrics succeïts durant la vuitena dècada del segle XX en relació a l'evolució del mitjà digital interactiu i el gènere documental

Taula 2.7

EVOLUCIÓ COMPARADA DEL GÈNERE DOCUMENTAL I EL MITJÀ DIGITAL

CRONOLOGIA HISTÒRICA DEL MITJÀ DIGITAL INTERACTIU	S.XX	CRONOLOGIA HISTÒRICA DEL GÈNERE DOCUMENTAL
	1980	
<p>1981 - IBM PC MS-DOS (Microsoft Disk Operating System)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Disquets de 3.5 polzades Laser DiscoVision</li> <li>- S'acaba de definir el protocol TCP / IP</li> <li>- Apple II</li> </ul> <p>1982 - MIDI</p> <p>1983 - Lisa d'Apple</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aparicio del CD</li> <li>- Naixement d'Internet</li> <li>- Llenguatge de programació C++ (Bjarne Stroustrup)</li> <li>- Primer sistema operatiu de Sun anomenat SunOS</li> <li>- Lotus 1-2-3</li> <li>- Sistema DNS amb 1000 hosts</li> </ul> <p>1984 - CD-Rom (Sony i Philips)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistema de finestres</li> <li>- X sota el nom X1 (sistemes Unix)</li> <li>- Cisco Systems (Leonard Bosack i Sandra Lerner)</li> </ul> <p>1985 - Windows 1.0 (Microsoft)</p> <p>1986 -ISO estandarditza SGML, llenguatge que posteriorment es basaria XML</p> <p>1987 - Hypercard</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El llenguatge SQL es estandarditza per ANSI</li> </ul> <p>1988 - Creative Labs (W. H. Sim)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- SGML (ISO), després anomenat XML Llenguatge SQL (ANSI)</li> </ul> <p>1989 - Sound Blaster (Creative Labs)</p> <p>1990 - Web 1.0 (1990-2000)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ideació de l'hipertext per crear el World Wide Web (www), bases del protocol de transmissió HTTP, llenguatge de documents HTML i el concepte dels URL (Tim Berners-Lee)</li> <li>- Primer prototip de processador òptic (AT &amp; T, Laboratoris de Bell)</li> </ul>		<p>1982 - <i>Sans soleil</i> (Chris Marker)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>The Atomic Cafe</i> (<i>El café atómico</i>)</li> </ul> <p>Kevin Rafferty, Pierce Rafferty, Jayne Loade</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Reassemblage</i> (Trinh T. Minh-ha)</li> </ul> <p>1986 - <i>Shoah</i> (Claude Lanzmann)</p> <p>1987 - <i>Sherman's March</i> (Ross McElwee)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>The Thin Line Blue</i> (Errol Morris)</li> </ul> <p>1988 - <i>Imágenes del Mundo y Epitafios de Guerra</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Bilder der Welt und Inschrift des Krieges</i> (Harun Farocki)</li> <li>- <i>Cannibal Tours</i> (<i>The Conrad Package Tour</i> Dennis O'Rourke)</li> </ul> <p>1989 - <i>Surname Viet Give Name Nam</i> (Trinh T. Minh-ha)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Roger and Me</i> (Michael Moore)</li> </ul>
	1990	

Intervals clau:

### **1980 -1990**

1980: comença l'anomenada "Era del PC"(1980-1990), primer microprocessador de 32 bits en un sol xip anomenat Bellmac-32 (Laboratoris Bell), es comercialitza el IBM PC, Microsoft presenta el sistema operatiu MS-DOS (Microsoft Disk Operating System), Laser DiscoVision, Sony crea disquets de 3.5 polzades, s'acaba de definir el protocol TCP / IP i Apple II, primer ordinador que es ven a gran escala.

1982: MIDI, *Sans soleil* (Chris Marker), *The Atomic Cafe* (*El café atómico*, Kevin Rafferty, Pierce Rafferty, Jayne Loader.) i *Reassemblage* (Trinh T. Minh-ha).

1983: primer ordinador personal amb interfície gràfica, el Lisa d'Apple, aparició del CD, naixement d'Internet, apareix el llenguatge de programació C++ (dissenyat per Bjarne Stroustrup), neix el primer sistema operatiu de Sun anomenat SunOS, apareix el Lotus 1-2-3 i el sistema DNS està format de 1000 hosts, 1984 Sony i Philips creen CD-Rom per als ordinadors, es desenvolupa el sistema de finestres X sota el nom X1 per dotar d'una interfície gràfica als sistemes Unix, Leonard Bosack i Sandra Lerner funden Cisco Systems i llibre *Diccionari dels Khazars* (Milorad Pavic).

1987: Hypercard.

La dècada dels 80 als 90 resulta molt productiva per als dos terrenys analitzats. Per la part documental, les noves tendències documentals (el cinema assaig, cinema de metratge trobat, documental reconstruït, personality films, etc.) es comencen a situar en un lloc privilegiat, i comencen a esdevenir pel·lícules de culte com per exemple *Sans soleil* (Chris Marker, 1982), *The Atomic Cafe* (Kevin Rafferty, Pierce Rafferty i Jayne Loader, 1982), *Reassemblage* (Trinh T. Minh-ha, 1982), *The Thin Line Blue* (Errol Morris, 1988) o *Roger and Me* (Michael Moore, 1989). La gran majoria d'aquestes pel·lícules apareixen cap a finals de la dècada i coincideixen en l'interval en que les empreses que foren creades una dècada abans, cap al 1975, comencen a comercialitzar els productes que han tardat precisament una dècada en desenvolupar (1975-1985): és el cas de Microsoft, que llança la primera versió de Windows 1.0 o Apple, que crea un sistema anomenat Hypercard, el qual permet programar pàgines sense tenir coneixements avançats d'informàtica.

També és la dècada en que es comercialitza l'IBM PC, s'acaba de definir el protocol TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol), es produeix el naixement d'Internet – gràcies a que ARPANET es separa de la xarxa militar – i Sony i Philips creen el CD-Rom per als ordinadors. Tots aquests factors conflueixen – noves tendències documentals, tecnologies audiovisuals i informàtiques – d'una manera decisiva i comencen a anticipar una realitat que es traduirà en l'aparició del gènere del documental interactiu fora de línia en el transcurs de la pròxima dècada. Els ingredients necessaris ja estaven desenvolupats, ara calia barrejar-los de tal manera que el nou gènere no es quedés en un simple intent.

### 2.4.2.2 Dècada 1990-2000. Dècada clau per el mitjà digital

2.8 Principals fets històrics succeïts durant l'última dècada del segle XX en relació a l'evolució del mitjà digital interactiu i el gènere documental

Taula 2.8	EVOLUCIÓ COMPARADA DEL GÈNERE DOCUMENTAL I EL MITJÀ DIGITAL	
CRONOLOGIA HISTÒRICA DEL MITJÀ DIGITAL INTERACTIU	S.XX	CRONOLOGIA HISTÒRICA DEL GÈNERE DOCUMENTAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>1991 - Linux (Linus Torvalds) Programació orientada a objectes</li> <li>- Primera versió d'Adobe Premiere</li> <li>1992 - <i>I'm Your Man</i> (Bob Bejan)</li> <li>1993 - Primera versió del sistema operatiu multiusuari de 32 bits (client-servidor) Windows NT (Microsoft)</li> <li>1994 - <i>Le Louvre</i> (CD ROM)</li> <li>- Netscape Navigator (Marc Andreessen)</li> <li>- PHP (Rasmus Lerdorf)</li> <li>- <i>Microsoft Art Gallery</i> (CD ROM)</li> <li>- <i>The Day after trinity. J. Robert Oppenheimer and the atomic bomb, Voyager</i> (CD ROM)</li> <li>1995 - <i>Mr. Payback: An Interactive Movie</i> (Bob Gale)</li> <li>- <i>Moi, Paul Cezanne</i> (CD ROM)</li> <li>- <i>Rehearsal of Memory</i> (Graham Harwood) Bookworks /ArTec (CD ROM)</li> <li>- Classmates.com (Randy Conrads)</li> <li>- Windows 95 (Microsoft)</li> <li>- Primera versió de MySQL</li> <li>- S' inicia el desenvolupament del servidor Apache.</li> <li>- Java (Sun Microsystems)</li> <li>- Llenguatge de programació Ruby</li> <li>- Versió 1.5 del DVD</li> <li>1996 - <i>Au cirque avec Seurat</i> (CD ROM)</li> <li>- <i>Dotze sentits</i> (CD ROM)</li> <li>- <i>Le mystere Magritte</i> (CD ROM)</li> <li>- <i>Makers of the 20th Century</i> (CD ROM)</li> <li>- <i>Musee d'Orsay. Visite virtuelle</i> (CD ROM)</li> <li>- <i>Operation Teddy Bear</i> (CD ROM)</li> <li>- <i>The Silk Road, DNA Multimedia</i> (CD ROM)</li> <li>- Internet2</li> <li>- Hotmail (Sabeer Bhatia i Jack Smith)</li> <li>- Primera versió del navegador web Opera</li> <li>1997 - <i>The Beat Experience, Voyager</i> (CD ROM)</li> <li>- Xarxa social Six Degrees.com</li> <li>1998 - <i>Alone</i> (Pedro Soler) (CD ROM)</li> <li>- <i>Joan Miro. El color dels somnis</i> (CD ROM)</li> <li>- <i>Marcel Proust, Gallimard Multimedia</i> (CD ROM)</li> <li>- <i>Sigmund Freud, arqueologie de l'inconscient</i></li> <li>- <i>Nofrontiere &amp; Syrinx</i> (CD ROM)</li> <li>- Primera versió de XML (W3C)</li> <li>- Windows 98 (Microsoft)</li> <li>- Google Inc (Larry Page i Sergey Brin)</li> <li>1999 - <i>Machines a ecrire, Gallimard Multimedia</i> CD ROM</li> <li>- Xarxes socials Asian Avenue, Live Journal i Black Planet</li> <li>- MSN Messenger</li> <li>- Mac OS 9</li> <li>2000 - Web 2.0 (2000-2010)</li> <li>- <i>Timecode</i> (Mike Figgis)</li> <li>- <i>Califia</i> (Marjorie Coverley),</li> <li>- <i>Eastgate</i> (CD ROM)</li> <li>- <i>La musique electroacustique, INA-GRM</i> (CD ROM)</li> <li>- <i>Anne Frank House, Softmachine &amp; Anne Frank</i></li> <li>- <i>Foundation</i> (CD ROM)</li> <li>- <i>Becoming Human</i></li> <li>- Xarxes socials MiGente i LunarStorm</li> </ul>	1990	<ul style="list-style-type: none"> <li>1990 - <i>The Civil War</i> (Ken Burns)</li> <li>- <i>Tongues untied</i> (Marlon Riggs)</li> <li>1993- <i>Smoking, No Smoking</i> (Alain Resnais)</li> <li>- <i>Meanwhile somewhere... 1940</i></li> <li>- <i>An Unknown Warseries 5/3</i> , Péter Forgács)</li> <li>- <i>The Devil Never Sleeps (El diablo nunca duerme)</i></li> <li>- <i>Anna - 6 /18 Anna: From Six Till Eighteen</i> (Nikita Mikhalkov)</li> <li>1995 - <i>Sonic Outlaws</i> (Craig Baldwin)</li> <li>1996 - <i>Nobody Business</i> (Alan Berliner)</li> <li>- <i>Heidi Fleiss: Hollywood Madam</i> (Nick Broomfield)</li> <li>1997 - <i>Inmemory</i> (Chris Marker)</li> <li>- <i>The big one (El gigante, Michael Moore)</i></li> <li>- <i>Histoire(s) du cinéma</i> (Jean Luc Godard)</li> <li>- <i>Human Remains (Restos humanos, Jay Rosenblatt)</i></li> <li>1999 - <i>Run Lola run</i> (Tom Tykwer)</li> </ul>
	2000	

Intervals clau:

### **1990 -2000**

1990: Web 1.0 (1990-2000), creació de l'hipertext per crear el World Wide Web (www), bases del protocol de transmissió HTTP, llenguatge de documents HTML, concepte dels URL (Tim Berners-Lee), es construeix el primer prototip de processador òptic a AT & T (Laboratoris Bell), *The Civil War* (Ken Burns), *Tongues Untied: Black Men Loving Black Men* (*Lenguas desatadas*, Marlon Riggs), 1991 Linus Torvalds comença a desenvolupar Linux, un sistema operatiu compatible amb Unix, programació orientada a objectes, apareix la primera versió d'Adobe Premiere.

1992: *I'm Your Man* (Bob Bejan), Microsoft llança al mercat la primera versió del sistema operatiu multiusuari de 32 bits (client-servidor) Windows NT, *Smoking, No Smoking* (Alain Resnais)

1994: *Le Louvre*, Montparnasse Multimedia (CD ROM), *Microsoft. Art Gallery*, Microsoft; National Gallery; Cognitive Applications Limited (CD ROM), *The Day after Trinity. J. Robert Oppenheimer and the atomic bomb*, Voyager (CD ROM), Marc Andreessen crea el navegador web Netscape Navigator, PHP (Rasmus Lerdorf)

1995: *Mr. Payback: An Interactive Movie* (Bob Gale), *Moi, Paul Cézanne* Index +; Télérama; Réunion des Musées Nationaux. (CD ROM), *Rehearsal of Memory* (Graham Harwood) (CD ROM), Classmates.com per Randy Conrads, primera xarxa social, llançament de Windows 95 per part de Microsoft. Apareix la primera versió de MySQL, s'inicia el desenvolupament del servidor Apache, Java comença a ser desenvolupat per Sun Microsystems, es presenta públicament el llenguatge de programació Ruby, s'especifica la versió 1.5 del DVD, base actual del DVD.

1996: *Au cirque avec Seurat*, Hyptique; Réunion des Musées Nationaux; Gallimard Jeunesse (CD ROM), *Dotze sentits*, Universitat Pompeu Fabra; Proa; Diputació de Barcelona. *Le mystère Magritte*, Virtuo. Brusel·les (CD ROM), *Makers of the 20<sup>th</sup> Century*, News Multimedia; Zappa Digital Arts. Leighton Buzzard (CD ROM), *Musée d'Orsay. Visite virtuelle*, Montparnasse Multimedia; Réunion des Musées Nationaux; Le Lab: BMG Interactive (CD ROM), *Opération Teddy Bear*, Index +; Flammarion (CD ROM), *The Silk Road*, DNA Multimedia (CD ROM), es crea Internet2, més veloç que la Internet original, Sabeer Bhatia i Jack Smith funden Hotmail, es publica la primera versió del navegador web Opera.

1997: *The Beat Experience*, Voyager, xarxa social Six Degrees.com, *Inmemory* (Chris Marker) i *The big one* (*El gigante*, Michael Moore)



1998: *Alone* (Pedro Soler), IUA-UPF (CD ROM), *Joan Miró. El color dels somnis*. Fundació Joan Miró; Universitat Pompeu Fabra; Club d'Investissement Media, *Marcel Proust*, Gallimard Multimèdia (CD ROM), *Sigmund Freud, archéologie de l'inconscient*, Nofrontiere & Syrxin (CD ROM), la W3C publica la primera versió de XML, es llança al mercat el sistema Windows 98 per part de Microsoft, fundació de Google Inc (Larry Page i Sergey Brin).

1999: *Machines à écrire*, Gallimard Multimèdia (CD ROM), xarxes socials Asian Avenue, Live Journal i Black Plane, es publica la primera versió de MSN Messenger i sorgeix Mac OS 9.

La última dècada del segle XX és probablement la més atapeïda en relació a la creació de tot tipus d'invents tecnològics de la història del mitjà digital. A partir dels anys 90 es produeix una espècie d'explosió d'empreses i creadors que acabarà en l'actualitat en una sobresaturació de programari (software) i d'artilugis (hardware). És la dècada en que es crea l'hipertext per crear el World Wide Web (www), s'estableixen les bases del protocol de transmissió HTTP, el llenguatge de documents HTML i el concepte dels URL per part del visionari Tim Berners-Lee. L'any 1991 arranca el software lliure gràcies a que Linus Torvalds comença a desenvolupar Linux, un sistema operatiu compatible amb Unix. L'interval comprès entre 1994 i 1996 resulta especialment productiu perquè en certa manera es consoliden les aplicacions interactives de caire cultural i divulgatiu, les quals poden ser considerades com les primeres versions de documental interactiu fora de línia, és a dir, per a CD-Rom o DVD-Rom: *Le Louvre, Microsoft Art Gallery, The Day after trinity. J. Robert Oppenheimer and the atomic bomb; Moi, Paul Cézanne, Rehearsal of Memory; Au cirque avec Seurat, Dotze sentits, Le mystère Magritte, Makers of the 20<sup>th</sup> Century, Musée d'Orsay. Visite virtuelle i Opération Teddy Bear*. Entre 1996 i 1997 es crea Internet2, una nou experiment de xarxa més veloç que la Internet original i apareix també *Inmemory* (Chris Marker, 1997), peça cabdal del cinema assaig interactiu. En relació al cinema documental, és una dècada on s'innova bastant i les anomenades noves tendències comencen a consolidar-se.

## **2.5 Narrativa transmèdia**

### **2.5.1 Aproximació a la nova modalitat narrativa**

El terme "transmèdia" és la denominació del darrer esglaó en l'evolució de les formes narratives. L'estudi d'un fet tant intrínsecament humà com és la narració ha sofert també una inevitable evolució, tal i com el seu objecte d'observació ha experimentat. Així, doncs, estem davant d'un fenomen que pot semblar relativament contemporani però que en certa mesura ens ha acompanyat des de sempre. La narrativa transmediàtica basa la narració d'una "història" a partir de la confecció de diferents productes que arriben al receptor utilitzant diversos mitjans. La totalitat d'aquests productes forma el que anomenarem "univers expandit". Tanmateix aquest

univers no tindria sentit si cada obra no fos fruit de l'optimització de les característiques de cada mitjà, els quals contribueixen a aquesta expansió oferint una versió o visió pròpia d'una mateixa història.

El concepte de “narratives transmediàtiques” va ser introduït per Henry Jenkins en un article publicat a la revista del MIT *Technology Review* el 2003 i serveix per anomenar les experiències narratives que es despleguen a través de diversos mitjans o plataformes. A diferència de la traducció intersemiòtica – on una mateixa història es tradueix a un altre llenguatge, per exemple la pel·lícula “El codi da Vinci” basada en el llibre homònim –, en les narratives transmediàtiques cada mitjà i/o plataforma narra una part diferent d'un gran món narratiu. El que es veu a la pantalla no és el mateix que es llegeix en el llibre o es fulleja en el còmic. Hi ha diversos conceptes similars: alguns prefereixen parlar de “cross-media”, altres aposten per “multimodalitat” i alguns sostenen que ens trobem davant de les anomenades “narratives multimèdia”. Tots aquests termes fan referència, però, en major o menor mesura, al mateix: mons narratius que travessen diversos mitjans i/o plataformes. Per què parlem també de “plataformes”? Perquè gràcies a la xarxa, la construcció d'aquests mons també inclou els consumidors. Les històries de Harry Potter comencen en un llibre però poden acabar al bloc d'un adolescent que segueix explicant les aventures del jove mag.

L'estructura transmediàtica de la sèrie 24 és una de les experiències més interessants de cross-media. A partir del seu gran èxit televisiu, la Fox es va animar a expandir el frenètic món d'aquesta sèrie en diferents mitjans i plataformes: còmics, vídeos per web, mobisodes per a dispositius mòbils, videojocs per a consola i mòbils, novel·les impreses, etc. A aquests mitjans se li afegeixen infinitat de blocs, wikis, figures de plàstic, jocs de carta, etc., que amplien encara més l'univers de la sèrie. Cadascun d'aquests textos afegeix alguna cosa al món narratiu de 24 fins a conformar un gran trencaclosques: el consumidor (lector, televident, usuari, etc.) pot entrar al món de Jack Bauer – el personatge principal de la sèrie – a través de qualsevol d'aquestes finestres.

Aquesta convergència narrativa és part de les estratègies de les principals productores de continguts. Si bé sempre van existir (Walt Disney va ser un capdavanter en això de construir mons narratius en diferents mitjans i entorns, des de l'animació fins el còmic, passant pel cinema i Disneyland), les narratives transmediàtiques adquireixen en l'actualitat una dimensió impressionant per dos motius: 1) la quantitat de mitjans s'ha multiplicat i 2) han aparegut poderoses plataformes participatives que permeten als consumidors expandir les seves històries preferides. Aquest segon punt genera contradiccions sobre la propietat dels drets d'autor (fins on permetre que els consumidors s'apropriïn d'un personatge registrat?), però en el fons tot serveix per consolidar la marca. Perquè, com bé explica Jenkins, de marques es tracta: Harry Potter,

Jack Bauer, Matrix o Lost són potents condensacions d'imaginari, un capital simbòlic hiperconcentrat que pot conjugar-se en diferents llocs, mitjans i productes per a “fer-ho treballar” i produir guanys.

Henry Jenkins ofereix una bona síntesi conceptual d'aquesta modalitat narrativa: la transmediació rau en la “integració de múltiples textos per crear una narració de tals dimensions que no es pot confinar a un únic mitjà” (Jenkins, 2008:101). Més que definir una història amb una estructura (inici, nus i desenllaç) més o menys complexa, estem parlant de la creació d'una atmosfera, d'un univers, al voltant d'una història. El cas és que aquest univers demana tanta concreció, tantes respostes a tantes preguntes, que seria absurd delegar tota la responsabilitat a un únic producte pensat per a un únic mitjà. Així, doncs, es porta a terme la construcció d'un sistema simbòlic similar a l'hipertext: partim d'un univers el qual gaudeix d'una gran multiplicitat de nodes o punts d'accés. Cada un dels nodes, entesos com aquells productes independents que conformen el sistema, funciona de forma autònoma, és a dir, l'usuari/lector/receptor no necessita conèixer la resta de nodes, ni tampoc de l'univers en sí, per gaudir d'una part d'aquest. Tot i això, hi acostuma a haver un node central o “nau nodrissa”.

Per tant, el fet que els punts d'accés siguin múltiples i alhora molt divergents entre ells produeix un efecte semblant al concepte de “llarga cua” emprat per Chris Anderson<sup>20</sup>. És a dir, l'univers no es dirigeix al gran públic directament, ho fa però d'una forma més subtil i indirecta. Es basa en la focalització de segments molt més reduïts a partir dels diferents productes que el conformen. És en aquest punt on hem d'entrar en la possible relativitat del significat real de tot l'univers. Si bé cadascú hi entra des d'un punt autònom – posem pel cas que l'univers expandit s'ha conformat a través de mitjans diversos tals com el còmic, pel·lícula i curtmetratges, entre d'altres –, cada persona el dotarà d'un significat diferent depenent de l'enfoc que li ha propiciat el node a partir del qual ha entrat. Però no només és el punt d'accés el que farà que la seva comprensió sobre el fenomen sigui divergent, sinó que el node en qüestió ja anava dirigit a un públic específic i que per tant aquest usuari estarà abocat a realitzar una interpretació determinada de la realitat.

Podríem entendre que la narració transmediàtica és una forma oberta de l'anomenat storytelling, que no només es propaga a través d'una sola visió sinó que accepta i es difon també a partir de totes les interpretacions que els receptors puguin atorgar-li. La necessitat de captar un públic més nombrós fa que els productors no facin un producte per a un mitjà específic, sinó que busquin la seva explotació per diferents plataformes, creant així tot un món al seu voltant. La

---

<sup>20</sup> Anderson, C. *The long tail*. Wired, octubre de 2004.

narrativa transmediàtica no consisteix a adaptar una història a diferents formats, com el que porta una novel·la al cinema, sinó a fer que diferents mitjans i llenguatges formin part d'una mateixa història que es construeix entre tots. Cada narració transmediàtica ha de fer una aportació específica i valuosa a la seva totalitat, altrament s'arribaria a destruir l'interès per aquesta i seria la ruïna de les franquícies. Per enriquir-ho al màxim, cada mitjà ho emet amb el format de la seva especialitat. És així com amb la diversitat de mitjans s'atrau a públics diferents. Per tant, entren en joc els conceptes d'hipermediació i de convergència mediàtica. Carlos Scolari defineix així la hipermediació:

“La hipermediación son procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular ente sí. [...] Nos llevan a indagar en la emergencia de las nuevas configuraciones que van más allá -por encima- de los medios tradicionales.” (Scolari, 2008:113-114)

Jenkins afegeix en relació als processos de convergència mediàtica:

“La convergencia mediática es el flujo de contenidos a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento.” (Jenkins, 2008:14)

En definitiva, l'estratègia transmediàtica consisteix a fer d'un producte una marca, de manera que es generin tot tipus de productes (jocs, pel·lícules, sèries, joguines, etc.) i que els usuaris actius o prosumers generin per la seva banda nous continguts que ampliin aquest món (wikis, blogs, paròdies, etc.). Aquest fenomen l'hem pogut veure en sèries de televisió com *24* o *Lost*. Per tant, observem com els termes crossmedia, transmedia i producció multiplataforma mantenen una lògiques comunes de producció i de filosofia conceptual. Com Carlos Scolari (2008:287) explica, les hipermediacions es caracteritzen per generar nous productes que combinin els llenguatges i mitjans tradicionals dins d'un format interactiu.

### 2.5.2 Cap a una definició del relat transmèdia

L'aparent caos semàntic en relació al relat transmèdia sembla evident si observem el conjunt de termes i conceptes utilitzats: “cross media”, “multimodalitat”, “multiplataforma”, “narració millorada”, “univers expandit” i d'altres<sup>21</sup>. Aquest caos semàntic no és nou en les aproximacions a la comunicació digital (Scolari, 2008b i 2009), i pot ser considerat un punt de partida necessari en ordre a desenvolupar un discurs teòric sobre narració transmèdia més consistent. Segons Scolari (2009), en el nivell més bàsic, podem entendre com a històries

---

<sup>21</sup> El terme narració transmèdia s'usa indistintament amb altres conceptes com “crossmedia” (Bechmann Petersen, 2006), “múltiples plataformes” [multiple platforms] (Jeffery-Poulter, 2003), “mitjans de comunicació híbrids” [hybrid media] (Boumans, 2004), “mercadaria intertextual” [intertextual commodity], etc.

transmèdia les “històries explicades a través de múltiples mitjans de comunicació”. En l'actualitat, les històries més importants tendeixen a fluir “a través de múltiples plataformes de mitjans” (Jenkins, Purushotma, Clinton, Weigel i Robison, 2006:46). En la forma ideal de narració transmèdia, cada mitjà fa el que millor sap fer, perquè una història pot ser introduïda a través d'una pel·lícula, expandida a través de televisió, novel·les i còmics, i el seu món podria ser explorat i experimentat a través del joc, etc. Cada entrada de la franquícia ha de ser suficientment autònoma per permetre el consum autònom: és a dir, no cal haver vist la pel·lícula per gaudir del joc, i viceversa. (Jenkins, 2003)

La narració transmèdia no és només una adaptació d'un medi a un altre, sinó que es configura com una estructura narrativa particular que s'expandeix a través de llenguatges diferents (verbals, icònics, etc) i mitjans de comunicació diversos (cinema, còmic, televisió, videojocs, etc.). La història que narren els còmics no és la mateixa que la de la televisió o el cinema: els mitjans de comunicació i llenguatges diferents han de participar i contribuir a la construcció del món narratiu transmèdia. Aquesta dispersió textual és una de les fonts més importants de complexitat en la cultura popular contemporània. (Scolari, 2009:587)

Les expressions “transmedial worlds” (Klastrup & Tosca, 2004), “transmedial interactions” (Bardzell, Wu, Bardzell & Quagliara, 2007), “multimodality” (Kress & van Leeuwen, 2001), o “intermedia” (Higgins, 1966) són expressions que es troben orbitant a la mateixa galàxia semàntica. Tots aquests conceptes tracten de definir més o menys la mateixa experiència: una producció de sentit i la pràctica de la interpretació basada en les narracions expressades a través d'una combinació coordinada de llenguatges i mitjans de comunicació o “plataformes”. (Bechmann Petersen, 2006: 95)

Molts d'aquests conceptes provenen d'una semiòtica discursiva territorial – per exemple, la llarga tradició de reflexions semiòtiques sobre la “intertextualitat” (Bajtin, 1968 i 1981; Todorov, 1981) o sobre la “multimodalitat” (Kress i van Leeuwen, 2001; Ventola, Cassil i Kaltenbach, 2004) –. En la nostra reflexió semàntica sobre la narració transmèdia, el concepte d’“intertextualitat” – una expressió àmpliament discutida en la semiòtica i els estudis dels mitjans de comunicació (Agger, 1999) – no és objecte de consideració per tal de centrar-nos en el de “multimodalitat”. Per Kress, els nous mitjans fan fàcil el fet d'utilitzar una multiplicitat de modalitats, i en particular la modalitat de la imatge – fixes o en moviment –, així com altres modalitats, com la música i efectes de so, per exemple. Scolari (2009:588), en relació a l'apreciació de Kress, comenta:

“For Kress, the new media make it easy to use a multiplicity of modes, and in particular the mode of image — still or moving — as well as other modes, such as music and sound effects for instance . . . The ease in the use of different modes, a significant aspect of the affordances of the new technologies of information and communication, makes the use of a multiplicity of

modes usual and unremarkable .... Multimodality is made easy, usual, “natural” by these technologies. (Scolari, 2003:5)”

### 2.5.3 Exemples de la narració transmèdia

Per Jenkins, els diferents treballs produïts sota la marca *The Matrix* són considerats bons exemples de narrativa transmediàtica. *Matrix* és un entreteniment per a l'era de la convergència dels mitjans de comunicació, i suposa la integració de múltiples textos per crear una narrativa tan gran que no pot ser continguda dins d'un sol mitjà (Jenkins, 2006b:95). Bits clau d'informació es transmeten a través de tres pel·lícules d'acció en viu, una sèrie de curts animats, dues col·leccions d'històries de còmics i diversos videojocs. No hi ha una sola font o text on es pot recórrer per obtenir tota la informació necessària per comprendre l'univers total que *Matrix* ofereix. (Jenkins, 2007)

L'univers *Pokémon* és també un bon exemple de narrativa, degut a l'existència de diversos centenars de *Pokémon* diferents, cadascun amb múltiples formes evolutives i un complex conjunt de rivalitats. No hi ha un text per obtenir informació sobre aquestes espècies, però per contra, el nen reuneix informació dels diferents mitjans de comunicació, amb el resultat que cada nen sàpiga alguna cosa que els seus amics no saben. Com a resultat, el nen pot compartir la seva experiència amb els altres (Jenkins et al, 2006:46-47). Jenkins no està parlant d'una “traducció intersemiòtica” o “transmutació” d'un sistema semiòtic a un altre (Jakobson, 1959; Eco, 2003). Una estratègia de màrqueting tradicional en els mitjans de comunicació és el desenvolupament de la mateixa història en mitjans de comunicació i llengües diferents: per exemple, la versió còmic de la pel·lícula *Alien Resurrection* (1997) o la versió cinematogràfica de la novel·la de Mitchell *Gone with the Wind* (1939). En la narració transmèdia l'estratègia va més enllà i desenvolupa un món narratiu multimodal expressat en diferents mitjans de comunicació i diferents llengües. (Scolari, 2009:589)

Aquest tipus de narrativa no només afecta al text, sinó que també inclou les transformacions en els processos de producció i consum. Com argumenta Scolari (2009:589): “Researchers and producers visualize new business opportunities for the media market as new generations of consumers develop the skills to deal with the flow of stories and become hunters of information from multiple sources.” Des de la perspectiva dels productors, Jenkins i altres autors (2006:46) comenten que “storytellers exploit this potential for TS; advertisers talk about branding as depending on multiple touch points; networks seek to exploit their intellectual properties across many different channels”.

La narració transmèdia té una dimensió clarament econòmica: respon a estratègies comercials que els principals productors de les grans corporacions amb inversions en el cinema, videojocs, televisió, etc., han dissenyat i generat. Com diu Jenkins, “una bona franquícia transmèdia atrau

una audiència més amplia al llançar el contingut de forma diferent en els diferents mitjans. Si cada obra ofereix noves experiències, a continuació, el mercat dels crossover ampliarà el potencial brut en qualsevol mitjà de comunicació individual.” (Jenkins, 2003)

En aquest sentit, *The Matrix* i *Harry Potter* no són només els noms de les pel·lícules o sagues narratives per a joves lectors, sinó que són marques amb un pes específic important d’uns mons narratius que s’expressen en diferents mitjans, llenguatges i àrees de negoci. Aquesta narrativa expandida és una manera excel·lent per a les empreses d’ampliar la seva base de negoci i orientar-la cap als diferents grups. Per Jenkins, “les pràctiques de la narració transmèdia poden ampliar el mercat potencial d’una propietat – marca – mitjançant la creació de diferents punts d’entrada per a diferents segments de l’audiència.” (Jenkins, 2007)

La narració transmediàtica tendeix a ser, actualment, una de les estratègies més difoses de les corporacions mediàtiques ja que ha anat més enllà de la fase experimental i es pot trobar en tot tipus de gèneres, des de la ciència ficció (*The Matrix*), la comèdia (*High School Musical*), la pel·lícula de suspens (*24*), l’horror (*The Blair Witch Project*) o fins i tot la fantasia (*Harry Potter*). Els reality shows van ser un dels primers formats a experimentar amb ella com s’observa en l’edició de *Big Brother* del Regne Unit de 2001, la qual es va difondre per més de nou plataformes diferents: emissió terrestre, E4 digital interactiva, Internet, telèfon mòbil, telèfon fix, telèfon, àudio, vídeo, retalls de llibres i premsa sensacionalista. La dimensió econòmica d’aquest tipus de narrativa sembla estar fora de la intervenció científica semiòtica, llevat que l’anàlisi inclogui el concepte de marca, un terme que ja s’ha incorporat a les reflexions semiòtiques (Scolari, 2009:590). Des de la perspectiva dels consumidors, aquestes pràctiques es basen en transmèdia i alhora promouen la “multiliteracy”, que és la capacitat d’interpretar els discursos de mitjans i llenguatges diferents. Així doncs, la narració transmèdia introdueix profundes transformacions en les textualitats, la lògica de producció i les pràctiques de consum cultural.

#### **2.5.4 Característiques de les narratives transmèdia**

Aportem aquí una síntesi de les propostes més significatives del debat sobre les característiques pròpies d’aquesta modalitat narrativa introduïdes principalment per Henry Jenkins, Jeff Gómez i Carlos Scolari. Jenkins, com hem dit, és el gran referent en aquest tema. Ha proposat set principis per definir aquestes formes de comunicació, que són:

1. *Spreadability vs. Drillability*: la “spreadability” fa referència a l’expansió d’una narrativa a través del boca a orelles a les xarxes socials, augmentant d’aquesta manera el capital simbòlic i econòmic d’un relat-marca. La “drillability” (un concepte desenvolupat per Jason Mittell) és la “perforació” dins de les audiències fins a trobar el nucli dur de seguidors d’un producte

cultural. Són aquests fanàtics els que desenvolupen un consum que desmunta i analitza cada episodi, còmic o mobisode fins treure-li l'última gota de suc interpretatiu. Evidentment, tots dos plans d'expansió són complementaris.

2. *Continuity vs. Multiplicity*: els mons narratius transmediàtics necessiten tenir una certa continuïtat o coherència a través dels diferents llenguatges, mitjans i plataformes en què s'expressen: la coherència és una de les característiques dels mons narratius.

3. *Immersion vs. Extractability*: des del cinema fins als videojocs, les narratives es caracteritzen per proposar experiències immersives; per altra banda, el mercat dels gadgets (joguines, disfresses, etc.) ens permet extreure elements del relat i portar-los al nostre món quotidià. Podem veure *Indiana Jones* al cinema o jugar amb ell a la Wii, però també es poden crear noves històries amb els Lego d'Indiana Jones.

4. *Worldbuilding*: les narratives transmediàtiques construeixen móns narratius. En aquest principi Jenkins reivindica una idea de Janet Murray, que parlava de l'impuls “enciclopèdic” darrere de les ficcions interactives.

5. *Seriality*: Segons Jenkins, les narratives transmediàtiques reprenen la tradició serial de la indústria cultural del segle XIX però ofereixen una versió “hiperbòlica”: les peces i fragments narratius no s'organitzen en una sèrie lineal monomediàtica, sinó que es dispersen en una àmplia trama de mitjans.

6. *Subjectivity*: les narratives transmediàtiques privilegien formes del relat caracteritzades per subjectivitats múltiples on es creuen moltes mirades, perspectives i veus. En aquest sentit, s'assemblen als relats epistolars – per exemple de *Robinson Crusoe* fins a *Dràcula* – formats per la recombinació de sèries textuais fragmentades.

7. *Performance*: l'acció dels espectadors/lectors/usuaris és fonamental en les narratives transmediàtiques. Els fans són prosumidors que no dubten a produir nous textos i introduir-los a la xarxa per enriquir les converses.

Una altra de les aportacions més importants prové de Jeff Gómez, director de l'empresa Starlight Runner Entertainment, que ha participat en grans projectes transmèdia com *Pirates of the Caribbean* (2003, 2006, 2007 i 2011), *Prince of Persia* (2010), *Tron* (1982 i 2010), *Halo* (2002, 2005, 2008, 2009, 2010, 2011 i 2012), *Avatar* (2009), *Transformers* (2007, 2009 i 2011), *Hot Wheels* (Mattel 1945) i *Happiness Factory* (Coca Cola). Jeff Gómez sosté que les narratives transmediàtiques no van ser inventades per George Lucas ni els creadors de *Transformers*. Des de fa moltes dècades la indústria cultural ha generat relats cross-mediàtics per treure-li el major suc possible a un personatge o una història. Els productors japonesos de



manga/anime/gadgets, l'imperi mediàtic crescut al voltant de TinTin o les megaproduccions de Walt Disney són un bon exemple de narratives transmediàtiques consolidades a mitjans del segle XX. Finalment, Jeff Gómez també ha proposat una sèrie de vuit principis en la línia dels ja exposats per Jenkins. Els resumim a continuació:

1. El contingut està originat per un o uns pocs visionaris.
2. El llançament crossmediàtic està previst a principis de la vida de la franquícia.
3. El contingut es distribueix en tres o més plataformes de mitjans.
4. El contingut és únic, s'adhereix a les fortaleces específiques de la plataforma i no es reutilitza d'una plataforma a una altra.
5. El contingut es basa en una visió única per al món de la història.
6. Es realitzen esforços concertats per evitar fractures i cismes.
7. L'esforç és vertical a través de l'empresa, tercers i titulars de llicències.
8. El desplegament es caracteritza pels elements participatius per part de l'audiència, incloent el portal web, xarxes socials i la història guiada pel contingut generat per l'usuari.

Igual que en el cas anterior, cada un d'aquests principis es mereixeria una discussió a fons. Scolari (2011), per exemple, es mostra en desacord amb el primer punt, al no considerar les narratives crossmedia com el producte d'un geni il·luminat. Aquest principi li sembla una simple traducció en termes narratològics de la “teoria heroica de la invenció”, àmpliament criticada pels sociòlegs de la tecnologia. Un altre especialista, Robert Pratt, ha desenvolupat un plantejament sota el títol *Transmedia as a Tool for Audience Building*. Com el seu nom indica, es tracta d'un model que mostra com les narratives transmediàtiques poden convertir-se en instruments per a la construcció d'audiències massives. Pratt també utilitza la metàfora de la perforació petrolera: primer s'ha d'entrar de manera profunda en l'imaginari d'un grup reduït i construir un nínxol de seguidors, el següent pas és expandir aquest grup original a través del màrqueting viral a càrrec d'aquests mateixos seguidors, ja que són ells els que ens impulsen a consumir un determinat producte cultural i, per tant, els seus millors propagadors. Finalment, el treball de les xarxes socials permet consolidar la gran massa de seguidors creada gràcies al boca a boca. En certa forma Pratt fusiona en un mateix model el primer principi de Henry Jenkins (Spreadability vs. Drillability).

Segons Scolari (2011), algunes dimensions de les narratives transmediàtiques es comencen a estudiar i obren interessants línies de treball per al futur. Aquest autor aporta una sèrie de reflexions en aquest sentit:

- Cal desenvolupar una semiòtica específica per aquest tipus de narratives, una semiòtica que recuperi altres conceptes (per exemple “intertextualitat”) i models analítics que no tinguin por de confrontar-se amb altres sabers (narratologia, ludologia, etc.).

- Segons alguns investigadors, els “nadius digitals” són experts en la interpretació d'aquests complexos paquets narratius, però algunes investigacions empíriques posen en dubte aquesta facilitat. És a dir, no tots els joves consumidors són transmediàtics ni consumeixen tots els mitjans i/o plataformes d'un determinat producte. En aquest cas la sociologia i l'antropologia tenen molt a dir-hi.

- Cal desenvolupar taxonomies dins d'aquestes experiències qüestionant-se si totes les narratives transmediàtiques són iguals, si existeixen models diferents o si és possible identificar diferents estratègies transmediàtiques.

D'altra banda, el mateix Scolari, en el seu article *Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production* (2009), avança ja una reflexió teòrica sobre la “narració transmèdia” des d'una perspectiva que integra la semiòtica i la narratologia en el context dels estudis dels mitjans de comunicació. Després de detectar el caos conceptual al voltant de la narració transmèdia, l'article analitza com aquestes noves estructures de narrativa multimodal creen diferents consumidors implícits i construeixen un món narratiu. L'anàlisi inclou una descripció de l'estructura textual multimèdia creada al voltant de la sèrie de televisió 24 de la cadena nord-americana Fox i acaba analitzant la narració transmèdia des de la perspectiva de la semiòtica de la marca. (Scolari, 2009:586)

Scolari proposa, en efecte, una innovadora aproximació teòrica a la narració transmèdia combinant la semiòtica i la narratologia, entenent que la semiòtica no és només la “ciència dels signes”, sinó una disciplina que estudia la producció de sentit i els processos d'interpretació, ja que estudia els objectes (textos) per entendre els processos. La semiòtica és molt útil per descriure els dispositius de producció de sentit – en aquest cas, les narratives transmèdia – i, quan s'integra amb altres disciplines com la sociologia o l'antropologia, pot ser molt útil per a la comprensió de complexos processos culturals. Com que la narració transmèdia proposa un nou model de narrativa basada en els mitjans de comunicació i diferents llenguatges, la intervenció de científics de la narratologia no només s'ha de considerar pertinent, sinó també com un nou camp científic estratègic per a la comprensió d'aquesta. Segons Scolari (2009:586), l'estudi de la narració transmèdia podria enriquir-se si s'analitza des d'un punt de vista d'una òptica clarament seminarratològica, introduint el concepte de la narració transmèdia en l'enfocament semiòtic – una disciplina que no ha renovat els seus models teòrics en les últimes dues dècades (Scolari, 2004) – i que pot servir com un catalitzador per al desenvolupament de noves categories d'anàlisi i metodologies. Igual que qualsevol altra disciplina científica, la semiòtica i la

narratologia maduren i creixen quan s'enfronten a nous objectes i fenòmens. El diàleg entre els estudis dels mitjans de comunicació, la semiòtica i la narratologia delimiten un territori definit per Marie-Laure Ryan (2004:35) com a “narrative media studies” o “transmedial narratology”.

### **2.5.5 Perspectives de desenvolupament**

Les produccions crossmedia constitueixen una de les principals estratègies de la indústria cultural contemporània. Aquestes produccions desenvolupen una història, com hem dit, a través de diferents mitjans i llenguatges. Javier Díaz Noci i Carlos Scolari (2011) consideren que és un error reduir el fenomen de les narratives transmèdia al terreny i/o gènere de la ficció. Analitzar els relats transmèdia més enllà de la ficció ens obliga a internar-nos en el món del discurs polític, la publicitat, el documental o el periodisme. Es podria dir que el periodisme actual compleix les dues condicions que caracteritzen les narratives crossmedia: estem en presència d'una història que s'explica a través de diversos mitjans (web, RSS, blocs, ràdio, televisió, premsa impresa, etc.) i alhora està enriquit amb les aportacions dels usuaris (blocs, comentaris, tweets, trucades telefòniques, cartes a l'editor, etc.). Pel que fa als continguts informatius creats pels prosumidors, en l'última dècada s'ha parlat moltíssim del “citizen journalism”, també anomenat “periodisme 3.0”. Des d'aquesta perspectiva, els ciutadans, gràcies a una potent combinació de xarxes i tecnologies digitals, poden crear nous relats informatius o expandir i/o controlar la informació generada per altres.

En un text del 2006 titulat *Myths and Realities of Convergence*, Randy Covington sostenia que “news organizations will be best served if they focus on stories-not delivery platforms”. Aquesta primacia del narratiu està cada dia més clara: no importa tant el o els mitjans on es desenvolupa la informació, sinó la història que s'està explicant. Tal com diu Sam Ford en el seu breu article “Transmedia Journalism: A Story-Based Approach to Convergence” (2007):

“The purpose of a transmedia news story is to inform the readers in the best way possible, and using a combination of media forms to do so makes sense in a world where such partnerships across content platforms is becoming more plausible and where Internet publishing provides the means by which one can put together a package of text, audio, video, and pictures into an overarching coverage package.” (Ford, 2007)

En aquesta fase de l'economia mundial, les comunicacions i l'intercanvi simbòlic en general – com les que estimulen els mercats financers – adquireixen una rellevància fonamental. En termes econòmics, ja no es tracta de vendre un producte o servei per mitjà de la publicitat. Ara els objectius són molt més ambiciosos ja que apunten a crear un univers simbòlic dotat de significat: les marques (Scolari, 2008a). Des d'una perspectiva semiòtica, la marca és un dispositiu que pot produir un discurs, tot otorgant-li sentit, i comunicar-lo a l'audiència. La marca no només expressa els valors i es presenta com un contracte d'interpretació entre les empreses i els consumidors, sinó que proposa una sèrie de valors que els consumidors accepten

(o no) en formar part d'aquest món. Per tant, les marques apareixen com mons narratius o possibles, ja que constitueixen complexos universos discursius amb una forta empremta narrativa (Codeluppi, 2000 i 2001; Ferraro, 1999 i 2000; Semprini, 1990 i 1996; Semprini i Musso, 2000). Els semiòlegs entenen les marques com a mons narratius que poden ser analitzats mitjançant l'aplicació d'eines teòriques desenvolupades ja per als textos de ficció.

Hi ha diferents maneres de situar una marca dins d'una narrativa de ficció. La primera és, òbviament, l'espot de televisió tradicional amb una estructura micronarrativa comercial en què sol ser un producte o servei presentat com “ajudant” dels consumidors (Propp, 1968). En aquests mons narratius, les dones poden rentar millor, els homes poden conduir més ràpid i els nens poden ser més feliços si utilitzen una certa “màgia” del producte. Una alternativa és col·locar un producte dins d'una ficció no comercial, per exemple, quan un personatge de ficció utilitza un cotxe determinat, un telèfon mòbil, etc.

“This is the so-called product placement or embedded marketing technique (Galician, 2004; Segrave, 2004; Lehu, 2007) where the product becomes integral to the plot. Transmedia storytelling even introduces a mutation to this scenario in which the Brand is no longer inside the fiction, but rather the fiction is the brand. This mutation in brand fiction — from the product placed inside the fiction to the fictional world becoming the product — closes the analytical path inaugurated by semioticians two decades ago: from “brands as narrative worlds” to “narrative worlds are brands.” (Scolari, 2009:600)

Des d'una perspectiva semiòtica, la narrativa transmediàtica és una narrativa que inclou una sèrie d'històries expressades a través de diferents mitjans. Aquesta narració articula una expressió (sèries de televisió, còmics, videojocs, etc), amb una jerarquia de valors que actuen com el contingut del món de ficció. Aquests valors s'expressen en tots els diferents textos que integren l'espai d'una experiència transmediàtica. Per exemple, els valors de la sèrie 24 són completament diferents als valors de *Harry Potter*: la sèrie expressa valors com la lleialtat nacional, la confidencialitat, la traïció, la competència, etc., mentre que l'univers narratiu del segon posa l'accent en l'amistat, la cooperació, etc.

Però una marca no és només un conjunt de valors, ja que aquests valors han de ser expressats en certs textos. Una marca proposa una estètica, una sèrie de textures, colors, materials i estils que creen una diferència respecte a altres marques. En la narració transmèdia, tots els mons de ficció proposen un conjunt de trets distintius i de narratives discursives. Per exemple, la sèrie de televisió 24 de Fox es caracteritza per la fragmentació de la pantalla, efectes en temps real i la complexitat de la narració (Scolari, 2008c). Les marques tradicionals són principalment construïdes amb elements icònics, com ara logotips o imatges gràfiques de l'empresa. Les marques en línia es basen en l'experiència interactiva de l'usuari (Scolari, 2008a). Les marques narratives com *The Matrix*, 24 o *Harry Potter* es basen en un conjunt de personatges i de temes i

en una estètica que defineixen el món de ficció de la marca. Aquests trets poden ser reproduïts i adaptats a diferents mitjans i gèneres.

De vegades, l'adaptació de certs trets distintius d'un mitjà a un altre no és tan fàcil. El primer còmic produït a partir de 24 (*24: One Shot*, 2004) va tractar d'emular la naturalesa en temps real del programa de televisió, però els còmics posteriors no van intentar de fer-ho (Scolari, 2009:600). En narració transmèdia, la marca s'expressa en els personatges, els temes i l'estil estètic del món de ficció. Aquest conjunt d'atributs distintius poden ser traduïts a diferents idiomes i mitjans de comunicació: són un conjunt de propietats “mòbils” que es poden aplicar a les diferents formes d'expressió.

Resumint, el concepte de narració transmèdia és un terme complex i polisèmic que ha de ser ben definit si s'empra en els discursos teòrics. Hi ha diverses possibles línies de treball teòric en aquest camp. Segons Scolari (2009:601), la investigació futura en aquest àmbit hauria de millorar-ne la definició i analitzar-ne més experiències per establir les propietats, límits i possibilitats d'aquest tipus específic d'estructura narrativa. Els investigadors han de continuar investigant sobre les estructures narratives transmèdia. La investigació també ha d'ampliar l'anàlisi dels consumidors implícits. Aquest problema clàssic semiòtic – basat en la identificació de figures virtuals o estratègiques (“enunciataris”) dins del text – pot ser molt útil per als productors, guionistes, programadors i mitjans de comunicació interessats en la producció de complexes estructures textuais dirigides a un ampli espectre de consumidors. En un altre nivell, la recerca ha d'aprofundir en l'anàlisi de les estratègies mundials d'expansió de la ficció. Com s'ha assenyalat, l'objectiu científic de la semiòtica i la narratologia té punts de coincidència amb els interessos dels productors dels mitjans de comunicació, i situats en aquest escenari, una major exploració podria generar retroalimentació generosa entre aquests diferents pols. Si la convergència ha de ser entesa “com una mica de dalt a baix impulsada per les corporacions i un procés de baix a dalt impulsat pels consumidors del procés” (Jenkins i Deuze, 2008:6), llavors la investigació no ha d'excloure la co-creació de continguts per part del públic (Ross, 2008; Perryman, 2008; Dena, 2008; Askwith 2007, Ford, 2007), ja que el contingut generat pels usuaris ocupa un paper central en les estratègies mundials d'expansió de la ficció. Finalment, la investigació s'ha d'interessar també pels consumidors transmèdia. No obstant, estudiosos com Evans (2008), han demostrat que ni tots els consumidors són “transmèdia” ni tots es mostren interessats en els mitjans de comunicació navegables.

## **CAPÍTOL 3**

# **ELS GÈNERES DE LA NO FICCIÓ AUDIOVISUAL I INTERACTIVA**

---

### 3.1 Introducció

La vella controvèrsia per precisar els límits entre els gèneres de ficció i els de no ficció continua avui latent i a vegades ben viva. En el seu llibre *Theorizing documentary* (1993), Renov qüestiona la diferenciació bàsica existent entre els gèneres de ficció i no ficció, argumentant que hi ha moltes pel·lícules documentals que presenten dispositius propis de la ficció. Per a il·lustrar-ho cita alguns exemples de pel·lícules com *Nanook* (creació d'un personatge) i les simfonies de grans ciutats com *A man with a Movie Camera*, *Berlin: Symphonie der Grosstadt* o *A Propós de Nice* (on s'aprecia un intervencionisme creatiu en moltes seqüències) (Renov, 1993:2)<sup>22</sup>. En aquesta introducció al context dels gèneres de no ficció audiovisual i interactiva, no entrarem en aquest debat i partirem del pressupòsit generalment acceptat que hi ha gèneres de ficció (que aquí no es tracten) i gèneres de no ficció, que són els que s'intenten descriure en el capítol.

Barsam (1992:3) a *Nonfiction Film: A Critical History*, distingeix el documental d'altres pel·lícules de no ficció: mentre que la categoria de pel·lícules de no ficció comprèn totes aquelles obres que tracten assumptes històrics, aquest autor proposa denominar documentals únicament a aquells enunciat que transmetin un missatge i puguin ser considerats com a obres d'art. Barsam creu que el documental té la capacitat d'influir en la societat. És per això que, per als documentalistes, el cinema és alguna cosa més que una forma de diversió o una combinació d'educació i entreteniment.

Freqüentment, sobretot en els països on la influència del corrent anglosaxó és determinant, es distingeix entre documentals i programes o reportatges d'actualitat. Barsam apunta que el documental és al reportatge d'actualitat el que un editorial és a les pàgines de notícies d'un periòdic diari: l'editorial és fonamenta en l'opinió del mitjà, mentre que les notícies estan basades en fets. Tot i que aquest criteri d'objectivitat pot resultar clarificador, és evident que hi ha alguns gèneres periodístics audiovisuals (com el reportatge o la crònica) que mantenen una important component subjectiva tot i no ser etiquetats necessàriament com a documentals. La distinció entre reportatge i documental es basa en la major o menor actualitat del tema tractat, que comporta la utilització de determinats mètodes de producció (León, 1999:61-62). En alguns casos no és fàcil determinar si una obra pertany al domini de la ficció o pot ser considerada com

---

<sup>22</sup> Altres autors de reconegut prestigi també critiquen el fet que s'estableixi una diferenciació nítida entre dos gèneres que mantenen molts punts en comú. Podem ampliar la controvèrsia llegint les obres de Nichols, sobretot les revisions posteriors a 1991 com *Blurred Boundaries. Question of meaning in contemporary culture* (1994).

de no ficció o informativa. Barsam es pregunta com es poden classificar per exemple les obres que utilitzen actors per a reproduir situacions reals.

Llorenç Soler (2000 i 2002) és un dels autors que consideren que el documentalista no fa sinó construir un altre tipus d'enunciat fictici, tot i que sigui a base d'utilitzar materials agafats de la realitat. Soler apunta que la naturalesa del documental és intrínsicament falsa, ja que el seu discurs narratiu es basa en la fragmentació i en la selecció de la realitat.

El terme no ficció ha estat utilitzat en el llenguatge cinematogràfic abans que el de documental per a designar les pel·lícules que no es troben en aquella zona delimitada per la indústria i els espectadors com a cinema de ficció o argumental. El concepte de no ficció va ser forjat a través de diferents etapes històriques, com a resultat de les transformacions de la gran indústria cultural, que necessitava processos i segmentacions ben definits per a la seva expansió. A mesura que el cinema es va tornar més complex i va començar a desenvolupar un llenguatge propi, els gèneres literaris de ficció i de no ficció varen començar a ser aplicats a les noves pel·lícules. En els diferents països, la conceptualització i difusió del terme de la no ficció es va donar amb divergències i transformacions en el seu significat, recepció i posició en l'estructura d'exhibició (Cock, 2009:44). En la teoria tradicional s'ha definit el documental i la no ficció com a conceptes diferents. El controvertit però ara ben estès terme de no ficció, utilitzat per diferents teòrics del cinema (però també en textos escrits des de l'antiguitat clàssica), s'ha concebut com un gran gènere del qual una de les possibles formes o modes de representació seria el documental. Com indica Barsam (1992:211), “todos los documentales son películas de no ficción pero no todos los filmes de no ficción son documentales.”

Aquesta distinció s'intueix ja en la primera definició realitzada per Grierson, on s'intenta diferenciar el documental – considerat com una forma “elevada” de no ficció, ja que implica requeriments de dramatització, edició i creativitat – d'altres formes “menors”, com “les notícies”, “les pel·lícules de viatges”, “els magazines” i altres “curts d'interès” o “pel·lícules de lectures”, basats en “descripcions planes (o arcaïques) del material natural.” (Rosen, 1993:66)

Alejandro Cock (2009:45) opina que aquest intent de diferenciar el documental d'altres formes de la no ficció no deixa de ser problemàtic i més encara emmarcat dins la contemporaneïtat, quan les fronteres s'estan diluint i esborrant: les hibridacions intergenèriques fan que els elements característics de cada gènere es reutilitzin, es transformin i es redefineixin. D'aquesta manera, les pel·lícules científiques, el reportatge, la crònica, el vídeo institucional, industrial o de propaganda, el film assaig, el vídeo educatiu, les pel·lícules de naturalesa, les pel·lícules de viatges o turístiques poden tenir moltes semblances amb el documental, i fins i tot arribar en molts casos a confondre's-hi o a confluir-hi.



Si resulta artificial aïllar el documental de les altres formes de no ficció precisament perquè les seves fronteres són mòbils i borroses, tampoc resulta senzill diferenciar-lo de les altres grans formes cinematogràfiques (ficció i experimental), que li són tradicionalment oposades i davant les quals es defineix habitualment el documental, doncs en realitat aquestes diferències han estat artificials i marcades per necessitats mercantils. Els límits de la no ficció i del documental amb el cinema “argumental” o de ficció han estat sempre imprecisos i canvians segons el temps i les teories predominants, constituint-se potser en el principal debat dins d’aquest tipus de cinema. La no ficció s’ha definit com un antònim de la ficció, però manté unes relacions indissolubles amb aquesta, generant interminables i productives discussions encara vigents. (Cock, 2009:46)

Per a un cineasta com Robert Flaherty mai va suposar un problema la ficcionalització d’escenes i seqüències senceres, ja que l’efecte que creava en l’audiència era real: el contingut era el que importava per a ell, no el mètode. A l’extrem contrari, Vertov considerava el seu “Cinema ull” com una forma cinematogràfica que transcendia les pel·lícules de ficció, a les quals atacava afirmant el següent: “El drama cinematográfico es el opio del pueblo. ¡Abajo las fábulas burguesas y viva la vida tal y como es!” (Vertov, 1973:60)

La teoria contemporània conclou que no existeixen límits clars entre el cinema documental i el cinema argumental. Es nodreixen un de l’altre en formes i continguts. En el seu estat ideal, el documental tendeix a la ficció i la ficció cap al documental. Segons Cock (2009:46), el documental narra històries que es confonen amb la ficció. Es comparteixen elements comuns (com la posada en escena, les tècniques cinematogràfiques i dramaturgiques, etc.). De la mateixa manera, les pel·lícules argumentals han incorporat elements de la no ficció com el realisme, els actors naturals, el domini de la càmera i edició amb una estètica documental i, fins i tot, les temàtiques. Resulta interessant assenyalar que autors tradicionalment del camp de la ficció no han dubtat a fer incursions en el documental quan els interessava, com Pier Paolo Pasolini, Jean-Luc Godard, Louis Mallé, Wim Wenders, Emir Kusturica, Abbas Kiarostami, Martin Scorsese, Nanni Moretti, Fatih Akin o Víctor Erice, grans directors que han transcendit una i altra vegada les fronteres de la realitat i la ficció. (Cock, 2009:48)

D’altra banda, moltes pel·lícules experimentals (sobretot relacionades amb el vídeoart i les pel·lícules d’avantguarda) treballen, com el documental, amb materials extrets del món real. Els documentalistes, per la seva part, realitzen cada vegada més assajos formals i estilístics molt propers al cinema experimental. Com s’observa a partir d’aquesta tendència, la dicotomia entre documental i experimental també es fa difícil de mantenir (Cock, 2009:49-50), tal com argumenten dues obres teòriques que es centren en l’estudi de les relacions i confluències

existents entre el cinema de no ficció i el cinema experimental: *Experimental Ethnography: The work of film in the age of video*, de Catherine Russell (1999) i *Documental y Vanguardias* (2005), una obra col·lectiva, compilada per Casimiro Torreiro i Josetxo Cerdán. Catherine Russell opina que la delimitació entre la pel·lícula experimental i l'etnogràfica és caduca i no hauria de mantenir-se ja que aquesta frontera contribueix a que ambdues pràctiques continuïn apartades dels circuits cinematogràfics. Proposa el terme “etnografia experimental”, no per a designar una nova categoria documental, sinó com una irrupció metodològica de l'estètica, de l'experimentació formal, en la representació cultural i la teoria social. L'etnografia experimental, com diu Russell, “no es simplement una nova tendència audiovisual contemporània, sinó també una nova forma de reconsiderar i repensar la llarga història d'intersecció existent entre l'antropologia i l'avantguarda.” (Cock, 2009:50)

A *Documental y Vanguardia*, alguns reconeguts autors espanyols analitzen els punts de confluència entre aquests dos fenòmens contemporanis, “más allá de lo que han sido históricamente los vínculos, cercanías o contradicciones entre cine de ficción y vanguardia histórica” (Cerdán, 2005:10). En aquest anàlisi s'assenyalen correspondències entre documental i avantguarda en els orígens del cinematògraf i les primeres teories, en les pràctiques documentals més relacionades amb les preocupacions socials, en el cinema de no ficció perifèric, en l'origen del vídeo, en el cinema assaig, en les mirades feministes, en el documental d'arxiu, el fals documental o el documental autobiogràfic. (Cock, 2009:50)

En aquest capítol ens proposem de presentar un breu estat de la qüestió sobre els principals gèneres de la no ficció, que es poden classificar d'una banda sota l'etiqueta de l'audiovisual tradicional – l'assaig, el reportatge i el documental – i, de l'altra, oferir també una introducció i contextualització específica a aquests mateixos gèneres des de l'òptica i intersecció de la interacció i els nous mitjans, per veure i analitzar com les lògiques dels mitjans interactius i col·laboratius han influenciat i propiciat el salt cap a un nou paradigma més complex i ple d'interrogants, però també més ric en matisos, resultats i competències.

## 3.2 No ficció audiovisual

### 3.2.1 Reportatge audiovisual

Dels gèneres periodístics emergents, considerem el reportatge com un exponent idoni per fer veure com aquest s'ha vist afectat per les dinàmiques dels nous mitjans<sup>23</sup>. En aquest apartat ens limitarem a fer una breu introducció al reportatge audiovisual, que considerem un dels gèneres

---

<sup>23</sup> El tema dels gèneres periodístics ja ha estat treballat de manera extensa i profunda per un conjunt de teòrics (Armañazas i Díaz Noci, 1996; Díaz Noci, 2004; Díaz Noci i Salaverría, 2003; Salaverría et al. 2004; Larrondo, 1998, 2008 i 2009, etc.), als quals remetem com a autors i obres de referència en aquesta matèria.

periodístics que es troba en un punt intermedi entre l'assaig i el documental. Dels grans gèneres de la no ficció, podríem dir que és el més allunyat del nostre objecte d'estudi, el documental interactiu, tot i que manté certs punts importants en comú i per això en realitzarem una introducció bàsica i en destacarem les diferències i similituds.

### 3.2.1.1 Notes sobre l'evolució del reportatge

El reportatge troba el seu origen en el periodisme angloamericà, on la premsa va imposar d'hora una fèrria dicotomia entre fets noticiosos (stories) i judicis valoratius (comments), d'acord amb la cèlebre màxima "Facts are sacred, comments are free". Aquesta distinció binòmica es va mantenir fins a la gestació del periodisme interpretatiu. Aquest corrent, el interpretative journalism, agrupa altres tendències com el periodisme d'investigació – investigative journalism – i el periodisme de precisió – precision journalism –, un nou enfocament periodístic que proposava anar més enllà del mer relat asèptic dels fets, l'impuls del qual va contribuir de manera decisiva a l'estil informatiu desenvolupat per Time. El conegut com Timestyle va ser seguit per altres newsmagazines que van començar a fer ús de la interpretació, el que va suposar originàriament un dels seus principals trets distintius respecte de la premsa periòdica.

A partir del període d'entreguerres, aquest plantejament informatiu començà a desenvolupar-se també en els diaris de qualitat, cada vegada més interessats a oferir un tractament profund i complet dels esdeveniments. El setmanari nord-americà Time va ser el responsable de desenvolupar en els anys vint una nova modalitat que superava de bon tros el concepte clàssic representat pel relat objectiu (objective report), tipologia que ha quedat reconeguda en la tradició periodística anglosaxona amb el nom de interpretative report o depth report i, en l'àmbit llatí, com "relat interpretatiu", "reportatge en profunditat" i/o "gran reportatge". La consolidació d'aquesta fórmula interpretativa va obtenir reflex en els primers manuals de redacció nord-americans que van posar fi a l'etapa d'esplendor viscuda fins llavors per la filosofia objectivista, així com en els debats acadèmics i professionals que es van desenvolupar en el període d'entreguerres al voltant dels avantatges i inconvenients d'un periodisme més analític i explicatiu. Aquestes discussions van prosseguir en les dècades posteriors i encara en els anys setanta les suspicàcies davant el periodisme interpretatiu no havien desaparegut, si bé la necessitat competitiva de la premsa davant del periodisme audiovisual havia assentat per llavors les bases de la seva progressiva consolidació. Ja en plena maduresa, el reportatge va haver d'adaptar-se als nous estils i maneres d'entendre el periodisme que sorgiren en els setanta. Això el portarà a incorporar noves tècniques narratives i a convertir-se en pedra angular de corrents que demostren un estret i polèmic vincle amb la literatura, com el Nou Periodisme. (Larrondo, 2009: 64)

Aquestes evolucions han donat lloc a múltiples manifestacions del gènere que compliquen la seva definició unívoca, de manera que el reportatge ha estat caracteritzat com el “rei dels gèneres periodístics de creació” (Chillón, 1999:91) i com una “narració informativa de vol més o menys literari” (Martín, 1987:65), però també com el gènere per excel·lència de la interpretació i del tractament informatiu profund o documentat, útil en si mateix i com a complement de la notícia. Així, en funció de la diversitat temàtica, funcional, estilística i compositiva que li és inherent, la generalitat dels manuals coincideix en definir-lo com el més flexible i camaleònic dels gèneres periodístics.

A Espanya, al marge de les aproximacions que el consideren un gènere creatiu enormement versàtil i no sotmès a pautes d'escriptura fixes, els autors clàssics de la redacció periodística necessiten aquesta modalitat a partir de les diferències expressives que existeixen entre les seves dues varietats més conegudes en premsa escrita: el “reportatge objectiu” – també anomenat “reportatge informatiu” o “reportatge estàndard” – i el “reportatge interpretatiu”, model que se serveix de la interpretació o de “les inferències amb què es passa del reportatge informatiu al reportatge interpretatiu.” (Echevarría, 1998:49)

Considerat el prototip de reportatge per excel·lència, aquest últim model s'encarrega d'oferir una visió profunda d'esdeveniments vinculats o no a l'estricta actualitat, cosa que augmenta l'exigència de la seva planificació i estableix el seu emplaçament habitual en quaderns, suplementos i revistes. Per contra, el reportatge informatiu, més breu, evidencia una estreta dependència de les notícies del dia i troba el seu lloc en les pàgines dels diaris. Encara que els modes descriptius i narratius poden estar presents en ambdues modalitats, sol ser habitual que el reportatge objectiu es serveixi en major mesura de les tècniques expositives, mentre que el reportatge interpretatiu admet millor la narració i els llenguatges més literaris. Així mateix, l'estil del redactor es veu subjecte en el reportatge objectiu a les imposicions pròpies de l'esquema en ordre d'interès decreixent, mentre que en el reportatge interpretatiu, la major ductilitat estructural del gènere permet un estil menys rígid, caracteritzat pel relat de fets principals, la inclusió d'antecedents (background), l'explicació de les circumstàncies que envolten el fet i l'aportació del context. D'aquesta manera, al marge de l'estructuració escollida, el reportatge interpretatiu comporta una perspectiva multidimensional al voltant de tres eixos temporals dependents de la relació dels fets que es comuniquen amb altres actuals (context), anteriors (antecedents) i posteriors (conseqüències o projeccions). (Larrondo, 2009: 65)

Alguns estudiosos estableixen també diferències entre el “reportatge interpretatiu” i el “reportatge explicatiu”, en què la interpretació no és avaluativa, sinó descriptiva. Segons Gomis (1987:307-308), la interpretació de primer grau o “descriptiva” explica què ha passat, mentre que la interpretació de segon grau o “avaluativa” explica què significa el que ha passat. Així

mateix, s'ha entès que aquesta modalitat de finalitat explicativa és anàloga a altres com el “reportatge de precisió”, l’“informe” i el “reportatge d'investigació”, relats tots ells que tracten d'aprofundir en la informació a partir de suports documentals, fonts estadístiques i fonts personals especialitzades. També anomenat “informe periodístic”, “informe documental” o “informe de precisió”, l'informe pot estar més o menys lligat a l'actualitat i ser més o menys documental. També pot arribar a convertir-se en un “reportatge documental” quan es barregen les dades amb els testimonis solvents d'autoritats en la matèria (Nuñez, 1995:80). El mateix es podria dir de l'informe en ràdio i televisió (Cebrián, 1992:197). També en ràdio i televisió el reportatge informatiu s'ha diferenciat d'altres variants com el reportatge documental, d'investigació o gran reportatge, així com dels reportatges de caràcter monogràfic, excepcional i especial. El reportatge presenta gran amfibologia, de manera que cal parlar també de “programes” informatius especials, monogràfics i extraordinaris (Cebrián, 1992:197). Amb tot, resulta complicat establir distincions clares entre les variants assenyalades, ja que la flexibilitat i creativitat que demostra el gènere en els mitjans audiovisuals comporta tractaments que fan aflorar trets de cadascuna d'elles en les altres. El que sí que sembla clar és que totes pretenen informar en profunditat d'un fet de particular rellevància, previsible o imprevisible, per la qual cosa requereixen investigació i col·laboració de diversos professionals, a més d'una planificació molt acurada per garantir la seva coherència i unitat programàtica. La coherència i la unitat resulten dos conceptes discursius fonamentals en l'entorn hipertextual. S'ha considerat també que el seu concepte pot ser proper en alguns casos a l’“informe”, per la seva utilitat per a l'exposició tècnica dels continguts i l'aportació de dades en múltiples formes (documents oficials, infografies, estadístiques, etc.).

### **3.2.1.2 Elements de diferenciació amb el documental**

El reportatge audiovisual consisteix a explicar i mostrar amb detall i criteri personal un fet noticiós. A diferència del documental, el reportatge sí que requereix un argument preestablert. Per preparar el guió és necessari combinar informació d'actualitat i investigació. Una altra diferència amb el documental és l'existència de protagonistes sobre els quals recolza l'argument. Malgrat aquestes i altres diferències, els punts de contacte entre reportatge i documental televisius són molts. Els dos gèneres pretenen plasmar fets extrets de la realitat amb una clara funció informativa i didàctica. Una altra característica que comparteixen reportatge i documental sol ser la seva visió subjectiva de la realitat informada o documentada.

Segons el *Manual del productor audiovisual* (2010) de Pepe Martínez i Federico Fernández, el reportatge es diferencia del documental ja que recull uns fets que succeeixen en un moment històric i no es repeteixen. Es recullen les circumstàncies d'un fet o una situació concreta desenvolupant i aprofundint en allò que és notícia o actualitat en un sentit més ampli. El

material del reportatge pot passar a formar part d'un documental sempre que s'integri en un tema més ampli que ho inclogui. El documental descriu un estat de les coses de caràcter permanent, modes de vida, comportament d'animals, aspectes científics, històrics, culturals, etc. Per tant, segons aquests autors, documenta un tema no lligat a una actualitat efímera. (Martínez i Fernández, 2010:137-138)

Julio Estremadoyro a *Lecciones de periodismo televisivo* (2004) assenyala que quan ens referim al reportatge o al documental com a formats televisius estem fent referència a maneres de tractar la realitat, a narracions audiovisuals que tenen com a finalitat mostrar la realitat, però amb actituds i interessos diferents. El reportatge televisiu és una manifestació informativa que juga amb una actualitat determinada o latent i no amb l'actualitat immediata, pròpia de la informació de les notícies. El seu objecte o finalitat és explicar aconteixements, fets o successos des d'una perspectiva que va més enllà de l'immediat i que busca aprofundir, interpretar, analitzar i explicar aquests aconteixements. Per altra banda, a través d'una investigació prèvia intenta establir revelacions o denúncies que moltes vegades tenen un gran impacte sobre l'opinió pública. El reportatge pot adquirir una certa autonomia en la programació, amb programes íntegrament dedicats a aquest gènere en que es pot emetre un sol reportatge llarg o diferents que poden oscil·lar entre 5 i 15 minuts de duració cada un. El reportatge és el gran gènere del periodisme. És el més difícil perquè requereix que el seu autor sigui alhora un periodista, un detectiu, un investigador especialitzat i una espècie de jutge just.

Hi ha dues característiques o qualitats, segons Alberto Dallal en la seva obra *Lenguajes periodísticos* (2003), que el diferencien de la resta de gèneres, i són: la presència de l'autor-creador en el lloc dels fets, que fa que aquest assumeixi el paper de periodista tradicional ja que la vocació autèntica del periodisme implica desplaçament, acció i agilitat; i el fet d'abastar exclusivament temes vinculats a l'actualitat. Segons Dallal (2003:119), les principals característiques que el defineixen són quatre:

- El reporter o autor del reportatge ha d'acudir al lloc dels fets, circumstància que en ocasions converteix l'autor en participant i testimoni.
- L'autor d'un reportatge està obligat a realitzar la investigació abans i després d'acudir al lloc dels fets.
- L'autor té l'oportunitat, en cada peça, de buscar l'equilibri entre els elements objectius que registri i els elements subjectius (comentaris personals, recursos creatius, etc.) que decideixi incloure.
- El reportatge és l'únic gènere periodístic que pot contenir en el seu missatge, en la seva relació amb els fets, en la seva forma d'exposició i en la seva estructura qualsevol dels gèneres literaris i

els gèneres didàctics. I també pot utilitzar tècniques, procediments i formes d'expressió d'altres tipus de llenguatge com gràfics, quadres, estadístiques, etc, i en el cas dels reportatges audiovisuals, a més de l'esmentat, pot aprofitar materials equivalents com filmacions antigues, entrevistes, veus, barreja d'imatges i sons, etc.

Per contra, Jaume Barroso, en el seu llibre *Realització de documentals i reportatges* (2009), no deixa cap dubte a l'hora de diferenciar entre els dos gèneres, assenyalant que “el documental té diferents modalitats discursives, ja que pot adoptar les tècniques més diverses: cinema de muntatge, directe, reportatge, cinema didàctic, etc., sempre amb un univers de referència del món real” (Barroso, 2009:71). Es refereix al documental com a gènere “contenedor”, i al reportatge com a “subgènere”. El reportatge de televisió, salvant una certa confusió del públic més ingenu que tendeix a confondre'l amb el documental, és l'ingredient fonamental dels anomenats programes informatius no diaris o setmanals, que està format per una diversitat de formats entre la producció prèvia i en exteriors. (Barroso, 2009:82)

Fa aproximadament tres dècades es va formalitzar una ruptura entre el concepte de documental, com a herència dels corrents estilístics de la història del cinema, i aquest neogènere que es desenvolupa a les redaccions d'informatius de televisió, el reportatge. Tot i això, com s'ha assenyalat, la seva naturalesa documental és similar. Per acabar, oferim la figura 3.1, que conté un resum de les principals diferències entre els dos gèneres (reportatge i documental).

### 3.1 Principals diferències entre documental i reportatge

Taula 3.1

#### DIFERÈNCIES ENTRE REPORTATGE I DOCUMENTAL

DOCUMENTAL	REPORTATGE
Prové de la història del cinema i és artístic.	Es gesta en les redaccions de les noves televisions i és auster en quant a recursos expressius artístics.
Es refereix a temes no vinculats amb l'estricta actualitat.	Més directament vinculat amb l'actualitat i la realitat més immediata.
Continguts temàtics científics, culturals, educatius, històrics, etc. Emissió de sèries de documentals monotemàtics.	Esdeveniments polítics i conductes socials.
No sol tenir presència del documentalista director, però es pot donar el cas (modalitats interactiva i performativa, sobretot)	Presència i rúbrica del periodista autor, que fa presència amb stand-up 's. No amaga el seu estil.
Proper als corrents literaris i estètics, a mig camí entre l'assaig experimental i el reportatge periodístic.	A prop de l'ordre periodístic pur.
Tractament de la informació més reposat, càmera més estable, enquadraments amb una composició molt acurada, música, escenaris poètics, llenguatge de superior nivell artístic que el reportatge.	Estil directe, ús de la càmera a l'espatlla, manera d'operar dels noticiaris, evita l'ús de recursos cinematogràfics clàssics, evita canvis de ritme narratiu. Tots els segons tenen so: off o entrevistes. Desconfiança cap als recursos artístics que puguin emascarar el contingut.

### 3.2.2 Assaig filmic

Establirem aquesta aproximació general a l'estudi de l'assaig literari i audiovisual a partir de l'anàlisi d'Alberto Nahum García a "La imagen que piensa. Hacia una definición del ensayo audiovisual" (2006) i de diferents publicacions d'Antonio Weinrichter, de les quals destaquem *Desvíos de lo real. El cine de no ficción* (2004) i *La forma que piensa. Tentativas en torno al cine-ensayo* (2007). Aquesta bibliografia ens proporciona una referència bàsica per a introduir-



nos en un gènere que, com veurem més endavant, *resulta essencial per a l'aparició i consolidació del documental interactiu*.

En certa manera, com Ribas (2000) assenyala, els primers documentals interactius varen ser experiments més a prop de l'assaig que del documental. Per tant, es podria utilitzar qualsevol de les dues nomenclatures per a designar-los, però aquest autor prefereix adoptar la d'assaig. En aquesta línia, podríem considerar els assajos audiovisuals i interactius com el *terreny d'experimentació del documental interactiu*, com l'avantsala on es desenvolupen els assajos i proves necessaris per a que el gènere documental interactiu agafi forma i adquireixi vida pròpia.

Seguint el plantejament proposat per Alberto Nahum García (2006:75-105), prendrem en consideració una sèrie de categories i definicions per a emmarcar correctament aquest fenomen. En primer lloc, atesa la disparitat de criteris, s'intenta situar l'assaig com un tipus de text propi del gènere argumentatiu, diferenciant-lo de modalitats fílmiques amb les que se sol confondre. No és objectiu d'aquest treball enumerar amb detall totes i cadascuna de les característiques que el conformen com a gènere. Només en destaquem alguns aspectes retòrics que els documentals interactius han aprofitat i readaptat segons els seus interessos comunicatius (com a discurs, negociació i contracte amb la realitat i l'interactor): una certa voluntat d'estil, un ús del muntatge que retorna el valor a la paraula fins al punt de privilegiar-la sobre la imatge, la utilització de variats recursos metaficticis i, finalment, l'actiu paper desenvolupat en el discurs tant per l'autor com per l'espectador. (García Martínez, 2006:782)

### **3.2.2.1 Aproximació a una definició de l'assaig**

Per entendre el que significa un assaig audiovisual és útil de partir de les definicions convencionals sobre l'assaig recollides en diferents diccionaris i enciclopèdies. Aquí n'escollim algunes mostres:

*Assaig*: “Gènere en prosa, generalment breu, que aborda d’una manera lliure i no especialitzada els problemes més diversos amb voluntat de creació literària” (IEC, Institut d’Estudis Catalans, 1995)<sup>24</sup>.

*Essay*: “A literary composition of moderate length, dealing in an easy, cursory way with a single subject, usually representing the writer's personal experience and outlook. The form was invented in the late 16th century by the French writer Michel de Montaigne, who chose the name *essai* to emphasize that his compositions were attempts or endeavours, feeling their way toward the expression of his personal thoughts and experiences....” (Britannica.com, 2000)

---

<sup>24</sup> Disponible en aquesta direcció web: <http://dlc.iec.cat/results.asp?txtEntrada=assaig>

*Essay*: “an analytic, interpretative, or critical literary composition usually much shorter and less systematic and formal than a dissertation or thesis and usually dealing with its subject from a limited and often personal point of view.” (Britannica.com, 2011)<sup>25</sup>

*Ensayo*: “Composición literaria constituida por meditaciones del autor sobre un tema más o menos profundo, pero sin sistematización filosófica.” (Moliner, 1966)<sup>26</sup>

*Ensayo*: “Obra o escrito, generalmente breve, en que se trata de alguna materia sin el aparato ni la extensión propios de un tratado completo.” (Casares, 1982)<sup>27</sup>

A més de la rellevància central de l'assaig com a vehicle d'opinions personals de l'autor, moltes de les altres característiques que apareixen en aquestes definicions s'adapten prou bé al que anirem definint al llarg d'aquesta recerca: la llibertat en la tria de temes diversos, la manca de voluntat d'exhaurir un tema, la llibertat de tractament sense una sistematització filosòfica predeterminedada, etc. L'assaig audiovisual és un gènere que compta amb escasses pel·lícules adscrites als seus plantejaments, en contraposició amb la fecunda tradició literària de la qual parteix. Aquestes arrels comunes amb la literatura fan que la relació entre assaigistes literaris i documentalistes de cinema-assaig comparteixin nombrosos mecanismes retòrics, estructurals i de disposició teòrica. L'assaig permet elaborar una forma artística que conserva una poderosa vessant filosòfica, que faculta per pensar idees i exposar-les de forma personalitzada i asistemàtica. Suposa un camí de recerca intel·lectual que mostra l'especulació durant la seva gènesi, amb les seves limitacions, allunyat de la rigidesa d'un sistema filosòfic. (García Martínez, 2006:75)

En relació amb l'audiovisual i el cinema, el cinema assaig proposa una forma adequada per la seva heterogeneïtat i obertura formal, capaç de combinar diversos elements que, per les potencialitats del muntatge cinematogràfic, poden assolir cotes molt suggestives per l'expressivitat del judici personal de l'autor sobre els més diversos temes. I tot això ho fa des d'una perspectiva argumentativa cosida a la realitat, que assumeix un discurs estilitzat com a mètode per organitzar el propi pensament i donar-lo a conèixer en la seva singularitat (García Martínez, 2006:75-76). Hi ha pocs investigadors que hagin intentat definir l'assaig cinematogràfic i cap que hagi elaborat una llista exhaustiva dels autors que l'han conreat. A més, per augmentar la indefinició, no es posen d'acord entre ells sobre què és exactament un assaig fílmic. Per això, en aquesta aproximació teòrica ens recolzarem en les moltes indagacions al voltant de la modalitat literària, extrapolant les seves característiques i aplicant-les al cinema<sup>28</sup>.

---

<sup>25</sup> Disponible a aquesta direcció web: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/192869/essay>

<sup>26</sup> Moliner, M. Diccionario del uso del español. Madrid: Gredos, 1966

<sup>27</sup> Casares, J. Diccionario ideológico de la lengua española. Barcelona: Gustavo Gili, 1982

<sup>28</sup> Aquest apartat és part d'una investigació més àmplia en la qual s'ha estudiat els transvasaments entre la realitat i el fictici en diferents tipus de discursos cinematogràfics. L'anàlisi central de partida s'ha efectuat a partir del treball de recerca d'Alberto Nahum García Martínez (2005) anomenat *Realidad y representación en el cine de Basilio Martín*

L'assaig audiovisual té com un dels seus principals referents, com altres expressions fílmiques, la influència literària. Es tracta d'una coneguda tradició en la cultura occidental que es remunta al segle V a.C. i als textos de Gòrgies, Dió Crisòstom, Ciceró, Sèneca o Plutarc. En l'era moderna, la referència central de l'assaig és Montaigne, del qual assumiran la seva concepció autors com Bacon i, al segle XVIII, Voltaire, Defoe, Steele i Addison. A Espanya, aquesta veta es va desenvolupar en l'edat contemporània (amb l'excepció de Fra Antonio de Guevara), en l'obra d'autors com Ganivet, Unamuno, Ortega o Marías, i en llengua catalana, amb autors com d'Ors, Fuster, etc., per citar-ne alguns d'una llarga llista.<sup>29</sup> (García Martínez, 2006:76-77)

En l'univers audiovisual, la poca producció de títols, la dificultat per concretar la forma de l'assaig i la proximitat a altres textos que es mouen en l'àmbit de la no ficció complica la tasca de recopilar una història de l'assaig fílmic. Per a Philip Lopate (1996), aquesta escassetat es deu a diverses raons: la dificultat de la càmera, a causa de la seva naturalesa per registrar pensaments, la intransigència del públic davant una saturació de paraules, la poca comercialització de pel·lícules tan personals i intel·lectuals o, finalment, les traves que un procés col·lectiu i car com el cinema imposa a un autor que pretengui crear un discurs d'aquestes característiques. (Lopate, 1996:266)

Román Gubern (1995:278) considera Christensen com un dels capdavanters de l'assaig amb la seva obra *Bruixeria a través dels temps* (1922). Josep Maria Català (2000:80) indaga en l'inici fílmic del gènere tot afirmant que es poden rastrejar antecedents en l'obra de Welles en projectes perduts com *Hello Americans* (1942-1943) o *Ceiling Unlimited* (1942) i en films televisius com *Portrait of Gina* (1958) i *It's All True* (1993), així com en el de Rossellini *Viaggio a Italia* (1954), qualificat per Rivette com "assaig metafísic". El director italià no va aprofundir en aquesta línia d'articular els diferents materials de manera assagística, cosa que sí va desenvolupar Welles a *F for Fake* (1975) i *Filming Othello* (1978). El primer film construeix un fake on Welles guia l'espectador i va deixant trets biogràfics i meditatis que li atorguen a l'obra la categoria d'assaig fílmic. La reflexió es produeix en les imatges i a través d'elles. *Filming Othello*, per la seva banda, revisa la tragèdia literària adaptada al cinema sense èxit.

En aquesta mateixa línia podem identificar un assaig de Pasolini a propòsit de la intenció de portar a la pantalla un mite grec: *Notes Toward an African 'Orestes'* (1970). El director italià enllaça els pensaments polítics sobre Àfrica amb les preocupacions estètiques sobre quins actors li donaran vida, la música adequada, la planificació, etc. La pel·lícula s'enriqueix amb converses

---

*Patino: montaje, falsificación, metaficción y ensayo* [Tesis Doctoral], Pamplona, Universidad de Navarra. Facultad de Comunicación, 683 pp.

<sup>29</sup> Per aprofundir més sobre l'assaig en general, consultar l'article de Carlos García Gual, "Ensayando el 'ensayo': Plutarco como precursor", *Revista de Occidente*, n° 116, gener 1991, pp. 25-42; i el llibre de María Elena Arenas, *Hacia una teoría general del ensayo. Construcción del texto ensayístico*, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, Cuenca, 1997, pp. 49-85. Una bona panoràmica del gènere es pot trobar a la publicació de Juan Marichal, *Teoría e historia del ensayismo hispánico*, Alianza, Madrid, 1984.

en grup de ciutadans africans. De similar factura metacinematogràfica és *Entrevista*, que Fellini va rodar el 1987. Es tractava d'una falsa entrevista, que inclou records ficcionalitzats representats per actors que donaven peu al realitzador italià per repassar el seu cinema i la història dels estudis Cinecittà. Malgrat la seva vessant assagística, el film compta amb massa segments ficticis com per ser considerat un autèntic assaig cinematogràfic. (García Martínez, 2006:78)

Tot i aquests notables referents, la concepció d'aquest tipus de text no va aconseguir tota la seva potencialitat fins al desenvolupament de l'obra de Chris Marker, l'autor més compromès amb el gènere. Una mostra evident de la complexitat del concepte del cinema-assaig és que Josep Maria Català, per exemple, difereix d'aquest judici en qualificar les obres de Marker com objectes que únicament voregen el gènere: “films d'escriptura el flux d'imatges dels quals s'emmotlla a la sinuosa disposició d'una veu en off de caràcter intensament evocatiu” (Català, 2000:84). Ja el seu primer film, *Lettre de Sibérie* (1958), va ser etiquetat per Bazin com un assaig. La pel·lícula traça una crítica formal i reflexiva al voltant de la suposada objectivitat de les imatges documentals. En altres obres ha rondat els límits entre documental i assaig (com la seva celebrada *Le Joli Mai*, de 1963), però destaquen dos films on ha entrat de ple en el que entenem com a cinema-assaig: *Li mystère Koumiko* (1965) ens ensenya una relació entre el cineasta i una jove que el condueix a una reflexió sobre el passat i la memòria; i *Sans Soleil* (1983), que proposa un viatge físic i emocional per diverses geografies i records col·lectius, amb una potent i elegant composició verbal que ha portat a Lopate a considerar-la com una obra canònica, la “peça mestra de l'assagisme cinematogràfic.” (García Martínez, 2006:78)

Durant els anys en què Marker començà la seva activitat fílmica, es poden recordar exemples de pel·lícules admissibles en els límits del cinema-assaig. Per exemple *Nuit et Brouillard* (Alain Resnais 1955), tradicionalment categoritzada com a documental, pot incloure's dins el cànon assagístic. La potència punyent de les imatges recuperades de l'holocaust es barreja amb el viatge a les ruïnes de la tragèdia. La visita filmada a un camp de concentració s'harmonitza amb una veu (la del propi director) que es pregunta poèticament pels fets, projectant així la seva reflexió personal. A la resta de l'obra de Resnais, no de forma tan clara, es poden entreveure elements assagístics, ja que obres com *Hiroshima mon amour* (1959), *El año pasado en Marienbad* (1961), *Muriel* (1963), *Providence* (1967) o *Mi tío de América* (1980) combinen narració i reflexió en alguns casos amb propostes veritablement anti-naturalistes, però encara inserides clarament en el terreny de la ficció. (García Martínez, 2006:78-79)

Proper intel·lectual i estèticament a Resnais, un altre director de referència s'ha mogut per les fronteres de l'assagisme fílmic: Jean-Luc Godard. Aquest i Marker són els directors més citats en la investigació acadèmica al voltant d'aquest gènere. No resulta fàcil incloure moltes de les

pel·lícules de Godard en l'exigu cànnon del gènere, però sí admetem que moltes de les obres del director francès, com analitza Liandrat-Guigues (2004), creen a través del contrast d'imatges, sons i idees “una forma que pensa”, la qual genera coneixement i resulta pròpia del cinema (Liandrat-Guigues, 2004:193-200). Els límits no es mostren cristal·lins en una obra tan complexa i fronterera com la de Godard, però es poden considerar assaigs diversos pel·lícules seves. *Lettre à Jane* (1972, en col·laboració amb Gorin) realitzada gairebé íntegrament a base de fotos fixes que cobren nous significats, s'ha considerat com una crítica al compromís polític de Jane Fonda. *Ici et ailleurs* (1976, també amb Gorin) s'articula a través de dues veus que esbossen el seu pensament sobre la impossibilitat d'una aproximació fílmica a la lluita palestina. Des d'una perspectiva més metacinematogràfica, *Scenário du film 'Passion'* (1982) utilitza la tècnica welliesiana de *Filming Othello* per reflexionar sobre el propi cel·luloide i els problemes sorgits en l'adaptació que el mateix Godard va fer a *Passion*, aquell mateix any. Amb l'equipatge d'aquests assajos a l'esquena, el director francès va produir a finals dels vuitanta el seu més reconegut i ambiciós projecte: *Histoire(s) du cinéma* (1988-1998). Aquí ens presenta una reflexió-collage que agermana els seus pensaments sobre el cinema i la representació, fragments de pel·lícules antigues, rètols, sons, noticiaris, etc., tota una barreja que forja un complex assaig audiovisual sobre el cinema, on per fi sembla posar en pràctica el seu desig interdisciplinari tantes vegades citat. (García Martínez, 2006:80)

A França, al marge d'un cinema d'autor amb un cert nom comercial, hi ha diversos directors que s'han endinsat en el terreny de l'assaig en el cel·luloide. El ja esmentat Gorin va treballar el format amb un estil bastant personal a *Poto and Cabengo* (1979) i *Routine Pleasures* (1986). La primera fa referència al nom de dues nenes que han inventat les regles d'un llenguatge propi, de manera que vehicula una meditació sobre com adquireix l'home el llenguatge, tret essencial de la seva humanitat. Amb una major introversió, *Routine Pleasures* associa dos temes que, en principi, no tenen nexa: els aficionats als trens de joguina i el metratge del crític i pintor Manny Farber. Des d'un angle diferent, la humanista Agnès Varda ha ambientat un assaig en el món rural francès: *Els espigadors i la espigadora* (2000), una obra que, insòlitàment, va arribar a les pantalles comercials amb relatiu èxit. Varda interfereix amb la seva veu i les seves apreciacions en un document que recull la vida al camp. Aquesta premissa li serveix per pensar sobre la societat consumista, la simplicitat de la vida o, fins i tot, el que constitueix l'art (García Martínez, 2006:80). Encara en l'àmbit francòfon, podem destacar també a Alain Cavalier, per exemple, a *Vides* (2000), o al francoxilè Raul Ruiz, que compta, dins de la seva ingent obra, amb diversos films de tall assagístic.

Als Estats Units, destaca la tasca de Ralph Arlyck. Amb un estil més neutre, menys elegant en l'ús de la veu en off, l'assagisme d'Arlyck es pot observar a *An Acquired Taste* (1981), una

reflexió irònica i crítica del somni americà, en què escull com a objecte d'anàlisi un grup de persones que aspiraven a l'èxit i han quedat reduïts al fracàs. *Current Events* (1988) ensenya com un antic hippy, contestatari en els seixanta, viu els problemes que amenacen el món vint anys després. Craig Baldwin, un autor sarcàstic, referència del cinema de metratge trobat, se serveix de cel·luloide rodat per altres per treballar en els confins de l'assaig. Pel·lícules com *Wild Gunma* (1984) o *Tribulation 99: Alien Anomalies Under America* (1992) constitueixen assaigs-collage que reutilitzen materials i il·luminen un discurs de contestació i denúncia a les polítiques socials, alhora que medita sobre la potència semàntica de la imatge.

Entre la tradició germànica (Bitomsky, Kluge i Syberberg) destaca el cineasta Harun Farocki, que demostra interès per la memòria i la mirada cinematogràfica. Així, en films com *Imatges del món i epitafis de guerra* (1988) indaga en l'espionatge, la fotografia i els camps de concentració, o a *Videogrames d'una revolució* (1992) utilitza material d'arxiu per reflexionar sobre la banalització dels mitjans i la història prenent com disculpa la caiguda del comunisme a Romania. (García Martínez, 2006:81)

L'assagisme més explícitament autobiogràfic determina una branca amb entitat pròpia en el gènere. Des d'una perspectiva tan lúdica com la de Baldwin però menys sarcàstica, el nord-americà Alan Berliner demostra la seva preocupació pels temes de la identitat i el passat. La seva pel·lícula *The Sweetest Sound* (2000) presenta, amb un estil desenfadat un discurs intel·lectual sobre la identitat personal. A aquest succint inventari cal sumar el treball d'uns pocs cineastes espanyols que han transitat el camp del film-assaig des d'un angle propi. La difícilment classificable pel·lícula de Guerín *Tren de sombras* (1997) pot considerar-se assagística en la mesura que proposa una meditació molt personal sobre les possibilitats del propi cinema, la naturalesa de la imatge i les fronteres entre la realitat i la ficció (Cuevas, 2001:21). L'absència de la veu de l'autor (o d'un diàleg que faci aquesta funció de forma subsidiària) i el joc constant de falsificació documental i ficcionalització poden restar-li validesa com a text assagístic, encara que sí manté una potent reflexió vista des d'un jo – amb els seus dubtes i especulacions – que fa present la seva personalitat a través del muntatge. Finalment, en el cinema-assaig espanyol s'eleva la figura de Martín Patino, amb obres com *Madrid* (1987) o *La seducción del caos*<sup>30</sup> (1991), on usa elements aparents de la ficció per delimitar les seves inquietuds sobre la representació i els seus problemes.

---

<sup>30</sup> Per a analitzar els mecanismes reflexius a la pel·lícula *La seducción del caos*, es recomana la lectura del capítol d'Alberto Nahum García, "El cine a través del espejo: la metaficción" dins el llibre *La seducción del caos* de Martín Patino", en Banús, Enrique, y Elío, Beatriz (eds.), *Actas del VII Congreso Cultura Europea*: Pamplona 23-26 d'octubre de 2002, Pamplona, Aranzadi, 2002, pp. 1477-1489.

### 3.2.2.2 Trets definitoris i diferenciació amb altres gèneres de no ficció

Moltes de les característiques que traçarem per definir aquesta pràctica són llegat del tipus de text literari, ja que, a part d'una major producció, la literatura acadèmica s'ha ocupat d'aquesta modalitat discursiva amb més atenció que les escasses investigacions sobre l'assaig audiovisual. La paraula “assaig” s'ha usat com a calaix de sastre on posar textos i films heterogenis, amb l'única condició que continguessin certa reflexió vista des d'un jo – amb els seus dubtes i especulacions – i una conseqüent reflexió intel·lectual. Tanta lleugeresa i abús en la utilització del terme ha esvaït els seus contorns, fins al punt que ni tan sols el lector i espectador culte l'identifica amb nitidesa. Davant la indefinició terminològica, no resulta ociós detenir la vista breument en l'etimologia de l'accepció “assaig” (Alvar, 1977:13-43). Des d'un punt de vista semàntic un assaig és una prova, un intent. Com ressenya Maria Dolors Picazo, en el context francès on va introduir el terme Michel de Montaigne, el vocable significava “exercici, preludi, prova, temptativa, temptació, i “assajar” era sinònim de “temptejar, verificar, provar, experimentar, induir a temptació, exposar al perill, córrer un risc.” (Picazo, 2001:25)

El que entenem desde Montaigne com assaig – el significat roman encara reconeixible en cinema – conjuga la idea de prova amb la d'exercici, és a dir, una temptativa que ens mostra l'autor en constant aprenentatge, en el moment d'experimentar. Aquest terme es va generalitzar per Europa – primer a França, després a les lletres angleses – durant el segle XVII, però no va arribar a Espanya fins dos-cents anys més tard. Liandrat-Guigues (2004:8) ha revelat que al món cinematogràfic la paraula “assaig” es va aplicar en els anys vint al cinema d'Eisenstein i, en els quaranta, a l'obra de Hans Richter, encara que sense les implicacions que el terme adquiriria a partir dels seixanta. La veu “assaig” també va ser usada per André Bazin el 1958, en qualificar la *Lettre de Sibérie* de Marker com a un “assaig documentat mitjançant una pel·lícula cinematogràfica”, en una noció més propera a la que entenem avui. Román Gubern, el 1969, es va apropiat del terme per referir-se a la pel·lícula de Godard *Dues o tres coses que sé d'ella* i Richard Wilson va denominar d'aquesta manera els últims films de l'obra d'Orson Welles (*F for Fake* i *Filming Othello*). Fins i tot Wells havia justificat la complicada estructura del seu *F for Fake* adduint que es tractava d'un assaig.

Sigui com sigui, la investigació acadèmica ha actuat a posteriori i ha començat a atribuir l'etiqueta a diverses cintes que, en la seva estrena, es van rebre com documentals o films d'avantguarda. La “marca” s'ha generalitzat des de l'eclosió del documental i els canals temàtics, amb la conseqüència de deixar les pràctiques de film-assaig en un terreny difícil de delimitar per la seva heterogeneïtat i la seva realitat multiforme (García Martínez, 2006:84). Els estudiosos no es posen d'acord sobre si es tracta d'un gènere (Lukács, Aullón de Haro), un espai creatiu

(Picazo), una tendència (Renov), una manera de coneixement (Jarauta) o una classe de textos (Arenas). Qui més clarament ha estudiat aquest problema taxonòmic per a la literatura, i amb qui coincidim en la seva apreciació, ha estat María Elena Arenas. Per a aquesta investigadora (1997:26), l'assaig constituiria una "classe de textos" englobable dins d'una quarta categoria genèrica natural: l'argumentació (sent les altres tres la lírica, l'èpica i el drama). Segons Arenas, aquesta acull tota la producció textual-literària o no literària, en prosa o en vers, de contingut predominantment reflexiu, cosa que per la seva amplitud requereix una escala de "literarietat" que diferenciï les classes de textos més artístics d'aquells que resultin més informatius. Dins de l'argumentació s'inclouen diverses classes de textos: l'assaig, la glossa, el tractat, el discurs, l'epístola o el diàleg, entre d'altres. Els escrits que s'adscriuen a cada classe ho fan gràcies a una constitució històrica que ha anat desenvolupant una convenció en una comunitat cultural o social i al funcionament pragmàtic d'un conjunt de regles sintàctiques, estilístiques o estructurals legitimades per la tradició literària i compartida de tots els textos que així s'etiqueten. (Arenas, 1997:21)

Tanmateix, la dificultat per incloure determinades pràctiques discursives sota el concepte de la classe de text "assaig" prové de la seva diversitat en els temes i l'elasticitat de la seva forma. Aquestes limitacions a l'hora de categoritzar suposen dues de les característiques essencials dels textos assagístics, constitutives per tant de la seva pràctica. Per a Lukács (1975:38), el qual va establir la primera gran reflexió del gènere en el seu capítol "Sobre l'essència i forma de l'assaig" (1975), aquest és un gènere artístic que s'enfronta amb la vida amb el mateix gest que l'obra d'art. Per a Picazo (2001:17) es tracta d'un espai literari indefinit que queda entre la autobiografia i el discurs especulatiu. Aullón de Haro (1992:198), per la seva banda, proposa un "Sistema Global de Gèneres" dins el qual es podria ubicar l'assaig. En aquest sistema, seguint Hegel, de Haro divideix inicialment els gèneres en prosaics i poètics i desdobra els primers, en els quals la realitat és considerada segons una connexió de tipus racional en dos segments: els assagístics (ideològic-literaris) i els científics (tècnic-formals). (Aullón de Haro, 1992:102)

Òbviament, els textos específicament assagístics se situen en el centre mateix dels gèneres assagístics, que compten amb alguns subgèneres més propers al científic (com el discurs, l'informe o l'article) i altres més escorats cap a l'artístic i la importància del tema (l'autobiografia, el llibre de viatges, la confessió, el diari, la biografia o la utopia). Entre tot aquest conjunt de textos, la longitud és un dels aspectes que dificulta la demarcació de l'assaig. Segons Aullón de Haro (1992:48), el tractat és més llarg que l'assaig i el poema pot ser mínim. Així mateix, un assaig breu és un article i un assaig més llarg adquireix la categoria de llibre. Català afegeix a aquesta distinció el suggeriment que l'assaig està viu i no conclús, mentre que el tractat es presenta tancat i unívoc.



En l'àmbit cinematogràfic, el film-assaig compta amb els mateixos problemes de delimitació, ja que reuneix aspectes experimentals, documentals i del cinema de ficció. La seva confusió amb el documental performatiu, les pel·lícules de muntatge o l'avantguarda fílmica han generat desconcert a l'hora d'etiquetar certes obres. Igual que succeeix en el camp literari, hi ha qui nega al cinema-assaig la categoria de gènere o estil donada la seva poliforma i mal·leabilitat. Alguns autors han intentat determinar els confins del gènere.

Philip Lopate (1996) ha esquematitzat cinc qualitats imprescindibles per qualificar un film d'assaig i així evitar confusions: presència de la paraula, representació d'una perspectiva o veu única, intent d'esbrinar alguna cosa sobre un problema, punt de vista personal i llenguatge eloqüent. José Moure (2004), per la seva banda, proposa una metodologia que el defineixi per defecte. La qualificació d'assaig fílmic s'aplicaria a aquelles obres que no compten amb límits concrets, que no tenen un estil retòric o comunicatiu predefinit, on no tot és reductible a la pràctica de muntatge encara que aquesta sigui essencial i, finalment, que no tenen un procediment de creació prototípic (com el que defineix, per exemple, a les pel·lícules de muntatge). Ell mateix assumeix els problemes de la vaguetat d'aquesta tesi i acaba proposant una definició de mínims, on no hi hagi més excepcions que normalitats. (Moure, 2004:36)

Els problemes definitoris de Moure mostren que no resulta fàcil trobar exemples cinematogràfics de cinema-assaig pur. Succeeix amb més assiduitat el fet que un assaig s'incubi en un gènere per així poder reflexionar-hi (com passa a *Lettre de Sibérie* pel que fa al documental). També es pot donar el cas, com apunta Català (2000:83), que sorgeixin fragments assagístics en pel·lícules de ficció d'autors com Godard, Wenders o Resnais. Malgrat aquestes fusions amb altres gèneres o modes fílmics, es pot separar d'altres manifestacions amb les que de vegades es confon.

En el seu repàs històric, Philip Lopate (1996) fa referència a diversos directors que voregen el cinema-assaig o entren puntualment en ell en algunes de les seves obres sense comprometre's realment amb la modalitat. Per a aquest autor, constitueixen simples "aclarits de coll assagístics" que pretenien "qüestionar la validesa de la veu autoral individual". De la mateixa manera, es confonen amb l'assaig els text-films performatius sobre el colonialisme o l'opressió de la dona protagonista al film de Trinh T. Minh-ha *Reassemblage* (1982) i *Surname Viet Given Name Nam* (1989) o les obres en vídeo de Fagin i la parella Halleck-McCall. En aquests casos es tracta de pel·lícules documentals que compten amb una elevada reflexió intel·lectual, però aquesta qualitat no necessàriament els converteix en assaigs, ja que no tenen "el que realment pensen [els autors] sobre la matèria que han triat." (García Martínez, 2006:86)

Dels subgèneres fronterers, Lopate (1996) també en rebutja la majoria de films de collage per no tenir trama i no mostrar les meditacions de l'autor. Exclou, per exemple, *Privilege* (1990), un fragmentari i multiformat collage de Rainer, perquè el considera "una cacofonia de veus i discursos", sense trama, el qual no s'adequa a l'assaig. I també deixa fora del cànon – admetent,

això sí, segments assagístics – l'obra de Jost *Speaking directly: Some American Notes* (1972-1974) per la vaguetat dels seus judicis. (Lopate, 1996: 249 i 252-254)

En aquest desconcert genèric, durant anys es va classificar l'assaig com una modalitat particular de documental. No obstant això, hi ha una reconeixible línia divisòria que els separa: en el film-assaig, el treball fílmic no parteix de la realitat, sinó de representacions sonores i visuals – dependents del seu contracte amb la realitat – que s'amalgamen deixant visibles les empremtes d'un procés de pensament, “establint el procés de reflexió justament en les imatges”, jugant amb les seves tensions (Català, 2005:144). Aquest joc fa que l'assaig es mogui en una zona indeterminada entre la no ficció i la ficció, arribant a fer d'aquesta barreja entre realitat i creació discursiva l'objecte de la seva meditació fílmica. Weinrichter (2004:49-53), d'altra banda, encerta en la subtil línia que segrega l'assaig d'una de les modalitats properes del documental, el performatiu: “La manera performativa ha portat un nou èmfasi en l'expressiu i el retòric, i en el que Nichols anomena el coneixement encarnat”. Weinrichter es recolza en Nichols i Bruzzi per explicar els documentals performatius. Afirmar que aquesta modalitat (practicada per autors com Moore, Broomfield o McElwee) desvia “el caràcter evidencial del documental” amb la intenció de poder subratllar aspectes subjectius i emfatitzar la qualitat afectiva del cineasta. Per tant, el subjecte que filma ha de respondre tant a la realitat com davant la càmera, perquè aposta per ensenyar el món, explícitament, segons ell ho percep. El vessant referencial del documental tradicional passa a un segon pla. El documental performatiu s'acosta més a l'experimentació formal mitjançant unes eines retòriques que criden l'atenció sobre el propi text i el que representa. A diferència del documental reflexiu, el performatiu “utilitza la referencialitat – segons Nichols – com a component del missatge, no com a subjecte d'interrogació” (Nichols, 1994:94-102). Però performatiu no es correspon a assagístic (és condició prèvia, però no suficient) perquè parlar des de la subjectivitat no equival a establir una reflexió i a construir un discurs en què l'assagista tingui l'última paraula (Weinrichter, 2004:49-53). Així mateix, donada la importància del jo en l'assaig, convé distingir-lo d'altres subgèneres com el diari fílmic, on el *Sherman's March* de McElwee o els films de Jonas Mekas queden descartats com assajos, ja que la seva estructura cronològica s'organitza segons la història i no segons el pensament. Una cosa semblant li passa a l'esmentada obra de Marker, *Le Joli Mai*, més propera al documental per una profusió d'entrevistes que acaba diluint la personalitat de l'autor. Encara que guardin múltiples paral·lelismes, tampoc la pel·lícula de viatges o l'autoretrat resulten acceptades en la definició assagística, ja que desatenen la potència del discurs especulatiu i la funció crítica que determinen al cinema-assaig. Per similar raó, tipus de textos com les pel·lícules de muntatge o el documental poètic no poden incloure's sota la denominació assagística, ja que els falta l'exercici fonamental de reflexió, doncs les idees no són inherents a la conformació d'aquests textos. (García Martínez, 2006:88)

Teòrics i filòsofs que s'han interessat per l'estudi de l'assaig han posat l'accent en la seva qualitat de reflex d'un pensament enfrontat a la idea de totalitat, a la impossibilitat d'una concepció sistemàtica i tancada. El raonament que condueix al naixement i expansió del pensament assagístic l'explica Cerezo (1991) argumentant que després del predomini de la concepció sistemàtica en la Modernitat – que pretenia fonamentar una representació conclosa del món –, amb la crisi de la il·lustració es proposa una filosofia del moment, de la conjuntura i la circumstància, “davant de l'arrogant instal·lació especulativa en l'ordre consumat dels principis” (Cerezo, 1991:39). És a dir, el text únic i totalitzador propi de l'esperit cartesià de sistema cedeix el seu lloc al fragmentarisme, més adequat per a un pensament confús i problemàtic que s'enfronta a una complexitat en la qual ja no hi cap una perspectiva unívoca ni un ideal de certesa lliure de dubte. (Adorno, 1962:36)

La refexió entretallada del fragmentarisme s'ha convertit en senyal d'identitat d'aquests textos i pel·lícules i també ha caracteritzat altres expressions artístiques com l'avantguarda. Per Català (2005), el film-assaig s'ubica precisament a mig camí entre el documental i l'avantguarda, i resol les limitacions d'ambdós: per una banda, dialoga amb la realitat, com fa el documental, però, a més, supera el formalisme avantguardista en integrar la mirada de l'espectador en una forma que el necessita per completar-se (Català, 2005:156-158). Per tant, es pot admetre que l'avantguarda està a l'arrel del cinema-assaig, però amb una distinció radical entre ambdues expressions:

“La prototípica fragmentació del film-assaig no és un fi en si mateix com a l'avantguarda, sinó un punt de partida. En un cas [de l'assaig] és el símptoma d'una crisi general de la representació, en l'altre la presa de consciència de la crisi i l'elaboració d'una nova estètica que més que superar-la l'assumeix en benefici d'una major capacitat creativa, epistemològica i comunicativa.” (Català, 2000:88)

Davant aquesta crisi de representació, es posa l'èmfasi en el que és parcial enfront del total. L'assaig s'organitza així com un discurs de l'incomplet, del no resolt, i “implica una incessant emancipació del particular davant de la totalitat” (Jarauta, 1991:49). Un discurs que, segons Renov (1989), enllaça l'exploració personal amb la sociologia històrica i reivindica la subjectivitat a la recerca de la veritat. Es presenta com una forma allunyada del dogmatisme, ja que el propòsit de transmetre una veritat doctrinal ha deixat pas a la justificació d'un punt de vista personal sobre algun assumpte de transcendència pública. (Renov, 1989:7)

L'assaig dibuixa un escenari de perspectives múltiples en les quals és tasca impossible la fixació definitiva i la unitat. La contradicció es revela essencial en el jo protagonista de l'assaig i obstaculitza l'articulació harmònica de tots els seus elements, fluctuants segons la cadència del jo-assagista que va acumulant reflexions. Finalment, aquest gènere s'oposa al sistema perquè, en conformar un pensament viu que introdueix el concret i els conceptes de manera immediata, no

queda acabat ni interior ni exteriorment; pot augmentar o continuar segons la disposició del jo i del tema en el qual el seu pensament estigui implicat .

En síntesi, observem com la noció d'obra oberta de la que parlava Eco (1962) adquireix vigència: l'assaig sempre roman inacabat, ja que la seva reflexió només pot acostar-se a una veritat vaporosa, davant la qual l'autor va exposant les seves idees, completant, corregint o provant la seva validesa. Aquesta construcció simultània del procés i del contingut configura, segons Català, l'essència del film-assaig: “Una reflexió mitjançant imatges, realitzada a través d'una sèrie d'eines retòriques que es construeixen al mateix temps que el procés de reflexió” (Català, 2005:133). S'aprecia llavors, clarament, com el medul·lar caràcter de metaficció de l'assaig fa visibles els elements de la seva pròpia construcció discursiva, al “comunicar alhora els resultats i el procediment” (Marías, 1954:18-19). Per tant, el film-assaig acaba reflexionant sempre sobre els límits entre realitat i ficció des d'una perspectiva més ontològica que estilística: “Un film-assaig és aquell que es centra en autodescobrir-se a si mateix, que reflexiona sobre la reflexió i que representa la representació” (Català, 2005:145). Aquesta condició de metafilmicitat revela que, tot i que l'accent es posi en les idees, el gènere unifica fons i forma: es reflexiona mitjançant imatges sobre les imatges. El veritable assaig fílmic no pretén il·lustrar una reflexió prèvia – per molt conceptual o abstracta que sigui – o acompanyar amb imatges il·lustratives al concepte, sinó construir el seu significat amb i en aquestes imatges i sons. (García Martínez, 2006:95-96)

### **3.2.3 Documental cinematogràfic i televisiu**

#### **3.2.3.1 Introducció i contextualització**

Resulta difícil, per no dir impossible, arribar a un consens entre crítics, teòrics o historiadors respecte a la preeminència del cinema documental com a territori privilegiat d'experimentació i desenvolupament de les propostes més innovadores en el camp del cinema i de l'audiovisual, en termes estètics, discursius i polítics. Però la importància del fenomen, de l'interès pel documental, és indubtable atenent a la creixent quantitat de films documentals que dia a dia ocupen més espais d'exhibició en les pantalles de festivals de cinema, emissores de televisió i sales d'art. Es tracta, a més, d'un fenomen global, ja que la profusió d'aquest tipus de cinema es registra no només a Amèrica del Nord i Europa, sinó a nivell regional i nacional. (Piedras, 2010:1)

És des del cinema, precisament, que s'obre un debat entre cinema modern i cinema postmodern, encara avui vigent, on també ingressa el debat sobre el cinema documental. A grans trets, el cinema modern respecta les estructures clàssiques del relat: desenvolupament, nus, desenllaç,

més un respecte per la temporalitat cinematogràfica. Mentre que el cinema postmodern – categoria on s'inclou el documental interactiu – presenta una estructura establerta a la intertextualitat, la cita, el desplaçament en el relat, la ruptura de l'espai i del temps cinematogràfic. Dins el film es plantegen fragments simultanis o alternatius, de gèneres o estils, incerteses, paradoxes, i autonomies referencials, presentant així dos conceptes nous dins del cinema, el simulacre i la virtualitat. Els baixos costos dels equips de filmació i un intent de rescatar les històries locals augmenten la tendència per capturar imatges en l'àmbit quotidià. I aquesta tendència es veu enfortida per una televisió que especula amb l'afany artístic de l'espectador (el *Big Brother* n'és un bon exemple). Alejandro Piscitelli anomena a aquesta forma nova de fer televisió la “post televisió”. La conjunció de tots aquests elements dona com a resultat que es comenci a parlar de les noves tendències o narratives audiovisuals, en un intent d'incloure tot tipus de productes culturals que continguin imatges i so sobre suports analògics o digitals (Dufuur, 2010: 327-328). Aquestes noves tendències en l'audiovisual retraten temes postergats, ocults i fins censurats per institucions polítiques, religioses o culturals, que mantenen cert control sobre la producció de subjectivitat. És temps d'explicar històries sobre les minories ètniques, socials, religioses, però també és hora d'explicar històries oblidades, microrelats o de revisar la història. En aquest panorama es produeix l'auge del documental com a forma de retratar aspectes de la vida quotidiana. Sota diferents aspectes temàtics podem dir que el documental genera noves mirades del món en l'espectador. En l'actualitat el documental ha ampliat el seu radi d'acció, incorporant a la seva jurisdicció diversos aspectes de la vida quotidiana, sigui pública o privada, gràcies als baixos costos dels equips de filmació i edició que permeten, a qualsevol usuari, registrar la realitat que l'envolta. És així que la quotidianitat es posa de moda i “l'era de la reproductibilitat tècnica” impregna tots els espais de la societat, on el registre de qualsevol activitat es torna gairebé una obsessió per a l'ésser humà. (Dufuur 2010: 328)

En una primera aproximació generalitzadora diríem que el gènere documental és un dels dos macro-gèneres institucionalitzats pel cinema i la televisió, un gènere que ens parla sobre la realitat i les relacions que s'estableixen entre els referents i els variats tractaments que se'n pot fer, moltes de les qüestions entre la narració i l'enunciació i sobre la seva pròpia capacitat de conformar un discurs sobre el món. Davant d'això se li oposa l'altre gran macro-gènere: la ficció. No obstant això, no sempre és senzill delimitar-ne les respectives fronteres. En una aproximació més pragmàtica podríem dir que el documental és un text que pretén transmetre un saber o una informació, comptant que hi ha d'haver algú que vulgui transmetre aquest saber i algú que vulgui aprendre o conèixer el que se li transmet, és a dir, calen un emissor (autor) i un receptor (espectador) predisposats a complir el seu rol perquè el documental sigui entès com a tal. (Ganga, 2004:470)

Aquestes definicions, però, no són suficients per donar categoria conceptual a l'ampli i movedís gènere documental, i més si tenim en compte que ni els teòrics ni els realitzadors s'han posat d'acord sobre quina és la qüestió o les qüestions clau que el determinen, ni tan sols si presenta unes característiques universalment vàlides: la relació amb el referent, l'aspecte artístic i narratiu, o en la dicotomia entre objectivitat i subjectivitat de l'enunciació. I és que, com diu Bill Nichols “el documental com a concepte o pràctica no ocupa un territori fix” (Nichols, 1997:42). Aquesta mateixa frase de Nichols ens indica que hi ha un altre element a tenir en compte, el que ell anomena la pràctica. És a dir, el documental, com a producte cinematogràfic o televisiu concret s'ha d'abordar també des de la perspectiva tècnica i tecnològica, a més de la narrativo-textual. I aquesta doble configuració serà la que ens permeti entrar en contacte íntim amb les noves tecnologies. (Ganga, 2004:471)

L'origen mateix del documental, en tant que text i producte cinematogràfic, és la invenció tecnològica del cinematògraf (1895). Aquest va enlluernar des d'un principi per la seva capacitat de reproduir les coses i els processos en moviment, en aparença tal com són i ocorren. El seu realisme superava, de molt, a qualsevol altre tipus de representació icònica coneguda fins llavors i això va ser la causa del naixement del primer gran mite del cinema documental: la consideració d'aquest com un mirall del món. Per tant, una de les “noves tecnologies” d'aquella època és la que fa possible un gènere que, si bé al principi no era més que una vaga intenció, en uns pocs anys començaria a donar molt de si. Les primeres pel·lícules dels germans Lumière tenien clara vocació documental. Tal és la intenció de *La sortida dels obrers de la fàbrica* (1895), primer film exhibit en una projecció pública, encara que consti només d'un pla-seqüència i no sigui, ni per durada (tot just un minut) ni per complexitat, el que avui en dia considerem un documental. Moltes altres pel·lícules de tipus documental van seguir aquesta en els primers anys del nou art i en poc temps deixarien de ser meres preses úniques per convertir-se en alguna cosa més semblant al que avui entenem per documental, encara que no tenint encara un concepte clar de muntatge, però sí amb una intencionalitat manifesta. Això s'aprecia en certes pel·lícules presentades com “autèntiques reconstitucions” (Barnow, 1996:28), com succeeix amb *La coronació del Rei Eduard VII d'Anglaterra* (1902), que va ser acuradament reproduïda en estudi i filmada amb anterioritat per poder oferir un reportatge de l'esdeveniment (en el qual s'inclouien també preses in situ, autèntiques) poques hores més tard.

Després d'una etapa de decadència (a partir de 1907) provocada per l'auge de les pel·lícules de ficció, a les que el muntatge va omplir d'innovacions, va arribar la progressiva institucionalització de les tècniques de muntatge en aquest macro-gènere, és a dir, la creació d'uns codis cinematogràfics fonamentalment narratius, i és quan el que anomenem documental adquireix unes característiques modernes, a partir dels anys 20. Aquest tipus de muntatge clàssic

el va explotar Flaherty amb el seu *Nannok l'esquimal* (1922), convertint-se en el primer autor de documentals conegut pel públic. És en aquesta època quan es realitzen les primeres obres que marcaran la història del documental, com les de Flaherty, però també altres com *L'home de la càmera* (1929), de Dziga Vertov, tan difícil de classificar. Ambdues són exemple de dues formes divergents i, alhora, completament vàlides de concebre el documental.

### **3.2.3.2 Bases històriques i teòriques del procés de subjectivització del cinema documental**

Una sèrie de factors estètics, discursius, socials i tecnològics habiliten i expliquen les transformacions decisives que desemboquen en la creixent subjectivització de les pràctiques documentals de les últimes dècades, relacionades a la relativa universalitat i productivitat de les mateixes. Per donar compte d'aquests elements reprendrem les propostes d'alguns estudiosos de la matèria.

En primera instància, seguint a la historiadora Maria Luisa Ortega (2005:196), aquesta autora ha reconegut la influència de dos moviments: el Direct cinema i el Cinéma vérité. Sorgits ambdós cap a finals de la dècada dels cinquanta a Amèrica del Nord i França respectivament, alliberen al cinema documental de les seves dures estructures promovent l'experimentació formal i un major acostament entre el cineasta i la realitat que l'envolta.

Un altre factor desencadenant és el desenvolupament de les tecnologies videogràfiques cap a finals de la dècada dels cinquanta. El vídeo (sorgit com evolució necessària per a la difusió massiva de la televisió) imposa canvis substancials en les tradicions hegemòniques del documental de l'època, canvis que, si bé tenen una arrel tecnològica, acaben sent promotors de transformacions estètiques. Aquestes modificacions, assenyalades per l'historiador espanyol Manuel Palau al seu llibre *El eslabón perdido. Apuntes para una genealogía del cine documental contemporáneo* (2005:163-164), podrien resumir-se en dos elements:

- a) La durada de la cinta de vídeo, al moment de la seva creació, era de 30 minuts, contra els 11 minuts de la bobina de 16 mm. Aquesta diferència és clau per a la producció de plans de rodatge i permet, alhora, un acostament menys mediatitzat entre el cineasta i el seu objecte.
- b) També, amb el vídeo, es poden visualitzar instantàniament les imatges registrades, convertint-se la base de la tecnologia cinematogràfica en una fita important entre la instància de la captació i la de l'exhibició. D'aquesta manera, el documentalista té més control sobre el material i més possibilitats de manipular-lo.

Estretament vinculat al factor anterior, un element de rellevància per pensar en la primera persona en el cinema documental és el desenvolupament, cap a començaments de la dècada dels seixanta, de l'anomenat “nou periodisme” en el camp de la televisió nord-americana, ja que aquest moviment impulsa “la doble operació d'incorporar al narrador en primera persona en gèneres de no ficció i, de l'altra, construir relats tan entretinguts com ho fa la ficció” (Palau, 2005:177). Segons Maria Luisa Ortega (2005:187), hi hauria una tendència assentada en el relleu que la televisió fa del documental com a pràctica referencial durant la dècada dels seixanta, és a dir, a pensar el cinema documental com a pràctica discursiva i ja no com a pràctica mimètica, cosa es podria vincular amb el treball d'experimentació sobre la matèria narrativa realitzat per les avantguardes. En aquest marc, pel·lícules com *Berlin, Die Symphonie der Großstadt* (Walter Ruttmann 1927) i *À propos de Nice* (Jean Vigo 1930) serien alguns dels antecedents d'aquesta tendència no mimètica experimental que s'hauria vist domesticada per un gir sociopolític del documental efectuat cap a la dècada dels trenta, amb la finalitat de “fer els seus missatges més directes i efectius com a instrument d'acció.” (Ortega, 2005:188)

El crític francès Jean-Louis Comolli, en el seu llibre *Ver y poder: la inocencia perdida: cine, televisión, ficción, documental* (2007) concep la profusió de la primera persona al cinema documental com una mena d'antídot o reacció al discurs dels mitjans massius de comunicació i específicament al de la televisió. Comolli (2007:46) indica que els mitjans de comunicació construeixen un món esdevingut espectacle, en què els fets semblen ocórrer primer a la televisió que en la realitat, ocupant la realitat de la representació el lloc de la representació de la realitat. La resposta del documental subjectiu seria reconciliar-se amb el registre del document creant un vincle “cos-paraula-subjecte-experiència-vida que garanteixi que la experiència de la filmació repercutirà en el cos filmat”. D'aquesta manera, “el cos filmat del cineasta imposa una prova més de l'essència documental de la pel·lícula capaç de produir un efecte de veritat indiscutible.” (Comolli, 2007: 48)

La irrupció de la subjectivitat és un dels fenòmens de major productivitat estètica i política en el marc del procés de transformació encara no finalitzat del cinema documental. La incorporació de les formes de la primera persona en el si de les pràctiques documentals que s'han definit tradicionalment en relació als “discursos de sobrietat” promou l'aparició de nous pactes comunicatius entre l'obra i l'espectador, alhora que genera un gir epistemològic que s'erigeix en la ruptura dels sistemes explicatius tradicionals per mitjà dels quals el documental clàssic explicava i donava compte de diversos fenòmens històrics, polítics i socials (Piedras, 2010:13). Segons Bill Nichols (1997), el que ell considera com a “discursos de sobrietat” inclouen els discursos de les ciències, l'economia, la política i la història, els quals afirmen descriure la realitat, amb pretensions de veritat respecte al seu referent.



Encara que aquestes transformacions no es troben exclusivament en el documental en primera persona i estan vinculades també a altres variants expressives contemporànies – entre les quals hi ha les hibridacions entre documental i ficció i els fakes (falsos documentals) –, han estat particularment significants a llocs amb profunds conflictes armats com la majoria de països de Llatinoamèrica, a causa de la seva intersecció amb problemàtiques històriques i socials més àmplies com l'emergència de les polítiques públiques de la memòria després dels fets traumàtics ocorreguts durant els últims processos dictatorials, les diverses crisis institucionals, polítiques i econòmiques de la dècada del noranta i la conseqüent configuració de noves identitats culturals, polítiques i de gènere. Aquest procés de subjectivització, present en els últims anys en el terreny del documental tradicional, també és extensible al nou gènere que analitzem, ja que l'interactor, al poder prendre decisions que abans eren responsabilitat exclusiva del director, en certa manera subjectivitza el discurs al seu favor i recondueix la narrativa en funció dels seus propis interessos (en relació als límits de control que hagi establert el director amb anterioritat).

### 3.2.3.3 Darreres tendències

Les darreres o noves tendències en el cinema documental, segons com es miri, es constitueixen com un *factor essencial en el gènere que analitzem*, ja que aquest beu d'elles per a conformar-se com a tal, apropiant-se d'un conjunt de propietats que tot seguit comentem amb profunditat. A la dècada dels setanta la introducció del vídeo va significar que el cost de les produccions s'abaratís i va apropar l'enregistrament d'imatges a un sector més ampli de la societat, amb la conseqüent democratització de la producció audiovisual. Als anys vuitanta els estudiosos del documental centraren la seva atenció en dues noves modalitats, la reflexiva i la performativa. El documental reflexiu focalitza la seva atenció en el procés de producció i les convencions que usa el documental, com hem vist en el capítol anterior. Augmenta la nostra consciència sobre la intervenció del dispositiu cinematogràfic en el procés de representació de la realitat. Aquesta tipologia de documental és la més conscient dels problemes d'autenticitat sobre la pràctica i la teoria cinematogràfica, tot burxant l'espectador perquè prengui consciència sobre la seva relació amb un documental i el que representa. Chris Marker, a *Sans Soleil* (1982), obliga a prendre consciència del que s'amaga sota la forma de representar la vida dels altres, si es tenen en compte les ideologies i el racisme.

Per altra banda, el documental performatiu evidencia la visió subjectiva del director sobre el tema que exposa. Planteja preguntes sobre el coneixement i li interessa accentuar els aspectes subjectius buscant l'impacte emocional i social de l'audiència, tot mostrant la subjectivitat de l'experiència i la memòria, a partir de com expliquem els fets viscuts. És un tipus de documental que barreja la realitat amb la imaginació i que intenta transmetre la idea que a partir de les vivències personals es pot arribar a comprendre el funcionament de la societat. Com

exemples d'aquesta tipologia podem citar *Tongues Untied* (1989), de Marlon Riggs, en què es tracta el tema de la identitat afroamericana i gai, i s'exposa la complexitat emocional de les experiències personals de l'autor. Directors d'aquesta manera de confeccionar documentals com Ross McElwee, Alan Berliner o Michael Moore es converteixen en un personatge més del film. Però la seva presència no és merament anecdòtica, va més enllà de la seva condició de receptor de les entrevistes: la seva personalitat, que mantenen d'una pel·lícula a la següent, guia tota la percepció de la narració per part de l'espectador. Michael Moore, que és el cineasta més conegut de tots ells, comença la pel·lícula que el va fer famós – *Roger and Me* (1989) –, explicant-nos la seva vida des de la infantesa i primeres feines abans de centrar-se en el tema del film, l'atur a la seva ciutat, Flint (Michigan), amb tota l'autoritat que li dona la seva implicació amb aquesta realitat local. Moore mostra el seu estupor pel desordre del món, s'escenifica a si mateix exposant el seu cos a la càmera com si ens volgués dir que el cineasta no és extern a allò que filma, que està implicat en cos i ànima en aclarir els conflictes que travessa la humanitat. Així ens ho fa avinent a *Fahrenheit 9/11* (2004), on s'exposa la seva visió del president els EUA, George Bush, i reflexiona sobre la democràcia. A *Sicko* (2007) ens mostra la realitat de l'atenció sanitària als Estats Units concentrant-se en la indústria farmacèutica i en la corrupció de la Food and Drug Administration (FDA), l'agència governamental dedicada a regular aliments i medicaments.

A continuació enumerem i descrivim les principals últimes tendències i/o direccions que ha pres el cinema documental, de les quals s'inspiren, com veurem més endavant, nombrosos plantejaments del documental interactiu.

### **3.2.3.3.1 El cinema-assaig: Chris Marker, Jean Luc Godard, Eugene Farocki i Marlon Riggs**

Tipus de cinema on el valor predominant és la innovació i l'experimentació formal. El terme es va usar sovint en contraposició a l'anomenat cinema comercial, però en cap cas constitueix un corrent, sinó una categoria formada per aquell cinema que es projectava en sales d'aquest tipus per no tenir cabuda en el circuit de distribució comercial. Grans noms del cinema com Fellini, Bergman o Antonioni van ser inclosos dins d'aquesta denominació per la seva originalitat i la nul·la, gairebé sempre, repercussió comercial dels seus films. Com cinema-assaig o film-assaig (o vídeo-assaig) entenem un cert tipus de produccions audiovisuals que proposen una reflexió subjectiva al voltant de preguntes fonamentals respecte la nostra identitat com ara qui som, d'on venim i cap a on anem, on estem ubicats i a quins interessos responem, entre d'altres. El discurs construït amb elements cinematogràfics de cap manera gira al voltant de la representació ni pretén mostrar de forma directa la realitat, i tampoc permet que se la col·loqui dins d'algun tipus de gènere, ja que el que promou és l'alliberament de formes conceptuals, sense que per això es

renunciï a propiciar pensament, el qual constitueix el seu veritable fonament: construir un cinema de pensament o una forma que pensa, com diria Godard.

El seu títol remet a l'expressió de Jean-Luc Godard, però hauria de fer-ho a les paraules de l'any 1940 de Hans Richter: “films que tenen com a finalitat donar forma als pensaments a la pantalla” i “esforç per fer visible el món dels conceptes, els pensaments i les idees”. El cinema-assaig, segons el mateix Godard, s'assembla a intentar “escriure un assaig sociològic en forma de novel·la, disposant només de notes musicals”. El sentit dels films assagístics es troba en el diàleg permanent que es succeeix entre les imatges, en la fragmentació d'aquestes, la seva divisió, inconnexió i absència de linealitat. Una continuïtat succeïda en la reflexió, en el lliure discórrer dels pensaments i no en les continuïtats causals, ni en les espai-temporals. Els films d'aquesta tipologia són híbrids entreteixits, amb capes d'idees visuals que, connectades entre elles, apunten continuament a diferents nivells de significació, fugint de la representació.

Però si hi ha un dubte al voltant de la vigència de l'enunciat cinema-assaig, aquesta remet a la qüestió dels formats. El cinema-assaig ha partit de les solucions formals i morals del cinema d'avantguarda, de l'experimental i del documental creat al llarg del segle XX, però també ho ha fet de la televisió i del videoart. Es pot parlar de cinema-assaig en termes històrics, però resulta, si més no confús, fer-ho per definir les realitzacions audiovisuals de l'actualitat. Excepte poques excepcions (aquells assentats en la indústria cinematogràfica que roden en 35mm i aquells altres outsiders que continuen creient en les possibilitats dels formats menors – super 8 i 16mm –), pocs són els realitzadors assagistes que treballin actualment en format cinematogràfic.

#### **3.2.3.3.2 El “dogumentary” (documental dogma): Lars Von Trier**

El 1995 Lars Von Trier i un grup de directors, entre ells Thomas Vinterberg i Soren Kragh-Jacobsen, varen donar a conèixer un document en el qual plantejaven la necessitat de modificar la forma de realitzar el relat cinematogràfic. Aquest document va resultar ser l'impuls inicial d'un moviment anomenat Dogma 95. Els directors en qüestió es comprometien a tractar les seves pel·lícules respectant una sèrie de normes estrictes a partir de les quals buscaven trobar la veritat profunda. Les pel·lícules filmades d'acord a aquest moviment han de ser filmades en escenaris naturals, evitant les escenografies creades en els estudis, amb càmera en mà o a l'espatlla, gravades amb so directe i sense musicalizaciones especials. Totes aquestes especificacions busquen donar a la història un to més realista. Dogma pretén instaurar un “rescat del cinema actual” predicant, enfront de l'apogeu de la tecnologia, una via de castedat formal que, entre altres manaments del seu decàleg, exigeix l'ús de la càmera manual, el color i els decorats naturals, condemnant els trucatges, la llum artificial i els gèneres cinematogràfics. Les pel·lícules Dogma es caracteritzen per lluir un certificat que atorga l'autenticitat del projecte i un certificat expedit per un comitè de jutges que valoren el film.

Seguint el camí marcat per Dogma 95, Lars von Trier va presentar a finals del 2002 “Dogumentary”, un manifest que a través de nou manaments pretén establir un conjunt de pautes per a la realització de documentals, proposta que manté importants semblances amb Dogma. Segons Von Trier, el documental s'ha deixat seduir pels recursos del cinema de ficció i s'ha apartat de la seva funció original de descriure la vida de la manera més objectiva possible. Amb la intenció de recuperar aquest gènere, un grup de cineastes i productors de televisió danesos, amb Lars von Trier al capdavant, varen crear les bases per a la versió dogma del documental: el “Dogumental”. Si Dogma 95 era un intent per recuperar l'essència del cinema: la història, el “Dogumental” és l'intent de recuperar l'essència del documental: la veracitat. No manipular les imatges ni el so, no utilitzar càmeres ocultes ni imatges d'arxiu, marcar cada canvi de seqüència amb 6-12 fotogrames en negre o cedir a la “víctima” del documental l'última paraula, són algunes de les regles d'autocensura que els directors es veuran obligats a acceptar per poder obtenir el certificat de “dogumental”. Es tracta d'un retorn als orígens que converteix el contingut i el seu context en elements principals, deixant la forma i l'expressió en un segon pla. La supressió dels recursos artístics té com a finalitat augmentar l'interès per aquest gènere gràcies a la recuperació de la credibilitat de la història explicada. La història emergeix en estat pur. Les històries que només poden ser explicades mitjançant la utilització d'efectes artístics quedaran automàticament excloses i serà necessari trobar persones genuïnes amb històries per explicar.

El Dogma es presenta com una manera d'elaborar cinema situada dins un context cultural en què tot està inventat i en el qual les úniques innovacions es produeixen a través d'artificis visuals, i que en la majoria de casos no contribueixen a maximitzar el sentit de l'obra cinematogràfica. Es produeix durant una època, a finals dels anys 90, quan el cinema comercial aconsegueix un gran èxit de públic i on les obres d'autor s'amaguen en circuits underground, el que fa difícil la supervivència d'aquests projectes perquè tot està governat pels diners. És una etapa difícil per als bons guions, només romanen les obres d'autor amb una reconeguda fama, però l'estil sempre és el mateix. És una etapa de desengany intel·lectual, en la qual el cinema s'allunya del realisme de la primera època, on el dramatisme s'allunya del seu estat pur per ajuntar-se amb la comèdia, amb els efectes especials. Dogma 95 parteix de la iniciativa del director danès Lars Von Trier, acompanyat per Soren Kragh Jacobsen, Thomas Vitenberg i Kristian Levring, i, es planteja, enmig d'un escenari complex, com una corrent cinematogràfica que pretén oferir una alternativa a la manera de fer cinema que es coneixia fins llavors. La seva intenció era manifestar-se en contra dels artificis que s'utilitzen en la indústria cinematogràfica en la seva manera de realitzar un film, per recuperar els conceptes essencials d'una pel·lícula: la puresa de la interpretació dels actors, un bon guió (i per extensió una bona història), economia en les imatges, realisme en la il·luminació, etc. A tot això cal sumar-li una nova manera de realització: càmeres sense trípodes

i una edició lineal que ha de seguir un ordre cronològic de la història. Per establir les bases d'aquestes idees, els quatre directors danesos – Von Trier, Jacobsen, Vitenberg i Levring – varen elaborar un decàleg amb unes normes rígides d'obligat compliment per a aquells que volguessin rodar una pel·lícula Dogma. Aquestes normes influeixen principalment en la realització del film, però les seves bases són una protesta per la pèrdua de l'essència del cinema dels començaments. Les normes es basen en deu preceptes que ha de tenir en compte el director. A continuació les enumerem breument:

1. Els rodatges han de ser en espais naturals
2. El so ha de ser el real de la filmació, no es pot trepitjar ni afegir música a postproducció
3. La càmera no es recolzarà en trípodes per rodar ni en cap eix artificial
4. La pel·lícula ha de ser en color, no s'admeten ni trucatges ni llums artificials
5. Utilitzar efectes especials o filtres de qualsevol tipus està prohibit
6. No poden haver-hi armes ni poden ocórrer crims en la història
7. Les alteracions de temps i/o espai estan prohibides
8. Les pel·lícules de “gènere” no estan acceptades
9. El format ha de ser 35mm normal (academy format)
10. El director no ha d'aparèixer en els crèdits

Aquests quatre directors, després d'elaborar el decàleg, i moguts per la necessitat de modificar la forma de realitzar el relat cinematogràfic, es varen posar en marxa tot donant-lo a conèixer, comproment-se, cada un d'ells, a produir una pel·lícula sota aquests preceptes. La idea era que aquestes pel·lícules poguessin servir, per una part, com a exemple a tots aquells que es volguessin unir a aquest moviment. I per altra, utilitzar aquestes pel·lícules per fer arribar a la gran massa la base del seu pensament, el producte de la seva manifestació en contra de la indústria. Com a resultat fundacional es varen produir quatre films: *Mifune* (Soren Gragh Jacobsen, 1999), *The King is Alive* (Kristian Levring, 2001), *Celebració* (Thomas Vitenberg, 1998,) i *Idioterne* (Lars Von Trier, 1998). Aquestes quatre pel·lícules es varen considerar com a exemple del que s'havia de fer perquè un film arribés a ser autèntic Dogma, i es va estipular que tota aquella pel·lícula que pretengués fer-se sota aquest estigma, hauria de passar uns controls de qualitat que així ho certifiessin. Aquests controls es referien al visionat per part dels quatre directors Dogma de les propostes cinematogràfiques que els anessin arribant i aquests, amb el decàleg en mà, havien de certificar-ne l'autenticitat o no. L'aprobat es certificava amb un diploma que se li entregava a l'equip de la pel·lícula per haver complert totes aquestes normes.

Lars Von Trier va concebre el Dogma com un alliberament de les normes imposades fins al seu moment, tot proposant aquest nou moviment com una anarquia en el procés, en les formes

d'elaborar cinema. Segons el seu punt de vista, calia lliurar-se de la rutina fixa en la producció del film perquè el procés automatitzat només donava com a resultat films genèrics que es creaven com clons, amb absència de qualitat en la trama i interpretacions personals. Dogma havia de ser un vehicle per alliberar-se de tots els lligams de la realització i altres codis audiovisuals, i per donar importància al realisme en l'elaboració de la pel·lícula. Però cal plantejar-se quin tipus d'alliberament és aquell que imposa una sèrie de regles per elaborar un suposat cinema autèntic. Si bé ningú ens obliga a acollir-nos o no a aquestes normes, pot resultar molest per a aquells que no es decantin per aquesta opció ja que, segons Dogma, tota la resta no és realisme ni cinema autèntic. No parlem, per tant, d'una creativitat oberta on tot val, sinó d'una creativitat adaptada i limitada al decàleg per no violar cap de les seves normes.

Els dogmàtics pensen que cal donar més importància a l'instant en què es realitza la pel·lícula que a la planificació d'aquesta, perquè això donaria un realisme a Dogma que no tenen els altres films. Atenent a aquest principi, cal deduir que no creuen en les preses falses, i que la primera presa rodada ha de ser la bona perquè suposadament pertany a l'instant inicial, pur. Aquesta justificació ha valgut en moltes ocasions per donar a conèixer un producte mediocre que d'una o altra manera i sense aquest sobrenom, no s'hagués donat a conèixer ni s'hagués pogut distribuir. No és una idea desgavellada pensar que Dogma 95 va poder ser concebut com a instrument de màrqueting per promocionar un tipus de pel·lícules que no són comercials ni taquilleres. El fet que una pel·lícula sigui reconeguda com Dogma li dóna la clau per entrar a una cartellera reservada només per les grans produccions, li dóna el prestigi de pertànyer a aquest moviment transgressor i avantguardista, i per extensió, poder ser inclosa en la secció dels grans festivals europeus pel simple fet de pertànyer a aquest reduït grup d'intel·lectuals que pensa en maneres alternatives de fer cinema.

### **3.2.3.3 Desmuntatge documental/La deconstrucció del "cinema efímer": Kevin Rafferty**

A finals de la dècada dels 70, el cineasta Kevin Rafferty, el documentalista Pierce Rafferty i la periodista Jayne Loader, creadors de la productora The Archives Project, varen realitzar un ambiciós treball de recopilació i selecció d'imatges procedents del que Richard Prelinger ha denominat "films efímers" (que comprèn els "gèneres bastards" de la producció educativa, corporativa o institucional, el reportatge industrial o promocional, la publicitat i la propaganda, així com els descarts i excedents de productes) generats per la propaganda oficial o semioficial durant la guerra freda i relacionats amb la guerra nuclear. El resultat va obrir noves perspectives dins del gènere documental de compilació històrica, el "desmuntatge documental", enfocat cap a la utilització dialèctica de les imatges, per tal de denunciar i posar en evidència un determinat discurs oficial ja caduc mitjançant el procediment de mostrar les filmacions que l'havien

propagat. El cinema efímer va començar amb totes aquestes experiències en la prehistòria de la tecnologia: fenòmens de fum i foc purs, ombres a través de la boira, el llampec i els seus efectes en les coses, la llum del sol filtrant-se en el fullatge en moviment, el reflex de la llum en les superfícies líquides inestables, la gota d'aigua, etc. “Pel·lícula de muntatge” és la formulació més habitual en les llengües llatines per a aquella classe de pel·lícula basada substancialment, si no totalment, en un material preexistent, del fitxer o una altra procedència, reutilitzat per generar un nou discurs. “Desmuntatge”, d'altra banda, té un aire de família amb altres expressions com ara “deconstrucció”.

Són diversos els trets que distingeixen aquestes obres, de vegades designades també com collages, de la pel·lícula de muntatge i del documental d'arxiu, en les modalitats més corrents. En general no hi ha un comentari en off, (o, quan n'hi ha, no es pot dir que sigui un comentari omniscient ni que acompanyi literalment a les imatges), com tampoc s'apel·la a un to instructiu o didàctic. Es prefereix que les coses s'expressin per si mateixes: pel que diuen i pel que aporten els “girs” de muntatge, o de desmuntatge, millor dit, ja que el que la nova obra transmet sol ser bastant diferent al que pretenien els materials de partida. Es recorre indistintament a una gran heterogeneïtat de fonts: no només al botí de la realitat de noticiaris i documentals, sinó també a les imatges de ficció, les emissions de televisió, les despulles de la nostra civilització de la imatge i tota mena de gèneres perifèrics: pel·lícules educatives, industrials, publicitàries, familiars, pornogràfiques, etc. L'assumpte d'aquests reciclatges desmuntadors no és tant la realitat com el seu simulacre, la seva representació i mediatització a través del malbaratament públic de les imatges i els seus excedents. Si el documental de muntatge, el format compilatori més habitual, es distingeix per uns propòsits d'objectivitat, neutralitat i ressenya històrica, la hipòtesi del desmuntatge documental s'oposaria i apostaria per uns criteris de subjectivitat, posicionament crític, interpel·lació de les maneres de representació, etc. En desposseir aquestes imatges del sentit, propòsit i destinació que tenien originalment, sovint es revela un context soterrat, on discorren connotacions imprevistes.

#### **3.2.3.3.4 El documental de metratge trobat (found footage): Jay Roseblatt i Peter Forgacs**

Aquest subgènere del cinema experimental abasta aquells treballs elaborats totalment o parcialment a partir d'imatges ja existents, manipulades i reutilitzades en molts casos, per tal de desconstruir els missatges emesos pel cinema de Hollywood o pels mitjans de comunicació de masses. La utilització de metratge aliè qüestiona a més els conceptes de l'autoria i de la propietat intel·lectual, i com aquest tipus d'apropiació, que és considerat un robatori per la indústria, pateix serioses traves per a la seva distribució o la seva exhibició en televisió (Metropolis 2011,

en línia). La idea de base és que les múltiples imatges que es construeixen en l'actualitat podrien adquirir més valor en el futur en ser recuperades per altres, doncs aquests nous subjectes podrien desitjar construir una història pròpia a partir de fragments del passat, o revisar una cultura i una manera de producció d'imatges del qual es pren consciència amb el pas del temps. Els registres antics solen provocar certa nostàlgia històrica sociològica, i aquesta sensació és la que es produeix en observar el cinema creat a partir d'arxius trobats (found footage films). Aquest moviment pren la idea de pensar el cinema com a art del present a partir de la recuperació de material antic, i l'actualitza potenciant principalment la seva forma i conservant el seu valor d'arxiu, el que no implica que les imatges preservin el seu sentit original.

Parlar de metratge trobat (o found footage) és parlar de l'acte creatiu cinematogràfic que té el seu origen i també la seva fi en les imatges alienes. Aquest element pot tenir la forma d'un treball de documentació, emprant el metratge a manera d'il·lustració i proper a la noció d'arxiu, o bé ser treballat d'una manera irònica i crítica, evidenciant els seus significats ocults, com ho reflecteixen l'enorme quantitat de films experimentals realitzats any rere any. Es tracta d'un tipus de cinema de caràcter específic que en els últims 15 anys ha guanyat en reconeixement i en circulació, facilitat per les tecnologies i els mitjans digitals en xarxa. El cinema expandit que trobem en el segle XXI presenta formes diverses. Transformat pel vídeo, la televisió, la cultura digital i els nous mitjans, reapareix sota noves i no tan noves formes audiovisuals. Qualsevol contingut d'imatges en moviment, recentment gravat, o material d'arxiu antiquíssim o trobat pot aparèixer a Youtube i a Internet en general conformant un gran arxiu d'imatges i sons que circulen en diversos suports, contextos i trànsits.

Les pel·lícules de Found Footage associades al gènere documental, i l'ús de material d'arxiu que conforma un cinema experimental han esclatat i desbordat els seus marcs contenidors, proliferant obres de caràcter híbrid on es conjuguen l'amateurisme amb l'artístic, la realitat amb el fictici, els registres de moments familiars i domèstics amb documents històrics, el documental tenyit de subjectivitat, imatges publicitàries carregades d'una mirada irònica o crítica, el cinema industrial (les grans produccions de Hollywood) amb un cinema marginal (pel·lícules educatives, socials, el porno, els noticiaris, programes gravats de televisió, filmacions casolanes, etc.). La idea latent és que sempre val la pena revisar, tornar a mirar les imatges i sons que hem acumulat en la nostra cultura – i que de vegades ni tan sols veiem, producte de la saturació mediàtica – per descobrir discursos enterrats o tancats en aquestes mateixes imatges. Llevar-li a les imatges el seu propòsit o destinació original, imprimir la mirada del director està en la base d'aquestes pràctiques. El recorregut vol dir moltes vegades perdre el material per tornar a trobar-lo, transformat.



### 3.2.3.3.5 El cinema d'apropiació: Craig Balwin

L'apropiació, la compilació i el re-muntatge formen part de pel·lícules en les quals s'ha treballat sobre el material, no només mitjançant el muntatge, sinó que s'ha intervingut canviant el seu aspecte de manera radical a través de diferents mètodes, per exemple raspant, perforant, tallant, pintant, etc. D'aquesta manera la tècnica es fa visible. La influència en l'espectador dependrà principalment del seu nou aspecte visual, doncs aquests arranjaments demostren la intenció central que persegueixen aquests cineastes de posseir imatges que no els pertanyen, i fer-les pròpies mitjançant el reciclatge. Els efectes visuals afegits pel cineasta reafirmen la seva capacitat de recuperar el terreny de les imatges públiques per a ús personal.

El reciclatge és una característica central del found footage, gràcies a ell les imatges són alliberades de les funcions polítiques, ideològiques i estètiques que tenien en el seu context original i passen a formar part d'un nou context, en el qual el director els imposa un altre significat. Encara que sempre hi haurà autoreferencialitat, en els metratges trobats els realitzadors tenen la capacitat d'aconseguir que aquelles imatges que no els pertanyen serveixin per als seus propòsits a través del muntatge. Aquest últim passa a ser la màquina recicladora que transforma de manera total o parcial els continguts, mantenint, en la majoria dels casos, la forma dels fragments. Aquest reciclatge parteix de la fascinació del creador pels materials descoberts, i la seva intenció no és destruir sinó posseir-los d'alguna manera.

Amb aquesta expressió es fa referència a una sèrie de procediments basats en el treball sobre materials fílmics prèviament existents que no són produïts directament pel realitzador. Determinats fragments de pel·lícules són trets del seu context original i reintroduïts en un nou ordre sota el model de l'empelt, del pastitx o del collage. La instància de filmació desapareix deixant entreveure la pura creativitat del muntatge. El material de partida adquireix un nou significat a través de l'edició, el so, la narració, determinats inserits o subtítols. Si bé és cert que la reapropiació d'imatges no és una cosa nova en el cinema, la pràctica de metratge trobat és un fenomen propi dels seixanta i setanta. Davant l'ús de la cita que va fer el cinema soviètic i el documental de compilació de les primeres dècades del segle passat, la poètica del found footage és reticent al comentari omniscient, al to didàctic i el relat objectiu. (León, 2006)

El found footage s'oposa al concepte tradicional d'obra que fa servir el cinema comercial i la noció moderna del cinema d'autor. En la seva versió més radical constitueix una apropiació de materials descartats que han sortit del mercat i no pertanyen a cap arxiu reconegut. Aquest és el cas de les obres fetes amb deixalles fílmiques de Norman McLaren i Ken Jacobs, o les sàtires a l'estil dels lletristes i situacionistes com Maurice Lemaître i Guy Debord. No obstant això, hi ha films d'aquest tipus que treballen amb materials d'arxiu, films casolans i fins i tot sobre pel·lícules comercials. Un bon exemple del primer cas és *TV Dante* (1989) de Peter Greenaway.

*Tarnation* (2003), la crua i cruel autobiografia de Jonathan Caouette, la qual reutilitza amb audàcia el registre amateur. I per parlar d'apropiació del cinema comercial citem films com *Rock Hudson's Home Movies* (1992) de Mark Rappaport i *Phoenix Tapes* (1999) de Christoph Girardet, una interessant reescriptura del món de Hitchcock. En tots els casos, el found footage sembla alliberar al cinema del seu ancoratge realista per mostrar-lo com una pura construcció de sentit.

### **3.2.3.3.6 Etnografia experimental: Trinh T. Minh-ha**

Sabem que en un sentit clàssic, l'etnografia és un mètode d'investigació social on l'investigador, utilitzant l'observació participant, pretén aconseguir un enteniment profund de la cultura d'un grup social i construir una base per a la teorització sobre models de comportament humà. Tradicionalment, l'etnografia s'ha aplicat a “altres” subjectes d'estudi, és a dir, a grups socials als que no pertany l'investigador, que és un observador extern immers en un context nou i exòtic. Aquest concepte d'“etnografia” ha estat revisat pels corrents antropològics postmoderns des de la dècada dels anys 80, sotmetent-se a la discussió el rol de l'observador en la pràctica etnogràfica i en els límits de la representació. La possibilitat de construir coneixement s'ha posat en dubte, replantejant la frontera entre una etnografia suposadament objectiva, i aquella marcada per la posició de l'etnògraf. Una etnografia experimental, com la autoetnografia, implica una pràctica cultural radical que reuneix al mateix temps l'interès per la innovació estètica i l'observació social. Aquesta etnografia, que assumeix que no pot escapar-se de la representació, explora les seves diverses possibilitats i fins i tot apel·la a la metarepresentació. Posa considerable atenció a les mediacions de l'expressió i la reflexió sobre l'experiència i el jo. La definició del límit entre cinema, cinema documental i etnografia no ha estat exempta de dificultats. La pràctica cinematogràfica i la etnogràfica s'han nodrit l'una de l'altra al llarg del seu desenvolupament. El “cinema del real” ha plantejat sovint postures antropològiques, especialment al voltant del mode de treball, la construcció de la imatge i les seves implicacions. Dins d'aquest marc, s'ha construït la idea d'un “cinema etnogràfic”, les característiques del qual coincideixen amb les premisses sobre les quals es va fundar la pràctica antropològica.

Així, quan es parla de cinema etnogràfic, usualment es fa referència a un cinema que parla d'un “altre ètnic”, és a dir, exòtic i distant de l'observador, al qual ens apropem mitjançant la imatge cinematogràfica. La legitimitat del documental etnogràfic rau també en qui ha construït el text. L'etnografia visual experimental suposaria llavors un trencament amb els principis de les modalitats de representació que permetien categoritzar un documental com “etnogràfic”. Primer, es planteja la redefinició de l'objecte d'estudi i del caràcter ètnic. Mitjançant la constatació de l'experiència contemporània de l'altre com cada vegada més pròxim, s'assumeix que l'exotisme està al nostre costat i cada vegada és més “nostre”. El realitzador, a partir de les imatges

recollides i reinterpretades, parla del que és eminentment antropològic, l'altre, el diferent, però ja no a una llunyana distància, sinó en l'estrany del si mateix. El propi jo es desplaça en l'altre i es veu cada vegada de manera diferent, dinàmica, al punt que ell mateix es fa exòtic. Això implica, en segon lloc, la suposició que l'etnorealitzador és necessàriament part de l'obra, i el fet d'introduir-se explícitament en ella no l'allunya de la "realitat", sinó que es manifesta com un nou tipus de realisme: el que assumeix que la nostra mirada sobre la realitat, amb càmera o sense, està influïda per la subjectivitat. S'evidencia llavors que tota etnografia audiovisual es construeix des d'un saber previ i mai és només un registre d'un altre.

Ara bé, encara que es considerin vàlids els arguments anteriors, obrint pas a nous formats etnogràfics, és la qüestió del "punt de vista antropològic" la que sembla seguir definint el que es considera etnografia. El concepte d'etnografia es refereix originalment a la descripció d'un poble, que en un principi consistia en una operació de rescat cultural, un registre enciclopèdic que va anar cobrant noves dimensions a mesura que anava mutant la disciplina. La continuïtat del concepte rau en la intencionalitat d'una mirada que intenta comprendre el fenomen cultural.

### **3.2.3.3.7 El cinema autobiogràfic: Ross McElwee**

Existeixen pràctiques cinematogràfiques artesanes i solitàries en les quals, lluny de la relació esporàdica, circumstancial i col·lectiva a la qual obliguen les estructures comercials, s'estableix una relació íntima diària amb la càmera. A l'extrem del registre de la vida quotidiana, de la col·lecció més que l'arxiu de les seves imatges, apareix una àmplia gamma de formes obertes capaces de totes les llibertats. La veu del cineasta, aliena a les grans construccions de la narrativa institucional, dona compte d'elles, amb mirada generosa, fins i tot de les coses més insignificants de la vida, recuperant la gràcia essencial que ha anat perdent el cinema des que va néixer el gènere amb els Lumière.

Al llarg de les seves etapes clàssica, moderna i contemporània, el documental cinematogràfic recorre un camí que parteix de la construcció d'una imatge de l'altre, continua pel qüestionament de les possibilitats de representació del dispositiu documentalista i desemboca en la irrupció de la subjectivitat en primera persona. Aquest ascens del "jo" en el documental ha estat paral·lel a la transformació del que és privat i íntim en exhibició i espectacle, tant en l'audiovisual televisiu com en els formats web. Els registres de la vida privada i de la intimitat s'han assimilat a la televisió a la lògica del xou, fins a fer de la realitat un nou gènere, el reality. Per la seva banda, el documental cinematogràfic contemporani posa en escena el "jo", fent de la subjectivitat una via d'indagació i de les identitats que convergeixen en la identitat individual, ja de la dimensió política d'aquestes identitats.

Però aquest documental d'autor que diu "jo" posant en escena al subjecte de l'enunciació com a font i garantia evidencial dels sentits (un cinema exhibicionista com el de Michael Moore o

didàctic-personalista com el de Solanas, Piñeyro o Lanatta) no és l'únic documental en primera persona possible. Hi ha una auto-indagació audiovisual que procedeix mitjançant el registre de les pràctiques i històries d'altres, com fa Agnès Varda a *Les glaneurs et la glaneuse* (1995) o Ross McElwee a *Sherman's March* (1987), i una altra que fa de la càmera un mirall concentrat en la figura del realitzador, com els “personality films” d'Alain Berliner, Lourdes Portillo i Jonathan Caouette.

### **3.2.3.3.8 Documental en primera persona: Els “personality films”. El cineasta com a recol·lector: Agnes Varda**

Agnes Varda té una manera d'entendre el cinema com a “art d'espigolar plans” i de fer amb ells una mena de bricolatge que els atorgui un nou sentit. La combinació de la textura documental amb un desenvolupament narratiu (tan utilitzat en el cinema realista actual) pot ser un dels trets més característics d'aquesta forma documental, el mateix que la irrupció de la subjectivitat de l'autor (per mitjà de la veu en off, de la presència física, del metallenguatge, etc.) en l'univers objectiu que es retrata. El seu màxim exponent, Agnes Varda (2005) comenta: “Ser cineasta és ser espigolador o espigoladora per excel·lència, aquell o aquella que recull tots els trossets de la realitat, i que, després del bricolatge operat per la càmera i el muntatge, ha de tornar-los, llestos per ser emprats de nou, amb un nou sentit. Cada imatge es presenta aleshores com un talismà inestimable que cal preservar.”<sup>31</sup>

La Nouvelle Vague ha trobat una segona joventut després de l'èxit internacional del seu documental “Els espigadors i la espigadora” (2000), compendi de la forma de Varda d'entendre el cinema com “art d'espigolar plans”. Les gairebé quaranta peces que ha dirigit – entre curtsmetratges, documentals i llargs de ficció – poden discórrer per alguna de les tres corrents entre les que bascula la seva obra, tot i que es pot predicar del conjunt una unitat i coherència d'acord amb la seva intencionalitat, a la llibertat de to en el rodatge i en el muntatge, i el seu instint o astúcia per captar els petits detalls de la realitat que l'envolta, producte de la seva prèvia formació en la fotografia.

Les primeres pel·lícules d'Agnès Varda reflecteixen el profund impacte que en la jove directora belga va provocar la renovació que del cinema proposaven els francesos de la Nouvelle Vague. *Nucli de 5 a 7* (1961), és sens dubte la seva millor pel·lícula d'aquesta etapa: es va rodar a l'any següent de *Al final de l'escapada* (Jean Luc Godard, 1960) i dos més tard que *Els quatre-cents cops* (François Truffaut, 1959). Les passejades pels carrers de París de Corinne Marchand, mentre espera els resultats d'una anàlisi del metge, gairebé en temps real, són un extraordinari exercici d'estil de la directora i una mostra de la seva exquisida sensibilitat amb les

---

<sup>31</sup> André Roy: “Agnès Varda. L'art de espigolar i el bricolatge de la realitat”. 24 imatges, n° 123 (setembre 2005).

preocupacions de l'ésser humà. Set anys abans la realitzadora havia filmat el seu primer film, *La pointe courte* (1954), en la qual les petjades del mestre Rosellini són evidents.

Sens dubte, el bloc de pel·lícules menys interessants de Varda i les que pitjor han suportat el pas del temps són aquelles en les que es contagia de l'esperit d'optimisme que va precedir el maig del 68. *La felicitat* (1965), *Les criatures* (1966), *Lion's Love* (1969), són obres menors, en les quals es busca concitar un estat d'ànim i posar en solfa algunes de les rígides lleis de la societat burgesa. La més divertida entre elles potser és *Una canta, una altra no* (1977), pel seu estil jovial i desenfadat, i la seva troballa en transformar les lluites feministes en una dansa de colors kitsch. En tot cas, totes li van servir per experimentar amb el seu estil, i per trobar solucions que més tard explotaria de manera magistral. A cavall entre el documental i la ficció està la seva pel·lícula més celebrada, *Sense sostre ni llei* (1985), protagonitzada per una jove Sandrine Bonnaire, que dona vida a una vagabunda que sobreviu sotmesa a l'atzar.

### **3.2.3.3.9 Documental en primera persona: Els “personality films”. El cineasta enfront de si mateix: Alain Berliner, Lurdes Portillo i Michael Moore**

Aquest tipus de pel·lícules es caracteritzen per la seva capacitat de combinar diferents tècniques amb l'objectiu de reflexionar sobre el paper del propi autor dins de la dinàmica visual cinematogràfica, molt en la línia de la modalitat reflexiva o autoreflexiva. Poden combinar diversos formats com el cinema domèstic, el cinema de metratge, el documental personal i l'assaig audiovisual. També poden explorar altres possibilitats expressives com la fotografia, el collage o el vídeo. L'ús de referents fílmics genèrics (fins i tot d'imatges extretes d'altres pel·lícules), les reescenificacions dramatitzades, la fragmentarietat com a superació de l'aparent estatisme del close-up, la importància de la banda sonora musical, la combinació dels materials més diversos (home movies, noticiaris, material d'arxiu) trenquen amb els recursos tradicionals del documental testimonial, del docudrama i de la tradició documentalista més purista, en certa manera refractària a la inclusió de la no ficció en les categories artístiques, estilitzant la narració.

### **3.2.3.3.10 El documental reconstruït/dramatitzat: Errol Morris**

Es tracta de tornar a recrear alguns passatges claus d'uns fets a través de tècniques documentals. L'objectiu de les dramatitzacions amb actors, les quals simulen els fets que van succeir o que podrien haver succeït, és crear hipòtesis i dubtar de les convencions establertes en els judicis realitzats per les institucions i els mateixos telespectadors. S'intenta reconstruir la realitat, ajuntant peces diferents i unint-les com en un trencaclosques, articulades pel director del documental. Es tracta d'un format que manté punts en comú amb el gènere negre. Habitualment, les pel·lícules caracteritzades com a cinema negre giren al voltant de fets delictius i criminals

amb un fort contingut expressiu i una característica estilització visual. La seva construcció formal es troba a prop de l'expressionisme. S'empra un llenguatge críptic i metafòric on es descriu l'escena caracteritzada per una il·luminació tenebrosa en clarobscur, escenes nocturnes amb humitat en l'ambient, es juga amb l'ús d'ombres per a exaltar la psicologia dels personatges, etc. Alguns d'aquests efectes eren especialment impactants en blanc i negre. Al mateix temps, la personalitat dels personatges i les seves motivacions són difícils d'establir. Errol Morris, un dels seus principals representants, comenta al respecte: “Crec que el cinema vérité ha fet retrocedir al cinema documental vint o trenta anys. Consideren el documental com una sub-espècie del periodisme. [...] No hi ha cap raó per la qual els documentals no puguin ser tan personals com el cinema de ficció i portar la marca de qui els realitzen. La veritat no ve garantida per l'estil o l'expressió. No ve garantida per res.”

#### **3.2.3.3.11 El “mockumentary” (fals documental): Peter Watkins**

El fals documental es consagra en l'actualitat com una de les últimes manifestacions de la hibridació entre documental i ficció. Consisteix en la demostració d'esdeveniments falsos amb les tècniques i mecanismes propis del gènere documental, generant astutes paròdies que qüestionen l'objectivitat i els trets essencials d'aquest gènere. Igual que passa amb el metacinema, ironitza sobre els seus propis processos constructius fins al punt de confondre l'espectador amb un continu de crítiques que ataquen els seus trets identificadors. Es converteix així en un joc en el qual la ficció es disfressa de realitat amb tècniques tan conegudes com l'argumentació amb fotos, la mirada a càmera o l'enquadrament frontal com a marca d'objectivitat. El mockumentary o mockumentary – com ha vingut a anomenar-se –, és un gènere de no ficció, una manifestació de la hibridació experimentada pel cinema postmodern, en què la realitat es disfressa de ficció i viceversa. Té la capacitat d'impregnar-se de les tècniques dels documentals clàssics i es val d'elles per enganyar a l'espectador i filtrar determinades construccions audiovisuals per un embut de realitat. En ell, el llenguatge cinematogràfic aprofundeix en les seves pròpies tècniques, parodiant l'autenticitat dels seus codis i posant en dubte el seu sistema de representació. És sobretot un gènere confús que beu de la inestabilitat d'un món en què la imatge verdadera o falsa no compta amb una absoluta validesa, i per això situa a l'espectador en un estat d'incertesa que li fa plantejar l'autenticitat d'allò davant el que es troba. El mockumentary s'instal·la doncs en una posició privilegiada i ofereix un aparent accés a la veritat mitjançant l'ús de les tècniques pròpies dels documentals. Les diferents modalitats exposades per Bill Nichols (expositiva, interactiva, observacional, reflexiva, performativa i poètica) són emprades de la mateixa manera que es fa amb els documentals, encara que no de forma pura. La majoria d'aquestes combinen els elements més representatius de cada una d'elles, per exemple la veu en off epistèmica, l'argumentació amb imatges, l'aparença de càmera oculta, la incursió del documentalista com a senyal de veracitat, etc. amb l'última intenció de legitimar

l'obra, encara que més tard o més d'hora, la casualitat i l'excés descobriran l'existència de la mofa. Però si en alguna cosa aprofundeix el fals documental és a posar de manifest els escassos límits que han existit sempre dins del documental entre la ficció i la no ficció. L'obsessió per la persecució constant de l'objectivitat crea un joc en el qual tot pot arribar a ser versemblant.

En definitiva, observem com aquestes noves i/o últimes tendències, com per exemple el procés de subjectivitat i la importància de l'observador en l'etnografia experimental, o la violació de les distàncies tradicionals entre continguts de ficció i no ficció que proposa el fals documental, seran factors que el documental interactiu re-aprofitarà en el seu plantejament i barrejarà de manera efectiva i funcional.

### **3.3 No ficció interactiva**

L'àmbit de la no ficció interactiva es configura com un tipus de narrativa que es centra en un tipus de discurs interactiu, la propietat intrínseca del qual es basa en incloure la gestió de les accions de l'usuari. La seva implementació en el mitjà digital li afegeix la capacitat d'incloure il·limitades formes de diàleg i integració de mitjans. I la conjunció d'aquesta integració amb la interacció és, al nostre entendre, la característica paradigmàtica dels interactius multimèdia de ficció i de no ficció. Un dels aspectes més interessants de la revolució que les tecnologies digitals estan propiciant en l'audiovisual és l'aparició del mitjà interactiu: un nou vehicle expressiu en el qual les accions de l'usuari són plenes de significat. En paraules de Trip Hawkins (citada a Korolenko, 1997:46), "en el sentit en què l'àudio és el mitjà d'escoltar i el vídeo el de veure, el multimèdia és el mitjà de fer". Aquest nou mitjà ha introduït noves formes en els accessos tradicionals a la informació en general i a la cultura en particular. Un dels primers àmbits en què s'han desenvolupat interactius és el de la difusió de les arts plàstiques: pràcticament tots els museus, artistes i escoles o moviments artístics tenen com a mínim un CD-ROM dedicat.

Manovich (2001:6) ens recorda que "avui estem presenciant el sorgiment d'un nou mitjà: el metamitjà de l'ordinador digital". El mitjà digital permet la interactivitat, però no és només una interactivitat cognitiva, com per exemple en el cas d'un llibre o una obra teatral, sinó també física: en aquest nou escenari, l'usuari no només té dret a prendre decisions, sinó que és invitat a fer-ho. En relació a la narrativa, el canvi és enorme: el pas de la responsabilitat de l'autor de la narració, subjectiva, però encara fixa, el punt de vista d'autor, a un procés obert i impredecible on l'usuari compta amb el potencial de moltes històries subjectives. Els videojocs han estat tractant amb narracions no lineals des del principi del mitjà, gairebé 40 anys enrere, i els resultats, en termes de formes d'interactuar amb la història, són sorprenents: d'un lampista italià

que salta sobre les tortugues a pel·lícules interactives reals. Ens tots dos exemples, jocs i pel·lícules, encara que tracten personatges de fantasia, existeix la representació temporal amb l'espectador/jugador amb el que comparteixen objectius, emocions, conflictes, alegries i tristeses. És el regne de la ficció, on l'espectador sap que aquestes persones representades no són persones reals i que tota la història no és altra cosa que el producte de la imaginació de l'autor. (Bonino, 2011:3)

Els documentals, per altra banda, rebutgen aquest enfocament de ficció en nom d'una narració més objectiva. Es refereixen a la realitat, i això ho segueixen fent els documentals interactius. Aquests poden adoptar diferents formes, en funció dels mitjans i llenguatges que hi intervenen, doncs el que és clau és l'objectiu de representar la realitat per part del director i de permetre'n, en alguns casos, la co-creació per part de l'interactor. Donar l'oportunitat d'interactuar amb alguna cosa que s'ocupa de la realitat té un enorme potencial: l'internauta té l'oportunitat d'interactuar amb alguna cosa que no és de ficció, però que podria tenir repercussió en la realitat, donant-li forma i en algun moment canviant-la. Les decisions preses en els projectes de no ficció interactiva no només afecten el flux narratiu, sinó que tenen l'oportunitat d'impactar realment en la forma de percebre la realitat de l'espectador/jugador. El problema és que la majoria dels projectes creats fins ara utilitzen un tipus d'interactivitat que és la mateixa que la utilitzada en els jocs en línia o la navegació per la xarxa. Bonino (2011:4), fent al·lusió al gènere específic del documental interactiu, ho afirma de la següent manera: “Many iDocs are just linear-documentary shaped by the internet affordances, they are still interactive, but they miss their real opportunity: using interactivity in a way that could potentially affect the reality of the players/viewers and so, affect the way they perceive it”. Per tant, en lloc de crear narratives múltiples, subjectives i personals, com en els jocs o històries, els documentals interactius i les obres de no ficció interactiva en general, poden crear, com la narració de la realitat, múltiples realitats subjectives i personals, que potencialment podrien afectar la manera en què vivim. Tot i aquest enorme potencial, aquesta oportunitat no es troba explotada en la seva totalitat.

Un cop arribats en aquest punt, i abans d'entrar amb més detall en el tractament del reportatge i l'assaig, val la pena fer una petita digressió sobre les formes com el receptor, fins ara un ens neutral, o millor un “lector model” a la manera de Eco (1962), en les mans de l'autor, pot acostar-se efectivament a un producte de transmissió cultural i/o no ficció audiovisual o interactiva. Umberto Eco distingeix tres formes diferents com el lector pot acostar-se al text: buscant allò que ha volgut dir l'autor – *intentio auctoris* –, buscant allò que diu l'obra independentment del que hagi volgut dir l'autor – *intentio operis* –, i imposant una interpretació diferent – *intentio lectoris* –. La majoria d'autors pressuposen adequadament que els seus lectors tindran la primera de les intencions, i esperen la segona per part de les lectures crítiques



o analítiques. La literatura conté bells exemples del tercer tipus de lectura, però cal dir que probablement la majoria d'autors s'espantarien si preveïessin molts lectors com aquest. I aquest és un punt essencial que tractarem més endavant, la possibilitat d'expandir la veu narrativa fins a la tercera de les intencions, la del lector, al haver-hi una pèrdua del control sobre la narració per part de l'autor.

Finalment, volem deixar constància que al llarg d'aquesta recerca hem comprovat, a partir d'un rigorós anàlisi, que segons quins gèneres de la no ficció interactiva – assaig, reportatge i documental – compten amb un conjunt d'estructures i recursos que els converteixen en més idonis per a la no linealitat, la interacció i la multimodalitat. A la figura 3.2 es comparen la ficció i no ficció interactives i es justifica perquè creiem que els gèneres de la no ficció interactiva són més aptes per la lògica no lineal interactiva que els de la ficció interactiva, amb l'excepció del gènere del videojoc, gènere ideal per a trencar el fluxe degut a la seva estructura, lògiques, objectius, reptes i progressió. En aquesta comparativa ens centrem més en el curtmetratge, llargmetratge i conte interactiu, en contraposició a l'assaig, documental i reportatge interactiu.

### 3.2 Diferències entre ficció i no ficció interactiva

Taula 3.2

#### DIFERÈNCIES ENTRE FICCIÓ I NO FICCIÓ INTERACTIVA

FICCIÓ	NO FICCIÓ
Tendeix a un ordre seqüencial, lineal, una història ordenada, tot i que es pot partir	Ordre més lliure, més no lineal, una línia/història central però molts satèl·lits que la enriqueixen, complementen i/o expandeixen
Trencar el fluxe és més arriscat pel tipus de narrativa	Parar el fluxe i/o ritme no trenca la història, perquè la no ficció es compon de fragments – notícies, entrevistes, reportatges, etc. –, trossos separats que es poden interconnectar entre sí
Una pel·lícula ficcionada no són diferents fragments o trossos, sinó parts ordenades que conformen una sola unitat conceptual	La connexió pot anar en diferents direccions: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Expansió: bifurcar la història cap a d'altres subhistòries</li> <li>- Complementació: contingut extra, complementari</li> <li>- Enriquiment: interacció, discussió, debat, etc.</li> </ul>
Trencar aquesta unitat pot ser perillós, pot fer perdre la línia narrativa, la veu narrativa principal i/o l'interès per la història	Al contrari que la ficció, trencar aquesta unitat pot afavorir per aprofundir i incitar a l'interactor a seguir explorant (navegar), interactuant, jugant, aprenent o compartint.
Funciona més en cinema a través d'un conjunt grupal, però també individual	Funciona més en televisió i/o ordinador a través d'un consum individual

### 3.3.1 Ciberperiodisme i reportatge interactiu

En l'actualitat, Internet està mutant les estructures d'informació clàssiques i condueix a una profunda transformació dels mitjans tradicionals, sobretot de la premsa escrita, incrementant exponencialment les potencials possibilitats a nivell comunicatiu que obre als professionals de la informació en ser un mitjà de caràcter democràtic i descentralitzador. És per això que aquest àmbit del coneixement encara es presenta com un camp per estudiar des de totes les perspectives multidisciplinars possibles. Ainara Larrondo, al seu article *Methodological proposal for an Empirical approach to online journalism genre* (2010), afirma que l'èxit del ciberperiodisme com a tema d'investigació és indiscutible des que a finals dels anys noranta la urgent activitat que prometia atragués a molts estudiosos, i més davant l'aparent esgotament dels temes tradicionals de la disciplina. Sense l'efervescència característica de la primera etapa, el ciberperiodisme continua plantejant avui interrogants que impliquen un gran avanç. Segons aquesta autora (2010:159), la investigació en ciberperiodisme requereix així eines teòriques i

metodològiques específiques amb les quals abordar àmbits elementals de la disciplina des d'un paradigma diferent. En el cas de la redacció i els gèneres periodístics, l'arribada de les narratives hipertextuals o hipermèdia ha despertat la preocupació per la forma que adopta el missatge periodístic en els cibermitjans, a partir de nous motlles que busquen la seva especificitat en el relat no seqüencial i multimediàtic. Aquests descobriments han impulsat noves maneres de pensar la pedagogia professional i les tècniques d'anàlisi que des dels anys setanta s'han dirigit al coneixement dels missatges, els gèneres, formats, continguts i discursos en general. El ciberperiodisme ofereix en aquest sentit oportunitats d'estudi a l'atendre aquests factors des de línies renovades que plantejen continuïtats i, alhora, ruptures i nous problemes. (Larrondo, 2010:159)

Entenem com a ciberperiodisme l'especialitat del periodisme que utilitza el ciberespai per a l'elaboració i difusió de continguts periodístics. Diversos autors ja s'han adonat de l'oportunitat que suposa aquest àmbit inexplorat per als estudiosos de la comunicació: "el ciberperiodisme ofereix oportunitats d'estudi a les quals atendre des de línies renovades que plantegen continuïtats i, alhora, ruptures i nous problemes" (Larrondo, 2010:159). D'altres autors, com Ramón Salaverría, argumenten que es tracta d'una nova modalitat professional del periodisme perquè "modifica els tres processos bàsics en els quals es basa aquesta professió: la investigació, la producció i la difusió" (Salaverría, 2005). A més, també destaca que l'aplicació de plataformes digitals en la recerca, producció i difusió d'informació ha provocat una nova manera d'investigació i d'aproximació cap a les fonts, afirmant que així com el paper, les ondes radiofòniques i la televisió van enlluernar en el seu moment formes d'expressió específiques, els ordinadors i les xarxes han descobert un camp propi per a una nova forma de periodisme.

L'extraordinària llista de congressos, seminaris, jornades, cursos d'estiu i tot tipus de fòrums celebrats al voltant del periodisme en línia representa, així mateix, un bon indicador del moment que viu aquest àmbit de recerca. Per exemple, el número 36 de la revista *Anàlisi* (2008) és especialment revelador ja que dedica una àmplia atenció a les estratègies de desenvolupament institucional, teòric i metodològic del ciberperiodisme. Aquest nou objecte d'estudi, gestat fa més d'una dècada, viu ara una etapa de consolidació i el seu estudi demanda noves aproximacions, un cop s'ha demostrat que la maquinària conceptual i metodològica tradicional no sembla ser la més adequada per atendre les seves exigències degut al ràpid desenvolupament i als canvis continus que experimenten els temes de recerca a Internet. A més, la predisposició a mimetitzar les tendències d'estudi tradicionals en periodisme ha portat a un escenari en què la investigació empírica sembla bastant menys desenvolupada que la investigació teòrica. Aquestes mancances exigeixen de l'acadèmia enfocaments específics i una perspectiva analítica superadora de l'habitual descripció dels processos en curs, sobretot tenint en compte els recels que suscita en la comunitat científica la investigació que s'està realitzant en els nous entorns

tecnològics, titllada a vegades d'excessivament tècnica, descriptiva i, per tant, superficial. (Larrondo, 2010:161)

Els canvis introduïts per l'escriptura no seqüencial en el text periodístic obliguen a entendre la redacció a Internet no només com un mer repertori de tècniques i pràctiques expressives, és a dir, no només a la manera d'un mer saber aplicat (Chillón, 1998:63) – tal com ha passat tradicionalment amb la Redacció Periodística – sinó també com un saber teòric necessari per a una eficaç explotació expressiva i retòrica de l'hipertext. Per això cal recordar que alguns investigadors de les ciències socials i de la comunicació, com són Miquel Rodrigo Alsina o Manuel Castells, ja han assenyalat les dificultats que presenta l'anàlisi de les noves tecnologies de la informació pel seu alt grau de volatilitat. De fet, David Parra i José Álvarez Marcos citen al seu llibre *Ciberperiodismo* que aquest escenari “s'expandeix i evoluciona amb més rapidesa de la desitjable per efectuar un estudi rigorós i amb un mínim de vigència, ja que les contínues innovacions no permeten fixar ni el camp d'estudi ni l'objecte d'investigació.” (Álvarez i Parra, 2004:59)

D'altra banda, cal tenir en compte que l'exigència d'hipertextualitat del web ha provocat que gran part dels estudis en ciberperiodisme es centrin en les transformacions que aquesta característica ha promogut en la forma, el llenguatge i l'escriptura dels gèneres periodístics. Malgrat que en un principi, el nou mitjà va adoptar els gèneres del periodisme escrit al peu de la lletra, en poc temps ha generat llenguatges i gèneres periodístics propis i exclusius de la xarxa. (Bernés, Berral i Godoy, 2011:6)

D'altra banda, cal tenir en compte que l'exigència d'hipertextualitat del web ha provocat que gran part dels estudis en ciberperiodisme es centrin en les transformacions que aquesta característica ha promogut en la forma, el llenguatge i l'escriptura dels gèneres periodístics. Malgrat que en un principi el nou mitjà va adoptar els gèneres del periodisme escrit al peu de la lletra, en poc temps ha generat llenguatges i gèneres periodístics propis i exclusius de la xarxa. L'enfocament teòric-descriptiu del reportatge a Internet i del periodisme digital és un àmbit del coneixement que es troba en constant evolució, per això en el present estudi no es pretén establir unes bases teòriques sòlides i definitives, sinó més aviat donar un cop d'ull a les teories desenvolupades fins aleshores sense oblidar els aspectes conceptuals i metodològics dels textos tradicionals. De fet, en paraules de Ramón Salaverría, intentar presentar teories consolidades al respecte “és una tasca ambiciosa dificultada pel fet d'enfrontar-se a un objecte d'estudi que, donada la seva joventut, posseeix encara molts territoris orfes d'investigacions acadèmiques profundes” (Salaverría, 2005). De manera que el que segueix a continuació és una mirada oberta i plural a alguns dels plantejaments teòrics que s'han publicat en l'actualitat.

### 3.3.1.1 Marc teòric i conceptual

L'estudi narratiu dels gèneres a Internet parteix necessàriament del marc teòric específic de la Redacció Ciberperiodística i, més concretament, de la teoria de l'hipertext periodístic, hereva de les aportacions provinents de la literatura de ficció (Landow, 1997), la documentació (hiperdokument) (Pastor i Saorín, 1995; Codina, 2003) i la lingüística del (hiper)text. Per a la definició dels elements bàsics que componen un sistema hipertextual ens remetem a Mercedes Caridad i Purificación Moscoso (1991:137-139), les quals delimiten l'hipertext com una estructura d'informació organitzada en blocs de contingut (nodes) interrelacionats mitjançant hipervincles o enllaços. Els nodes representen, per tant, tota part informativa susceptible de ser associada mitjançant un enllaç o vincle, l'element interactiu l'activació del qual provoca la immediata recuperació de la informació de destí (Díaz, Catenazzi i Aedo, 1996:3). Les connexions entre nodes són el recurs retòric fonamental dels sistemes hipertextuals per la seva capacitat per crear estructures jeràrquiques i associatives navegables a través de la pantalla, el que imposa una lògica necessàriament diferent de la de l'escriptura i lectura seqüencial tradicional. Caldria tenir en compte també que els nodes tenen una mida o amplitud variable, i que la seva informació pot presentar-se en forma no només textual, com ocorria en les primeres etapes, sinó també sonora, audiovisual i gràfica (Larrondo, 2010:162). Com s'argumenta en el segon capítol d'aquesta recerca, això ha acabat per convertir l'hipertext en un hipermèdia d'acord amb els usos convergents que fomenta actualment el Word Wide Web.

La hipertextualitat s'ha situat en el punt de partida dels canvis que la edició en línia ha portat als gèneres coneguts en premsa. És més, l'exigència d'hipertextualitat del medi web ha aconseguit que tot el relatiu a l'estudi del llenguatge i l'escriptura adquireixi major rellevància en el ciberperiodisme. S'entén així que moltes de les preguntes elementals en aquest àmbit girin avui al voltant de les transformacions que aquest sistema discursiu no lineal ha introduït en els estils i els gèneres ja coneguts, i no només en la forma. La metamorfosi d'algunes espècies en hipertextos o hipermèdies va més enllà de ser una mera innovació formal, ja que promou canvis profunds en el seu concepte, en alterar els mecanismes tradicionals d'interpretació del missatge i augmentar les possibilitats d'hibridació de gèneres. De fet, la terminologia de les tipologies textuals clàssiques ha estat adaptada al nou àmbit – notícia hipertextual, reportatge hipermèdia, reportatge multimèdia, infografia multimèdia, etc. –. Així mateix, a l'espera de nous avenços, l'acadèmia ha admès el model taxonòmic de la premsa escrita i la coneguda divisió en tres grans grups, als que suma un quart: el dels gèneres dialògics. Aquesta adequació de les categories

genèriques de la premsa obliga a tipificar els prototips ciberperiodístics a partir de trets propis (Díaz Noci, 2004). En aquest punt, la hipertextualitat proporciona un criteri de categorització específic i útil. Entre altres raons, posa de manifest perquè els pressupòsits clàssics d'ordenació – basats en l'actitud psicològica del periodista i en la contundent distinció entre informació, interpretació i opinió – resulten inadequats en el ciberperiodisme.

Els nous mecanismes retòrics i interpretatius que comporta l'escriptura no seqüencial alteren l'epistemologia dels models textuais ja coneguts: impedeixen deixar en mans del periodista el control total sobre el sentit final del text i fomenten una vinculació de diferents tipus de discursos i gèneres que dilueix els límits estrictes entre uns i altres. Tot i això, les primeres aproximacions al ciberperiodisme des d'una actitud científica s'han construït a partir dels vímets conceptuals que ofereix l'hipertext. Aquest corrent ha demostrat ser un dels més fermes i productius fins avui dia, entre altres raons, perquè beu de la riquesa de les teories literàries i lingüístiques sobre hipertext, el que ha permès a la disciplina abandonar a Internet l'utilatge teòric-metodològic de la premsa escrita i desenvolupar-ne un altre més coherent amb les característiques expressives particulars del nou mitjà. (Larrondo, 2010: 163)

Els treballs del noruec Martin Engebretsen (1999) sobre les hypernews han suposat el germen d'aquesta aproximació empírica als hipertextos informatius, possibilitat que ha estat desenvolupada a Espanya per Sonia Pérez Marco (2004) per a l'anàlisi de la notícia, per Rafael Cores (2004) per a l'estudi de la infografia multimèdia i per Ainara Larrondo (2010) per a l'estudi d'hipertextos complexos assimilables en els seus fins i funcions al reportatge. Aquests estudis fixen la seva atenció en els prototips textuais tradicionals per tal d'examinar-los des de la seva nova faceta hipertextual. Gràcies a aquest interès, avui sabem una mica més dels canvis que la nova narrativitat introdueix en l'estructuració característica d'alguns gèneres fonamentals. En resum, l'estudi de l'hipertext periodístic representa una de les prioritats de la investigació actual, preocupada per donar a conèixer amb finalitats acadèmiques i professionals les noves tècniques redaccionals a Internet. Aquest interès investigador dirigeix així la seva mirada a la didàctica redaccional. Els gèneres representen un element formatiu de primer ordre (Gomis, 1989; Casasús i Núñez Ladeveze, 1991) i són la manera més senzilla d'ensenyar ciberperiodisme.

### **3.3.1.2 Algunes propostes de nomenclatura i classificació**

La gran expansió i popularització d'Internet al nostre país es va produir durant la meitat de la dècada dels anys noranta, tot i que ja feia molts anys que existia com a tecnologia. Aleshores els primers mitjans nacionals començaven a experimentar amb les seves versions a la xarxa. Per exemple, el 1994 la revista El Temps, d'informació general, va inaugurar la seva edició en línia. Un any més tard s'apuntaven a la moda diaris més coneguts com La Vanguardia, El Periódico i

el desaparegut L'Avui. Uns anys abans, entre 1980 i 1993, els periòdics havien provat altres fórmules com el videotext, el teletext, el teleperiòdic, el periòdic per fax, etc. Diversos autors coincideixen a englobar aquestes experiències en el que s'anomena com a "periodisme electrònic", considerat l'era antecedent més immediata del que avui dia s'etiqueta com a periodisme digital, ciberperiodisme o periodisme hipertextual, depenent de l'autor o autora que faci servir l'expressió. David Parra Valcarce i José Álvarez Marcos (2004) ofereixen la seva interpretació proposant quatre grans etapes que travessa el ciberperiodisme com a fenomen durant el seu procés de conformació: la primera etapa es refereix al procés que va des dels capdavanters a la xarxa fins al desembarcament de la premsa a Internet, i que inclou a aquesta generació inicial (videotext, teletext, etc.); més endavant sorgeix l'estadi del periòdic sota demanda; la tercera etapa engloba els nous models de pagament en línia; i, finalment, el ciberperiodisme mòbil. (Bernés, Berral i Godoy, 2011:7)

Les causes que han motivat l'aparició de les versions dels diaris en el suport web són múltiples, com ara l'eufòria econòmica que genera el sector i la ferma aposta dels públics per aquest camp. Ara bé, Díaz Noci i Meso (2005:21) especifiquen cinc causes concretes de l'aparició dels diaris en línia, que detallem a continuació: (1) la incapacitat dels diaris d'augmentar o fins i tot de mantenir substancialment el nombre de lectors; (2) l'augment de la informació i serveis que no es poden allotjar en un diari convencional; (3) la diversificació de l'activitat empresarial comunicativa; (4) l'escassetat de paper i l'augment de la sensibilitat ecologista; (5) els avenços tècnics, especialment en el terreny dels ordinadors, i a tot això cal sumar-li també un altre factor clau: la gratuïtat que representen les versions digitals per als lectors. David Parra i José Álvarez Marcos (2004), per la seva part, citen dues raons per les quals la premsa escrita ha decidit migrar cap a la xarxa: el fet que les empreses informatives s'han adonat de l'eina tan interessant que resulta Internet com a plataforma per a diversificar la seva oferta dins d'un mercat cada vegada més segmentat i competitiu; i en segon lloc, l'obligada necessitat d'unir-se al que s'anomena "moda d'Internet" per no quedar-se fora i no ser menys que la resta de mitjans, un fenomen que va arrossegar alguns mitjans a tenir una presència obligatòria a Internet perquè la resta de competidors ja hi eren.

D'altra banda, cal parar atenció a les tres etapes que ha travessat Internet fins a la seva consolidació com a suport de continguts en línia dels diaris tradicionals, malgrat que alguns autors en distingeixen fins a cinc de diferents, com és el cas de John Pavlik (1995), qui classifica les etapes de la següent manera: de 1985 a 1992, de 1992 a 1994, a partir de 1995, el

pas de la informació per la xarxa a la informació en xarxa, i l'esclat del pagament de continguts i serveis a partir de 2002<sup>32</sup>. (Bernés, Berral i Godoy, 2011:8)

De manera que al World Wide Web podem trobar-hi diaris que encara es troben en l'etapa inicial (tot i que són un fenomen minoritari), d'altres a mig camí entre la primera i la segona etapa amb la presència esporàdica de recursos multimèdia (com ara vídeos), i la gran majoria, que ja ha adoptat el tercer estadi esmentat. Tot i que segons Almiron i Jarque “les potencialitats d'Internet com a canal o com a mitjà encara s'han d'explotar.” (Almiron i Jarque, 2008:110)

Des que es va percebre que Internet estava començant a canviar la manera de fer periodisme, han estat molts els teòrics que han intentat atribuir un nom comú a aquesta nova modalitat de la disciplina. Així doncs, trobem conceptes com “periodisme en línia”, “periodisme electrònic”, “periodisme en xarxa”, “periodisme multimèdia” i, sobretot, “periodisme digital”, que és el terme pel qual han apostat més investigadors. Tot i així, alguns autors com Ramón Salaverría consideren que el terme perfecte seria “ciberperiodisme”, per qüestió de precisió, concisió i de fidelització a la llengua.

L'expressió ciberperiodisme prové de l'anglesa “online journalism”, la fórmula més popular emprada en el món anglosaxó. Un nombre important d'autors hispans, portuguesos, italians i alemanys han adaptat aquest concepte als seus respectius idiomes; és per això que sovint trobem les fórmules periodisme en xarxa o periodisme a internet. Ara bé, Salaverría considera que aquesta darrera definició és inexacta perquè no tot el ciberperiodisme es difon per Internet. Segons l'autor, s'han produït excel·lents produccions ciberperiodístiques que, precisament per la seva gran riquesa hipertextual, interactiva i multimèdia, no han pogut ser difoses per la xarxa i s'han distribuït en altres formats digitals (Salaverría, 2005:17). D'altra banda, segons Salaverría l'etiqueta “periodisme multimèdia” no és suficient perquè només fa referència a una de les característiques expressives del nou periodisme, la de combinar codis textuais i audiovisuals, oblidant altres com la hipertextualitat i la interactivitat. Si féssim cas estrictament del significat de periodisme multimèdia, la televisió convencional i la premsa impresa també es

---

<sup>32</sup> Cal tenir en compte, però, que la següent distinció es dibuixa seguint la trajectòria de diaris generalistes, i que pot variar substancialment depenent de si es tracta d'un mitjà local o d'una empresa petita davant de mitjans d'abast nacional o grans conglomerats de la comunicació. La primera d'elles es caracteritza pel simple bolcat dels continguts de l'edició analògica al suport web, sense procedir a modificar-los o a adequar-los aprofitant les potencialitats del mitjà. Aquesta primera etapa primitiva es suposa ja abandonada. En la següent etapa, partint d'una base analògica, aquests continguts es complementen amb d'altres informacions i destaca la possibilitat d'accedir a altres serveis relacionats. Es considera una etapa de transició cap al tercer estadi. I la tercera i última fase es defineix perquè la redacció de les informacions ja no depèn de la versió impresa del mitjà, sinó que els continguts són generats per i pensant en els recursos de la xarxa.



considerarien multimèdia, ja que el primer mitjà combina imatges en moviment i so; i el segon, textos i imatges estàtiques. El mateix autor també precisa que l'alternativa centrada en el periodisme digital és l'opció que més s'ha estès i la més reeixida en el món hispà. Tot i així, Salaverría considera que té algunes llacunes lingüístiques, perquè "la condició «digital» no és una característica privativa dels mitjans interactius o dels cibermitjans, ja que tant la ràdio com especialment la televisió estan abandonant el seu anterior caràcter analògic i es passen cap a models de producció i difusió plenament digitals. (Bernés, Berral i Godoy, 2011:11)

En conclusió, l'investigador espanyol es decanta per l'opció ciberperiodisme com a definició concreta i explícita del periodisme a la xarxa, deixant de banda els mitjans tradicionals (ràdio, premsa en paper i televisió). D'aquesta manera, a diferència dels altres termes analitzats, si disgreguem la paraula ciberperiodisme, veiem que el prefix "ciber" forma altres termes que atorguen el sentit que Salaverría pretén imprimir al mot compost ciberperiodisme. Per exemple, ciberespai, àmbit artificial creat per mitjans informàtics; o cibernauta, que fa referència a qualsevol persona que navega per ciberespais. Finalment, el teòric defineix aquest tipus de periodisme com "l'especialitat del periodisme que utilitza el ciberespai per investigar, produir i, sobretot, difondre continguts periodístics." (Salaverría, 2005)

Davant d'expressions més populars i arrelades com ciberperiodisme, periodisme digital, hipertextual, en línia o web, Núria Almiron i Josep Manuel Jarque utilitzen el terme "periodisme per a Internet", perquè segons els autors aquest concepte explicita la condició de suport de la xarxa i minimitza, a diferència de les anteriors etiquetes, una lectura diferenciada de l'activitat periodística en el nou canal (Almiron i Jarque, 2008:108). Les expressions més utilitzades a les teories de la Comunicació són, com hem vist, ciberperiodisme i periodisme digital, i s'utilitzen per referir-se a la suposada resolució i als canvis profunds que ha desencadenat l'aparició d'Internet.

Almiron i Jarque, doncs, es recolzen en el que ells anomenen mite digital en referència al conjunt de plantejaments teòrics hegemònics que circulen sobre els canvis que suposadament està provocant Internet en l'essència de la professió periodística i el món de la comunicació. Defensen que totes les idees pretensioses respecte al sorgiment d'una nova era gràcies a l'aparició d'Internet són en realitat un mite sorgit de les teories de la comunicació. D'aquest mite també participa la idea que amb l'ús de la tecnologia es millora la llibertat en la difusió d'opinió, en la creació i accés a la informació o en la participació dels continguts dels mitjans de comunicació.

Almiron i Jarque conclouen que el conjunt de teories que donen suport a un trencament amb el passat de la professió articulen un canvi massa ràpid i radical, de manera que es fa difícil especular sobre el futur de la professió. A més, presenten el futur de forma optimista, ineludible

i mitificada. Es tracta de discursos fal·laços i massa simplistes segons el seu parer. Aquest pensament també el recolzen David Parra Valcarce i José Álvarez Marcos, qui parafrasegen: “les directius del ciberperiodisme fomenten la radical transformació dels usos convencionals del periodisme i assenten les bases per a un conjunt d’innovacions que anirem coneixent al llarg de les dècades posteriors, i el vertader abast del qual no estem ara encara en condicions de vaticinar.” (Parra i Álvarez, 2004:48)

A continuació citarem els trets que fan la comunicació a la xarxa substancialment diferent de la comunicació analògica des de diversos punts de vista, basant-nos en la proposta que exposa Josep Lluís Micó a la seva obra *Periodisme a la xarxa. Llenguatge nou d’un ofici vell* (2006), en la qual assegura que de la mateixa manera que Internet potencia certes característiques del periodisme clàssic, també en crea de noves. Les característiques de enumera i descriu Micó són les següents:

*Multimedialitat* (diversos mitjans en un mateix relat): Els múltiples llenguatges que es poden aglutinar a la xarxa transformen l’estil periodístic, convertint la multimedialitat en un dels principals avantatges des del punt de vista informatiu.

*Accés quasi universal*: Pràcticament des de qualsevol punt del planeta es pot obtenir accés a un mitjà digital si es disposa de la tecnologia necessària i d’una connexió a Internet. De manera que la zona de cobertura d’un mitjà en línia (ja sigui premsa, televisió o ràdio) es veu ampliada sense límits ni restriccions. A més, cal destacar que les edicions digitals no comptem amb el problema de la caducitat (com és el cas dels mitjans escrits que desapareixen físicament o s’esgoten) ni comptem amb un horari amb principi i final (com sí passa als programes de ràdio i televisió convencionals que conclouen a una hora concreta).

*Versatilitat*: Micó es referix a la possibilitat de complir diversos objectius periodístics, especificant que es pot explorar la dimensió mercadotècnica, promocional i publicitària amb noves fórmules, molt més ben integrades en el mitjà, adreçades a públics específics i, en conseqüència, amb una major eficiència.

*Immediatesa*: A Internet, els mitjans escrits poden publicar informació de manera immediata. Tot i que això no vol dir que els periodistes no necessitin temps per elaborar informacions de qualitat i transformar grans volums de dades en missatges intel·ligibles per als lectors.

*Actualització constant*: La continuïtat de les informacions és una qualitat que no reuneix la premsa escrita (com sí que passa amb la televisió o la ràdio). Amb Internet, però, es trenca aquesta barrera: els lectors ja no han d’esperar a la pròxima edició del diari o revista per trobar continguts renovats i actualitzats, sinó que poden anar consultant les novetats al mitjà en línia.

*Interactivitat:* Si les cartes al director en el cas dels periòdics o les trucades en directe als programes de televisió ja eren considerades un mètode de “participació”, amb Internet la situació evoluciona i s’aconsegueix potenciar encara més la interacció amb el públic, el qual disposa d’espais específics per fer sentir la seva veu (xats, fòrums, entrevistes en línia, etc.).

*Trencament de la linealitat del text tradicional:* Micó considera que la hipertextualitat que ha obligat els diaris a abandonar les històries planes i d’una única dimensió per configurar autèntics relats en línia, propicia la creació de peces informatives “per capes”. Es pot navegar a través de tots els aspectes que componen un article mitjançant els enllaços que vinculen uns textos amb uns altres. La hipertextualitat, doncs, obre la possibilitat d’informar-se en profunditat amb textos complementaris o d’ampliar la cerca amb la consulta de productes multimèdia.

*Simultaneïtat:* Malgrat que en aquest camp les ràdios i les televisions (tant convencionals com digitals) juguen amb més avantatge, ja que poden retransmetre uns fets alhora que estan succeint, en la premsa digital les notícies ja no són substituïdes per unes de noves, sinó que es va afegint periòdicament les noves dades de les quals es disposa o es van creant altres articles vinculats a la notícia inicial.

*Acumulació:* Ja que les peces informatives no són substituïdes, sinó que es van sumant per tal de confeccionar una única informació, es considera que els mitjans escrits a la xarxa compleixen el “principi d’acumulació”. Mentre que en una emissora de ràdio o una cadena de televisió s’oferirien peces independents i separades, els diaris tenen la capacitat d’introduir puntualment les novetats, com s’ha comentat en la característica anterior, sense eliminar la notícia original i anar enriquant el text de mica en mica amb recursos multimèdia.

### **3.3.1.3 El canvi del procés d’escriptura segons Salaverría**

Ramón Salaverría considera que la tecnologia digital ha provocat una evolució de l’escriptura i que els llenguatges dels diversos suports (ràdio, televisió, premsa) s’han vist modificats perquè “cada canal imposa un context retòric propi” (Salaverría, 2005:22). En el cas que una informació es transmeti amb la mateixa estructura a diferents mitjans, el procés de comunicació es veurà igualment alterat per la variació d’altres factors desvinculats del contingut, com poden ser l’emissor, el receptor, el canal i el llenguatge. Segons Salaverría, aquest ajustament del llenguatge afecta a les que ell considera les tres fases inicials del discurs periodístic: la inventio, la dispositio i la elocutio (Bernés, Berral i Godoy, 2011:16). Degut a la importància d’aquestes fases retòriques com a futura categoria del nostre model de categorització, les comentem a continuació aplicant-hi l’anàlisi del citat autor:

1. Pel que fa al primer nivell (inventio), Salaverría estableix que Internet és una nova font d'informació amb la qual es modifica el procés d'elaboració de les informacions periodístiques, ja que s'obté un major rang de dades, se n'ha de contrastar molt més la veracitat, i existeix una major facilitat d'accés a les informacions.

2. En segon lloc, la dispositio, que consisteix en la manera d'organitzar les parts que formaran part de les informacions, és a dir, els elements que constituïran el text i que gràcies a la hipertextualitat es podran presentar en estructura multiforme, lineal i no lineal.

3. Finalment, la elocutio, que és la manera en com l'emissor (periodista) i el receptor (lector) es relacionen a través de la xarxa, amb la connexió de la peça informativa. La interacció entre un i altre és molt més profunda i directa a través del ciberespai, a diferència de la correspondència en un suport imprès.

L'autor afegeix dues fases finals que anomena l'etapa de la memòria i la fase actio o pronuntiatio. Respecte a la primera, Salaverría explica que gràcies a l'hipertext, s'estableix un canvi en les característiques del text, ja que només amb una paraula del text, el lector pot iniciar com a punt de partida l'ampliació documental a través dels enllaços. La darrera etapa provoca un canvi en l'estructura de l'escriptura, ja que "l'expressió deixa de ser exclusivament textual o textual-icònica". Amb aquesta conjunció d'elements textuais i gràfics, el llenguatge ciberperiodístic es converteix en una combinació de textos, imatges i sons i, per tant, en un llenguatge multimèdia. Aquestes etapes discursives retòriques i l'aplicació en l'àmbit del ciberperiodisme mantenen molts punts en comú amb el nostre objecte d'estudi.

Un altre aspecte a tenir en compte en la comunicació a través de la xarxa, com ja hem vist, és que aquesta es caracteritza per la ruptura del temps i l'espai. Els missatges que es transmeten no tenen una temporalitat; és a dir, tenen validesa infinita, ja que és el propi creador qui decideix eliminar-lo o deixar-lo present en el ciberespai. Pel que fa a l'espai, tampoc existeix un límit. La informació pot tenir l'extensió que es desitgi i es pot anar reproduint tantes vegades com sigui necessari. En aquest sentit, Salaverría estableix dues característiques principals de la comunicació a la xarxa:

a) El policronisme, entès com el nombre de relacions que s'estableixen al llarg del temps entre el moment en què s'emet el missatge i la multiplicitat de vegades que arriba als diferents receptors. Aquest fet implica que el creador del missatge tingui molt en compte la intemporalitat, perquè el missatge sigui el més entenedor possible en qualsevol moment.

b) La multidireccionalitat de les informacions que estableixen diverses connexions entre l'emissor i el receptor. Un missatge pot anar destinat a diversos punts i d'aquests a d'altres, multiplicant-se durant el seu recorregut. Aquesta característica no existia fins l'aparició

d'Internet, ja que abans només predominava la comunicació unidireccional, d'un punt a un altre sense interacció per part del receptor; o bidireccional, d'un punt a un altre amb resposta per part del receptor.

#### **3.3.1.4 Paràmetres i indicadors segons Larrondo**

Larrondo (2010:164) planteja en la seva recerca un model d'anàlisi que desenvolupa a través de les següents premisses interrelacionades: a) en l'entorn del Web, els textos periodístics dipositen la seva força discursiva en l'estructura hipertextual, de manera que aquesta es presta a estudi a través dels seus components i de la seva representació formal; b) aquests hipertextos empren recursos retòrics concrets (enllaços) i estructures formals que constitueixen la base dels nous gèneres; c) aquests gèneres hipertextuals amaguen una reconfiguració o evolució dels prototips clàssics del periodisme, en evidenciar convencions narratives assimilables a aquests en els seus fins i funcions. A partir d'aquestes premisses, i tenint en compte la caracterització oferta del model discursiu hipertextual en funció de la seva estructura subjacent de nodes i enllaços, l'autora proposa un estudi dels gèneres ciberperiodístics a partir d'un examen doble, basat en l'anàlisi qualitativa i quantitativa d'aquests elements bàsics, així com en la descripció de la seva organització lògica, en aquest cas, per conèixer les característiques formals que adopta la manera com es relacionen els nodes i els vincles entre ells. Aquest procediment d'estudi hipertextual planteja així dues categories analítiques simples, les quals anomena "composició" i "estructura". La primera pot ser formulada sota l'interrogant de quin és el nivell d'ús dels enllaços i nodes, mentre que la segona respondria a la qüestió de quina és l'hiperestructura o superestructura que presenten els prototips hipertextuals o hipermèdia. Aquest model d'anàlisi, aplicable en alguns indicadors al del documental interactiu, ens ha servit com a model orientatiu i s'ha considerat al formular la nostra proposta en aquesta recerca.

En resum, l'anàlisi obtingut gràcies a l'aplicació del model d'anàlisi va permetre a l'autora constatar empíricament l'existència de trets estilístics i estructurals que caracteritzen i diferencien el reportatge a Internet no només del seu predecessor imprès, sinó també d'altres gèneres en línia com la notícia o la infografia multimèdia. Els resultats obtinguts varen permetre comprovar que la narrativa hipermèdia fomenta una tipologia de reportatge hipermèdia (Larrondo, 2009), que resulta inclassificable segons els paràmetres teòrics tradicionals dels gèneres en premsa escrita, ràdio i televisió. Per tot això, res no impedeix pensar en la possibilitat de plantejaments similars per a l'observació a curt termini d'altres gèneres dependents de les pràctiques i maneres pròpies del ciberperiodisme, en funció de l'hipermèdia, però també de la interactivitat o del multimèdia. A més, aquestes oportunitats d'estudi empíric es refereixen no només a modalitats encara per explorar, sinó també a les possibilitats d'avançar en l'examen

d'aquelles que ja han estat abordades de manera més o menys profunda. No en va aquestes fórmules redaccionals autònomes evolucionen constantment i afegixen nous factors de complexitat en les seves opcions d'estructuració, d'interactivitat i de multimedialitat. La importància del tema sembla, doncs, evident: la defensa dels gèneres ciberperiodístics com prototips hipertextuals o hipermèdia implica alguna cosa més que el reconeixement d'una última adaptació, al suggerir una de les ruptures més importants dels gèneres a nivell conceptual i pràctic. Aquesta reflexió respon a les demandes que es perceben actualment en l'àmbit de la disciplina redaccional, on el camí cap a una teoria dels gèneres ciberperiodístics ja ha estat plantejada pels principals estudiosos de la matèria, però on sembla que encara es requereixen grans avenços. Fonamentalment, per la rapidesa dels canvis en aquest entorn, per la constatació que les actuals formes no resulten les definitives, i perquè l'anàlisi dels gèneres s'ha mantingut sempre com una qüestió nuclear en la pedagogia de l'exercici professional i així s'espera que ho faci en el ciberperiodisme, des de la seva consideració com a matèria docent i aplicada. (Larrondo, 2010:172:173)

Gràcies als avenços tècnics i estilístics, avui en dia comencem a pensar en termes com “multimèdia” i “interactiu” i els associem i apliquem al complex terreny del reportatge audiovisual. En l'ecosistema comunicatiu present han aparegut noves espècies, nous formats que encara es troben en una fase de creixement i adaptació a l'entorn, com el “reportatge interactiu”. Aquesta nova espècie, com en el cas documental, està buscant el seu propi espai – la seva definició i caracterització – ubicada en un territori complex fronterer: el mitjà periodístic i el mitjà interactiu. Tot això amb l'objectiu de trobar una estabilitat que l'impulsi cap a la consolidació i assentament – organització i producció –, però alhora es troba experimentant una reformulació constant. Des de fa uns anys, s'ha començat a experimentar amb aquest nou gènere audiovisual, ja que les possibilitats de creació són pràcticament infinites, les fronteres per delimitar i els límits per explorar i descobrir.

### **3.3.1.5 El reportatge interactiu i/o hipermèdia**

Si bé Internet pot brindar grans oportunitats pel que fa al tractament dels gèneres periodístics, aquest mitjà també exigeix que s'adaptin les característiques dels gèneres a les particularitats de l'entorn digital. I és precisament en textos més complexos com el reportatge o la crònica on es troben les majors dificultats per assolir una adequació reeixida, malgrat ser les modalitats expressives tradicionals del periodisme amb un desenvolupament hipertextual més acusat. (Larrondo, 2006). De fet, els gèneres interpretatius són més efectius quan es tracta d'aprofundir en la informació, ja que permeten aportar noves dades i detalls que ajudin a contextualitzar els fets. En aquest sentit, el reportatge és capaç d'aprofundir en els antecedents i de buscar conseqüències d'un fet, a més de ser un gènere que, per les seves característiques, ofereix al redactor una major llibertat i flexibilitat a l'hora de presentar i estructurar-ne el relat.

Larrondo adjudica l'ús massiu que actualment se'n fa d'aquesta modalitat ciberperiodística a l'interès per aprofitar al màxim les possibilitats que ofereix el llenguatge periodístic a la xarxa per desenvolupar especialment prototips textuais de caràcter interpretatiu, com és el cas del reportatge. En un altre article de la mateixa autora, Larrondo opina que precisament és el reportatge el gènere que majors beneficis pot obtenir d'aquesta adequació del periodisme al nou entorn, en coincidir moltes de les seves característiques amb les de mitjà digital. És a dir, de la recerca de models informatius útils per al treball diari en el qual es troba immers actualment el ciberperiodisme se'n deriva la voluntat d'adaptar els gèneres periodístics al caràcter hipermediàtic de la xarxa. Concha Edo (2003) afirma al respecte que l'audiència rep un excés d'informació difícilment assimilable, per això "reclama un anàlisi més reposat i complert del que ofereix la instantaneïtat de la notícia en els mitjans audiovisuals a Internet", un tractament informatiu que li brinda el reportatge. Malgrat la quantitat de bibliografia teòrica que existeix sobre el reportatge a la xarxa, l'aplicació d'aquests preceptes a la realitat dista molt de les exposicions acadèmiques. El reportatge, juntament amb altres gèneres interpretatius com la crònica, té una presència relativament petita en comparació amb la presència massiva de les peces informatives. Indubtablement, aquesta diferència abismal entre uns gèneres i uns altres ve donada pel fet que actualment moltes redaccions digitals tan sols es limiten a gestionar continguts dels mitjans tradicionals, i no a generar-los.

Ainara Larrondo, al seu article "La metamorfosis del reportaje en el ciberperiodismo: concepto y caracterización de un nuevo modelo narrativo" (2009), comenta que entre totes les potències específiques del llenguatge digital, la hipertextualitat ha estat distingida com a motor de la idiosincràsia dels gèneres en el ciberperiodisme. En la seva extensa recerca, que aquí seguirem àmpliament, intenta donar resposta a una realitat advertida des de fa diversos anys per la literatura sobre ciberperiodisme, com és el canvi en la forma dels missatges tradicionals i els gèneres per a la seva aplicació a la xarxa. Per resoldre aquesta problemàtica, defensa un nou concepte – reportatge hipermèdia – valent-se del marc tradicional de la teoria dels gèneres en el Periodisme i del marc específic que proporciona la teorització sobre l'hipertext o, millor encara, sobre l'hipertext informatiu. Metodològicament, porta a terme una tipificació raonada de l'"especial" com el seu exemple prototípic en els cibermitjans i ha sustentat les evidències que aporta en dades obtingudes d'una investigació dissenyada en funció dels procediments analítics proposats per l'hipertext. La descripció concreta que recull expressa els canvis formals experimentats pel reportatge en la seva adaptació al context comunicatiu del World Wide Web i, per tant, l'evolució del seu concepte com a gènere narratiu hipermèdia.

Entenem com a hipertextualitat la capacitat de relacionar de manera no successiva o lineal paraules, frases i fins i tot documents complets (nodes) mitjançant hipervincles o enllaços. La hipertextualitat genera estructures organitzatives de contingut que incideixen en el

desenvolupament de textos o hipertextos amb una estratègia narrativa i una lectura per definició no seqüencials. No en va, ha suposat el primer factor de ruptura amb els motlles heretats de la premsa escrita i ha ofert un recurs comunicatiu eficaç per solucionar la tasca d'aplicació de les espècies tradicionals a internet. Les modalitats textuais habituals s'han transformat així per al seu ús en el nou mitjà adoptant la forma d'un hipertext o, millor encara, d'un hipermèdia. L'ús de sistemes hipertextuals avançats que integren continguts en diferents formats o morfologies ha portat a entendre l'hipertext com un hipermèdia (hipertext multimedial). Els hipermèdies dipositen així la seva força discursiva en l'estructura i en la combinació no seqüencial de codis escrits, visuals, audiovisuals, sons i gràfics. En qualsevol cas, hi ha qui prefereix no diferenciar entre "hipertext" i "hipermèdia", per considerar que el primer terme implica pragmàticament al segon.

En l'etapa actual, algunes d'aquestes produccions exclusives evidencien convencions estilístiques i narratives útils per a la tipificar els relats clàssics en el ciberperiodisme, si bé des d'una aproximació conceptual i taxonòmica necessàriament diferent, com demostra el reportatge. Aquest prototip ha trobat en el nou canal grans avantatges per a al seu desenvolupament, gràcies al paradigma informatiu-interpretatiu que fomenta la capacitat documental, de memòria i de renovació constant dels cibermitjans. En aquest escenari, el reportatge ha fet gala de la seva concepció flexible, així com de la seva excepcional capacitat per diversificar i desplegar noves maneres de narrar. La seva condició de gènere sense igual per al tractament exhaustiu dels fets l'ha convertit també en un dels més aptes per l'aprofitament de les possibilitats d'ampliació i documentació de les històries que ofereix la hipertextualitat. Per això, l'ajust discursiu del reportatge al suport virtual ha vingut de la mà d'aquesta qualitat, encara que les aplicacions multimèdia i interactives juguin un paper cada vegada més important en el seu desenvolupament. (Larrondo, 2009:60)

Com a model hipertextual, multimediàtic i interactiu específic dels mitjans en línia, el reportatge exhibeix usos molt més engrandits, un caràcter enriquit i un nou concepte evolucionat, el que justifica l'estudi de les seves notes distintives i ofereix, per extensió, una bona oportunitat per examinar les pautes d'ús dels gèneres en la redacció ciberperiodística. Referent a això, la investigació acadèmica ja ha mostrat el seu interès per formalitzar una sistematització oberta i flexible que reflecteixi els "valors" i els "pressupostos epistemològics" de la professió (Sánchez i López Pan, 1998:18), si bé, a falta d'aquest marc classificatori propi, manté el model taxonòmic del periodisme imprès amb alguns canvis (Díaz Noci i Salaverría, 2003:425-588). És d'esperar, per tant, que l'estudi dels trets bàsics de la informació digital, recurrent en nombrosos autors, obtingui major aplicació en l'anàlisi pràctica dels gèneres, com així han demostrat aquells treballs sobre l'impacte de la hipertextualitat en la notícia (Engebretsen, 2000:209-225) i la infografia multimèdia. (Cores, 2004:27-46)



Larrondo (2009), en l'article abans mencionat, proposa la caracterització d'un nou prototip que anomena "reportatge hipermedia", seguint la terminologia emprada per la bibliografia espanyola per referir-se a aquells hipertextos que presenten continguts en diferents formats i que responen a les funcions informatives tradicionals del reportatge (Edo, 2003:73). Aquesta expressió cobreix així el buit nominal advertit per diversos autors fa més d'una dècada. El mateix podria dir-se de la "notícia hipertextual", la "infografia multimèdia", el "reportatge multimèdia" o la "entrevista digital", entre altres. La caracterització que ofereixen alguns autors de l'"especial temàtic" dels cibermitjans com el millor exemple de reportatge hipertextual i multimèdia il·lustra aquesta idea, a més d'assenyalar a aquest format de gran desenvolupament com un objecte ideal per examinar les seves possibilitats en el context real de la ciberpremsa. Segons Jaime Barroso, entenem el "format" com una disposició més o menys fixa dels components d'un determinat discurs que es converteix en una constant de gènere. (Barroso, 1996:194-195)

Aquesta innovació, motivada originalment per l'escriptura hipertextual pròpia del nou suport, obliga a promoure noves categories genèriques que donin aixopluc a les formes renovades del text periodístic, ara convertit en un "cibertext" amb característiques hipertextuals, multimèdiàtiques i interactives (Larrondo, 2009:69). Referent a això, tenim present la defensa de nous enfocaments redaccionals que alguns autors han dut a terme en favor d'un major coneixement retòric i lingüístic-textual dels missatges. En concret, ens fixem en el que ha exposat Elvira Teruel i Planas (1997) per resoldre les polèmiques sobre les classificacions i els problemes que causa l'aparició de nous textos: tractar l'assumpte des de la perspectiva textual, és a dir, fixar-se en les bases textuales que els determinen i diferencien. Aquest criteri centra l'anàlisi en l'estructura i els mecanismes lingüístics que conformen els missatges, cosa que ens sembla adequada per a la seva aplicació al ciberperiodisme, on l'estudi de l'hipertext està demostrant un interès renovat per les teories textuales.

### **3.3.1.6 Caracterització del reportatge hipermedia**

Ainara Larrondo, a la seva tesi doctoral *El reportaje hipermedia. Análisis del género en los especiales de El mundo.es, El país.com y La vanguardia.es* (2007), explica que l'hipertext periodístic es nodreix de les modernes teories que la xarxa ha impulsat en camps com la Literatura de ficció, la Lingüística del Text, la Semiòtica o la Retòrica. Com a model reconeixible no només en la teoria, sinó també en la pràctica, el reportatge hipermedia mostra trets variables, però també altres de constants que ens indiquen que ens trobem davant d'un gènere hipertextual de gran riquesa narrativa i capacitat expressiva, i un gènere polimòrfic amb

grans possibilitats estilístiques. Les pròximes línies concreten aquesta caracterització i proposen una definició específica per a aquest prototip.

El “reportatge hipermèdia” es presenta com la successió d'un prototip anterior, com una modalitat textual heretada que presenta novetats en el ciberperiodisme en tres aspectes: l'ús d'una nova narrativa de caràcter hipertextual, la seva qualitat per albergar altres narratives i la capacitat de conjugar-les totes per compondre un únic discurs. Aquestes novetats obliguen a parlar de renovació i sorgiment d'una nova espècie que es reinventa d'una altra anterior per al seu desenvolupament en un context posterior i evolucionat. Aquesta millora dels trets hereditaris d'un prototip conegut determina les seves característiques distintives i, fins i tot, el seu significat mateix com a “gènere.” (Larrondo, 2009:79)

De fet, sembla més adequat considerar el reportatge hipermèdia un “metagènere” vinculat a l'eina hipertextual, al suport multimediàtic i interactiu i al receptor (coautor) del missatge, com responsable últim de la producció de sentit realitzada inicialment pel periodista. Aquesta idea la reprendrem més endavant a l'hora de caracteritzar també el nostre objecte d'estudi. Com a gènere hipermèdia, el reportatge presenta també una nova retòrica que suposa una resposta estructural i estilística a la necessitat expressiva del ciberperiodisme. Aquesta necessitat expressiva s'acompanya d'una dimensió semàntica i sintàctica també renovada. La primera d'aquestes diferència el gènere segons els continguts temàtics que tracta, i la dimensió sintàctica, de caràcter hipertextual, permet diferenciar en funció de les tècniques de construcció discursiva que emprà, per la qual cosa és en aquesta dimensió sintàctica on el gènere més s'allunya dels seus predecessors. També adquireix una nova dimensió pragmàtica, entesa aquesta com l'horitzó des del qual es construeix, percep i descodifica el gènere. El reconeixement de les especificitats narrativo-funcionals no normatives que presenta vindrien determinades per aquesta nova dimensió o manera particular de comptar. Així, i segons demostra l'anàlisi dels seus elements i estructuració, l'hipertext enriqueix les funcions del gènere i estén els seus usos per informar sobre esdeveniments complexos, reforça el seu discurs periodístic d'aprofundiment, documentació, antecedents, ampliació i contextualització, el que reflecteix la seva eficàcia a internet com a gènere periodístic documentat en si mateix i com a gènere informativament complex, complementari d'altres més simples i marcats per la temporalitat més immediata, com les notícies hipertextuals. La tècnica informativa i l'estil redaccional que emprà estan al servei d'aquesta funció, que arriba a la seva màxima expressió en la cobertura a fons i monogràfica de grans temes d'actualitat (Larrondo, 2009:80). Per altra banda, segons Javier Díaz Noci i Ramón Salaverría és possible distingir entre tres tipologies bàsiques de reportatges hipermèdia en funció del contingut (Díaz-Noci i Salaverría, 2003:468-474):

- El reportatge d'actualitat: És aquell que té més semblances amb el reportatge dels mitjans impresos. Per aquest mateix motiu, segons els autors, és el que aprofita menys

els recursos hipertextuals que possibilita l'edició a Internet. Sovint això es produeix perquè es tracta del simple traspassament del text al suport digital, sense adaptar-lo a les especificitats del mitjà digital, o bé perquè es continuen arrossegant els patrons d'escriptura de la narració impresa.

- El dossier documental (també anomenat reportatge especial): Generalment es tracta de treballs periodístics monogràfics, que no tracten necessàriament de l'actualitat i que es refereixen a àmbits especialitzats. Té voluntat didàctica o divulgativa amb una intenció analítica del tema, seguint l'estructura oberta del reportatge a Internet. Es produeix, per exemple, quan un mitjà recopila tots els articles (cròniques, entrevistes, columnes d'opinió, reportatges, notícies) sobre un assumpte informatiu d'interès general o d'actualitat permanent. Aquests dossiers solen iniciar-se amb una breu presentació que contextualitza i presenta tota la documentació reunida sobre aquell tema.
- L'espacial temàtic: És molt habitual a la premsa escrita d'Internet. Aquesta tipologia de reportatge s'allunya completament del que estem acostumats a les publicacions impreses. En primer lloc desapareix el text font, que és substituït per un índex que conté els diferents apartats en els qual es desglossa el reportatge; en segon lloc, l'ús del text es complementa amb la utilització d'altres recursos multimèdia, fonamentalment infografies. És considerat l'exemple per excel·lència del reportatge hipermèdia, ja que alberga un marcat caràcter hipertextual combinant continguts de diferents formats de mitjans.

Segons Javier Díaz Noci (2001), les característiques més destacades del reportatge digital són aquelles que ressalten el seu caràcter multimèdia, com són la ruptura de la seqüencialitat, la periodicitat, la interactivitat i la llegibilitat, entre d'altres (Díaz Noci, 2001:85-104). Ramón Salaverría i Rafael Cores, per la seva banda, també especifiquen tres recursos expressius primordials que engloba la fesomia del ciberreportatge i que coincideixen amb els postulats expressats per gran part dels estudiosos (Salaverría i Cores, 2005):

La hipertextualitat: En primer lloc, la pràctica d'incloure enllaços documentals. Aquests vincles poden direccionar l'usuari cap a altres articles de la mateixa pàgina, o bé cap a documents externs. En ocasions prolifera la pràctica d'enllaçar amb documents íntegres, una pràctica que incrementa la credibilitat del mitjà en qüestió en funcionar el document com una prova irrefutable dels fets que s'hi exposen. Aquest format és adoptat principalment per reportatges de caire legislatiu o de denúncia.

Multimedialitat: S'ha generalitzat l'ús de galeries i seqüències fotogràfiques que acompanyen el text. Si al mitjà imprès no era possible encabir-hi tot el material gràfic del qual es disposa, a la

xarxa això no és un problema. De la mateixa manera, els gràfics s'han popularitzat als cibermitjans, els quals són utilitzats als reportatges com a elements de suport. Un altre complement que acompanya els reportatges de manera creixent són les gravacions de so. Evidentment, aquest recurs és utilitzat en major mesura en les pàgines web de les emissores de ràdio, tot i que aquells cibermitjans que pertanyen a empreses multimèdia, les quals que disposen tant de cadenes de televisió com d'emissores de ràdio, s'han unit a aquesta tendència. Finalment, quant a la multimedialitat, cal destacar la inclusió de gravacions de vídeo. Com en el cas anterior, són les cadenes de televisió les que ofereixen aquest tipus de contingut amb més assiduïtat. Però últimament a la corrent s'han afegit també diaris digitals, que introdueixen als seus reportatges peces de vídeo.

Interactivitat: Un exemple d'interactivitat és l'hàbit d'incloure direccions de correu genèriques de la redacció per a que els lectors puguin contactar-hi i enviar-hi les seves preguntes, opinions, suggeriments, recomanacions, etc., malgrat aquesta tècnica resulti poc usual en el cas dels autors dels reportatges, els quals no solen especificar el seu correu personal per a que el públic pugui enviar les seves impressions o correccions. D'altra banda, també cal esmentar els fòrums que inclouen alguns cibermitjans per a que els lectors opinin sobre temes d'actualitat que sovint es solen ampliar en reportatges. De manera que existeix una vinculació entre els fòrums i els reportatges (tot i que els autors es lamenten del fet que no existeixin fòrums dedicats exclusivament a conversar sobre reportatges). Per últim, les xerrades (en referència als xats) que es mantenen de manera sincrònica, a diferència del cas anterior. Els xats es poden mantenir entre lectors o bé entre periodistes i lectors, o entre lectors i entrevistats. Com succeeix amb els fòrums, novament els xats són presentats com una eina per interactuar al voltant d'una temàtica (normalment d'actualitat), però no es troben xats simultanis que tractin específicament sobre reportatges.

Guillermo López García defineix una sèrie de característiques pròpies del reportatge a Internet utilitzant les observacions del teòric Javier Díaz Noci sobre com el mitjà s'adapta amb facilitat a les transformacions d'aquest gènere. Així doncs, distingeix les següents (López García, 2003):

a) Caràcter multimèdia: la comunicació en xarxa possibilita "la integració de tots els missatges en un model cognitiu comú" (Castells, 2000:404) a través de la unió de diferents suports en una mateixa plataforma. És a dir, el caràcter multimèdia s'aconsegueix gràcies a la utilització de text, imatges, so i d'altres aplicacions informàtiques en l'elaboració del reportatge. D'aquesta manera, un reportatge realitzat prèviament en suport paper pot beneficiar-se d'aquestes tècniques multimèdia per així poder aplicar-lo posteriorment a Internet.

b) Trencament de la seqüencialitat: amb l'hipertext es trenca amb el discurs lineal emprat en els mitjans impresos i audiovisuals. L'avenç en el diàleg amb el lector resideix en el fet que ara té

la possibilitat de navegar per diverses opcions mitjançant els hipervincles. D'aquesta manera, augmenten infinitament les possibilitats de lectura del contingut. Aquesta lectura aleatòria per part del lector correspon a un mitjà de comunicació obert, no limitat per l'espai ni el temps, que s'associa perfectament a l'amplitud temàtica i a un concepte de l'actualitat menys immediat propis del reportatge. (López García, 2003:455)

c) Els reportatges digitals serveixen com a punt d'unió dels recursos multimèdia. A més, es poden estructurar en apartats jerarquitcats: a partir d'un text principal es poden obtenir la resta d'informacions complementàries. Amb la simbiosi de suports tant en mitjans escrits (text i fotografia), televisió (audiovisual) i ràdio (àudio), i el fet que el receptor pugui escollir la ruta de lectura, permet que es pugui parlar, doncs, de l'aparició d'un gènere propi de la xarxa.

d) Trencament de la periodicitat: el contingut transmès en el mitjà digital no té termini de caducitat, ja que l'usuari pot accedir a la informació en tot moment i tantes vegades com ho desitgi. Per tant, no existeix ni límit d'espai ni de temps. Internet és una plataforma que funciona com a base de dades i en no funcionar com un mitjà convencional, per tant, el límit de temps no té gaire sentit.

e) Cal destacar que el reportatge també s'allunya de la resta de gèneres periodístics respecte el concepte d'actualitat. Els reportatges tracten sobre temes que necessiten un ampli període de recerca per ser coberts i que sovint no es corresponen rigorosament amb l'estricta actualitat. Per aquest motiu, també s'ajusten més fàcilment a l'ideal ciberperiodístic de l'actualització constant, ja que és possible renovar la informació del reportatge que hagi pogut quedar antiquada. El reportatge digital també pot actuar com a eina de desenvolupament de la notícia, i d'anàlisi i contrastació de les dades que s'hi proporcionen. En aquest sentit, Salaverría exposa que l'hipertext beneficia la notícia transmesa en un mitjà de comunicació a l'hora d'especificar certes dades, redirigint l'internauta a terceres pàgines per conèixer l'explicació en casos com la definició de sigles, biografies dels protagonistes o peces contextualitzadores d'esdeveniments anteriors relacionats amb el fet tractat, com són els antecedents d'una guerra. Les terceres pàgines poden mostrar contingut sense la necessitat de text, com ara declaracions, vídeos, infografies de mapes, recreacions virtuals, etc. "L'hipertext posa per primera vegada en mans del lector – no del periodista – la possibilitat d'ampliar fins on desitgi la contextualització documental de cada informació i, al mateix temps, l'allibera de llegir passatges documentals no desitjats que endarrereixin i enfosqueixin la lectura." (Salaverría, 1999:14)

f) Interactivitat, característica que s'estableix segons dos criteris: en primer lloc, la interactivitat amb el servei informatiu online en funció de la comunicació del mitjà amb l'usuari, a través de xats o fòrums de debat (característica assenyalada també per Salaverría i Cores), que es solen introduir en els reportatges com a complement de la informació i com a "veu" dels lectors. En

segon lloc, la interacció amb la informació, en la qual el lector escull l'opció que desitja d'entre un ventall més o menys ampli de possibilitats informatives sobre un mateix tema mitjançant els enllaços.

g) Llegibilitat: els límits que origina el suport pantalla (espai visible reduït, lentitud en la transferència de dades, sobretot pel que fa als audiovisuals, entre d'altres) provoquen que el periodista es centri més en aprofundir en la informació i no en l'extensió. D'aquesta manera, la informació es desglossa en diferents apartats transformats en hipervincles permetent al lector accedir a aquells que més l'interessin, evitant la pèrdua d'atenció davant del tradicional text dens i poc atractiu per a la vista.

h) El codi HTML i els programes d'edició web: la qualitat del contingut del reportatge digital estarà influenciada per l'ús de les possibilitats d'edició, del contingut multimèdia i de les aplicacions informàtiques complementàries al codi HTML bàsic.

Ramón Salaverría considera que el canvi que un mateix reportatge experimenta segons si és aplicat a un mitjà escrit tradicional o a un cibermitjà beneficia en gran mesura al lector, ja que en el segon cas l'ajuda a ampliar molt més la informació sobre el tema tractat. El reportatge publicat en un mitjà tradicional com a molt es pot abastir de fotografies o de gràfics i, com a conseqüència de la gran extensió que sol presentar, pot provocar una pèrdua d'interès a mesura que el lector avança en la lectura del contingut. En canvi, si el reportatge es publica en un cibermitjà, sovint l'acompanyen elements multimèdia com galeries fotogràfiques, vídeos, gràfics interactius i gravacions sonores, elements que el fan més atractiu a ulls de l'usuari.

A més, l'autor s'uneix a la corrent majoritària que considera el reportatge com el gènere ideal per ser aplicat a una estructura hipertextual, ja que no està regit pel temps o l'espai, factors que pressionen molt en el cas d'un mitjà tradicional. En aquest cas, el periodista normalment escriu el text principal acompanyat de requadres o destacats amb informació complementària. Si això ho traslladem a l'hipertextualitat de la xarxa, els destacats funcionarien com a nodes de segon nivell connectats amb el node matriu, el text principal. Fins i tot, l'autor pot fer que "el text principal s'inclogui en un sol node o bé, si es tracta d'un text extens, pot fragmentar-lo a la vegada en dos o més nodes estructurats de manera lineal." (Salaverría, 2005:162)

Un altre avantatge del reportatge digital respecte de la resta de gèneres periodístics és la intemporalitat (assenyalada també per López García, 2003), ja que sovint el reportatge segueix vigent amb el pas del temps gràcies a que el seu contingut no és caduc. En el cas del gènere informatiu per excel·lència, la notícia, veiem que obté menys temps de visibilitat perquè al llarg del dia apareixen altres peces que actualitzen la informació, o bé per la gran quantitat de notícies d'altres temàtiques que l'eclipsen. El grau d'intemporalitat del reportatge també ve donat segons

si el tema que tracta es manté en l'opinió pública, o si actua com a globus sonda, projectant un assumpte com a matèria de debat en la societat.

En conjunt, Salaverría considera, com tots els autors estudiats en aquest projecte, que el reportatge digital és la millor plataforma per emprar i explotar les possibilitats de la hipertextualitat, interactivitat i multimedialitat. Cosa que no succeeix amb els mitjans que tenen com a primera opció el suport paper i que traslladen els reportatges de forma idèntica a la versió digital, sense tenir en compte el ventall de possibilitats que ofereix el suport digital per millorar el gènere. (Bernés, Berral i Godoy, 2011:61)

### **3.3.1.7 Esquema discursiu mixt, integrador i multidimensional**

L'especificació del reportatge hipermèdia admet dos dels criteris fonamentals emprats per la teoria tradicional per caracteritzar el gènere i les seves tipologies, com són la tècnica de realització i el grau d'aprofundiment. En funció d'aquests trets, el reportatge hipermèdia es caracteritza per la seva particular aplicació de la tècnica de l'hipertext o, el que és el mateix, per l'aprofitament de la funcionalitat de l'hipertext com a estructura organitzativa de continguts. L'ús d'aquesta narració no seqüencial resulta útil per respondre a la seva naturalesa documental, ja que permet un abordatge cohesionat del tema i facilita la relació entre els fets narrats i les notícies publicades sobre l'assumpte, anteriors (background) i posteriors (actualització). Aplicat al reportatge, l'hipertext ofereix, per tant, un marc global per a la tasca de jerarquització, disposició i engranatge de tots els seus components, documentals, informatius i temporals – context actual, antecedents i projeccions –, independentment del tipus d'esquema que adopti aquesta estructura. I aquesta visió multidimensional dels esdeveniments ofereix més oportunitats per a comprendre el veritable abast i significat del fet en qüestió, ja que també el context aconsegueix integrar-se en un relat únic i ordenat. Això atorga més possibilitats d'interpretació i garanteix que no es perdi detall de totes les implicacions del tema. La tècnica de l'hipertext aplicada al reportatge permet, en definitiva, incrementar el valor documental característic del gènere i enriquir els elements que tradicionalment han dotat de sentit al seu discurs (Larrondo, 2009:80). Derivat d'això, s'observen dos principis d'organització del contingut del reportatge hipermèdia entre els que cal garantir un adequat equilibri: la coherència informativa i la densitat informativa, sense oblidar l'accessibilitat, necessària perquè l'usuari accedeixi des de qualsevol punt i lloc de lectura a la informació que desitja. En aquest punt observem les equivalències amb l'anàlisi d'Ignasi Ribas, doncs coherència i ordre ajuden a que l'usuari no es perdi i densitat té relació amb la sobresaturació cognitiva, els dos principals problemes que pot presentar un hipertext mal plantejat.

Aquesta versatilitat en la lectura i el maneig d'informació per part del lector s'aconsegueix en la pràctica gràcies a la inclusió d'un índex de seccions o menú de continguts accessible des de totes

les pàgines del reportatge. Aquests principis elementals es complementen, a més, amb altres derivats del caràcter hipermedia del discurs, com la coherència multimèdia. Referent a això, les possibilitats de l'hipertext propicien una estructuració diferent en la redacció dels reportatges i permeten harmonitzar els paràmetres narratius dels mitjans de comunicació impresos i audiovisuals amb els propis del medi, de caràcter multimèdia i interactiu. Això obliga a observar vincles lògics que garanteixin una harmonia entre el contingut informatiu present de manera textual, visual, audiovisual, gràfic i sonor. Per això també és important un disseny suggestiu i eficaç que pretengui evitar el tedi i la monotonia, però garantint alhora la funcionalitat informativa, sense caure en connectivitats excessives i ordits que emmascarin mancances de contingut en els nodes. L'esquema organitzatiu que adopta el reportatge hipermedia converteix l'estructuració en una tasca de gran rellevància (Larrondo, 2009:81). Encara que el seu propi tret d'hipertextualitat impedeixi parlar d'una estructura rígida, aquest prototip evidencia algunes convencions en els seus nivells discursius. Aquests es recolzen en estructures ramificades que s'estenen en seqüències paral·leles i en diversos nivells que repeteixen la mateixa estructuració, una pauta de planificació compartida que promou una organització temàtica en seccions. D'aquesta manera, el seu model superestructural (hiperestructura) respon a la necessitat de organització interna del gènere i revela una funció de globalitat temàtica (macroestructura hipertextual) a través d'una representació arbòria amb blocs multiseqüencials de caràcter temàtic (microestructures o macroestructures locals). Aquests serveixen per donar importància a les categories discursives tradicionals del discurs del gènere, encara que amb canvis fonamentals per raó de l'aplicació de la tècnica hipertextual que porten al reportatge hipermedia a admetre diferents estils: informatiu, interpretatiu i argumentatiu, on s'introdueixen variacions en l'element interpretatiu i enriqueixen el seu discurs tradicional amb altres de caràcter més nou en funció de la interactivitat i el multimèdia. La interpretació ha estat un concepte sempre polèmic i l'hipertext augmenta la complexitat, perquè altera els seus mecanismes i estén la qualitat interpretativa dels missatges. Què passa llavors amb els gèneres prototípics de la interpretació com el reportatge? Sense arribar a parlar d'hipertext interpretatiu, igual que l'hipertext periodístic ha demostrat mecanismes per generar un nou estil informatiu (hipertext informatiu), els relats interpretatius troben en aquesta escriptura fragmentada noves vies per al desenvolupament de les seves categories discursives. (Larrondo, 2009:82)

Cal parlar, per tant, d'un redimensionament del gènere interpretatiu que es plasma en la substitució d'un inici, un cos central i un final per categories discursives temàtiques que serveixen per desenvolupar el tema i contextualitzar, per al relat d'antecedents, la inclusió d'informació complementària i la documentació del fet. Aquestes categories generen un tipus d'interpretació descriptiva enriquida, no només per la seva major amplitud i profunditat, sinó també per les vinculacions coherents que estableixen amb les restants. Així mateix, la



possibilitat de combinar aquest discurs amb altres de tipus argumentatiu o opinar, mitjançant el vincle a columnes, blocs, crítiques, comentaris, etc., permet l'impuls d'altres formes d'interpretació com la avaluativa. Per això, és en el mitjà digital on el reportatge adquireix la seva major riquesa informativa i interpretativa, en convertir-se en un gènere mixt on no només es combina la informació amb la interpretació, sinó també amb l'argumentació. Per la seva banda, l'enriquiment del discurs del reportatge amb altres caracteritzats en funció de la interactivitat i el multimèdia vindria donat per la possibilitat d'introduir en el relat elements participatius (fòrums, xats, blocs, entrevistes participatives, jocs en línia i enviament de continguts) que porten l'usuari a intervenir i, per tant, a augmentar la seva implicació en el tema.

L'hipertext ressalta la miscel·lània genèrica del reportatge i la seva idiosincràsia, el que afavoreix la seva consideració com a gènere híbrid, heterogeni i creatiu. Gràcies a les seves possibilitats de vinculació entre discursos, el reportatge es converteix en un macro-gènere que conté altres gèneres o micro-gèneres arquetips, com els que tradicionalment han acompanyat una informació rellevant per a donar-li suport i contextualitzar (reportatges d'actualitat, entrevistes, notícies, requadres de suport amb dades estadístiques, infografies, cròniques, etc.). Aquests es barregen, a més, amb altres formats propis de la comunicació a internet, de caràcter obert i participatiu (blocs, fòrums, enquestes interactives, jocs, etc.). Aquesta mixtura genèrica converteix al reportatge hipermèdia en una mena de "gènere contenidor" amb múltiples tipus de discursos, tots ells dirigits al desenvolupament del tema en profunditat. Això és precisament el que fomenta la seva creativitat, convertida en una de les màximes bases, ja que aquesta barreja és possible en premsa, ràdio i televisió, però en un grau molt menor. (Larrondo, 2009:83)

Des d'una perspectiva complementària, podem entendre també que el reportatge hipermèdia representa un tipus compost i combinat, característiques que han estat assenyalades per la teoria tradicional per als textos impresos de certa longitud. No en va, aquesta modalitat es compon de textos o tipus diferents que formen part d'un tot amb sentit (composició per integració), la qual cosa no invalida que cadascú mantingui un sentit propi i pugui justificar autònomament, encara que formant part d'un macrotext superior. Així, el considerem un tipus combinat o barrejat, ja que com assenyalava la teoria tradicional, els gèneres poden aparèixer combinats (per exemple, una notícia seguida d'un reportatge) o barrejats (un reportatge fragmentat per una entrevista). Aquestes caracteritzacions impedeixen identificar-lo com un "conglomerat", tipologia de composició en la qual no hi ha ordre ni tema comú, i en la qual els textos es situen uns darrere d'altres en forma d'amalgama sense criteri organitzatiu, cosa que no passa en el reportatge hipermèdia.

Aquestes transformacions representen una evolució, de forma que la seva nova caracterització desenvolupa una tipologia del gènere desconeguda en mitjans anteriors. Això és el que ha portat

a posar de manifest la necessitat d'una revisió tipològica per a aquest gènere, així com de nous criteris de sistematització. En primer lloc, perquè la hipertextualitat proporciona un criteri exclusiu d'ordenament, d'acord amb les demandes d'un marc de categorització específic per al ciberperiodisme. En segon lloc, perquè deixa entreveure la debilitat dels criteris clàssics en aquest entorn: els mecanismes interpretatius de l'hipertext impedeixen deixar en mans del periodista el control total sobre el sentit final del text. La hibridació genèrica que promou l'hipertext vindria a reforçar aquesta consideració. El reportatge es converteix així en un model paradigmàtic dels canvis que l'hipertext ha portat als gèneres i formats redaccionals coneguts. També, en el seu moment, l'aparició de la ràdio i la televisió va introduir modificacions en les maneres de redactar, però la veritat és que el desenvolupament de prototips com el “reportatge hipermèdia” aclareix tot dubte sobre la potencia del ciberperiodisme per forjar un llenguatge i una narrativa totalment diferents. La seva especificitat il·lustra clarament de quina manera les noves fórmules d'escriptura alteren la configuració dels gèneres a internet a partir d'usos que reforcen la funcionalitat dels relats clàssics i forgen per a aquests modalitats renovades i enriquides. Aquests canvis plantegen una recomposició de les categories genèriques conegudes, per la qual cosa cal defensar l'oportunitat de plantejaments similars per a altres espècies dependents de les pràctiques i maneres pròpies del ciberperiodisme, en funció del hipertext, però també de la interactivitat o del multimèdia. En el cas del reportatge, l'estudi d'aquesta adaptació semblava si més no obligat, per ser un dels gèneres més aptes per al desenvolupament dels recursos expressius que ofereix cada mitjà, el més lliure pel que fa a formes expositives i un dels més capacitats per estimular l'experimentació de tècniques narratives. Moltes de les idees plantejades en aquest apartat han estat el punt de partida per elaborar la proposta del model de categorització que presentarem més endavant.

### **3.3.1.8 Desenvolupaments recents**

A França, des de fa anys, es va constituir una prolífica associació entre la cadena Arte TV i l'estudi multimèdia Upian. La productora multimèdia Upian, fundada el 1998 per Alexandre Brachet, s'especialitza en disseny web i desenvolupament de sistemes interactius que situen l'usuari en el centre dels problemes de l'ergonomia. Upian avui també és conegut pel públic en general a través del seu treball com a editor i productor de peces que han assolit un gran èxit, com *Thanatorama* (2008), *Gaza-Sderot* (2009), *Prison Valley* (2010) o *Presidentielles.net* (2012), entre d'altres, reportatges i documentals interactius que han assolit un èxit important d'audiència a França i al món en general. Si fem un cop d'ull a qui són els agents o productors que estan promovent la creació de reportatges interactius i/o hipermèdia, ens trobem amb les televisions i les seccions en línia dels diaris. I d'entre tots els ens implicats, destaca la cadena ARTE, la qual ha realitzat una forta aposta pel reportatge i el documental web, de vegades com a complement dels reportatges i documentals que s'emeten per televisió i altres vegades com a

obres independents i comprensibles només des del punt de vista interactiu. ARTE és un canal de televisió franco-alemany que emet programes de qualitat relacionats amb el món de l'art i la cultura<sup>33</sup>. És un radiodifusor que des de molt aviat va veure el model de negoci existent en aquest segment de mercat, i no va dubtar ni un moment a establir convenis amb Uipian i d'altres productores multimèdia per produir reportatges i documentals per a la xarxa.

Sonia Kerfa, al seu article *El documental interactivo o la realidad arborescente como forma de investigar el mundo ultracontemporáneo* (2010), realitza una dissecció general molt interessant del model que proposa la cadena francesa ARTE. Per elaborar aquesta part, ens hem orientat a partir de la recerca personal a través del web, els recursos en línia que la cadena francesa ofereix i de l'estudi efectuat per la citada autora. El compromís d'ARTE amb la creació de reportatge i documental interactiu és una de les característiques de la programació d'aquesta cadena franco-alemanya. La producció documental representa el 28% del pressupost programàtic de la cadena, és a dir, gairebé el doble del dedicat a la ficció (15%) (ARTE, 2010, en línia). La inversió en la producció documental suposa per ARTE la possibilitat d'arribar a un públic més ampli. Aquesta perspectiva generalista explica la naturalesa dels documentals produïts, que s'aproximen, la majoria, a un esquema doble. D'una banda, s'ha especialitzat en el documental de tipus periodístic de temàtica actual, sovint amb tints de compromís. D'altra banda, i de manera menys aconseguida, s'emet cada dissabte un documental de reconstitució històrica amb imatges digitals a una hora de gran audiència. En conjunt, les propostes d'ARTE en l'àmbit del reportatge documental segueixen una línia tradicional molt codificada de durada i formats fixos: reportatge i/o documental de 45 o 60 minuts articulat a partir d'una sèrie d'entrevistes i una veu en off que acompanya l'espectador. La veritable innovació es va concretar quan ARTE va decidir instal·lar-se en el paisatge web trasplantant el seu saber cultural al món de l'internauta, gran consumidor d'informació. Va iniciar la seva ampliació a la xarxa amb l'exhibició de la sèrie de reportatges *Gaza/Sderot, la vie malgré tout* (octubre-desembre de 2008), que indagava en el conflicte entre Israel i Palestina. Aquest projecte, ubicat a la xarxa, ha iniciat la corrent que s'ha anomenat en francès *webdocumentaire* – webdocumental – per tractar-se de producció de no ficció. (Kerfa, 2010: 691)

Així no és d'estranyar que, a finals del 2009, ARTE contemplés la creació a la seva web d'una secció anomenada “webdocs”, la seva primera plataforma d'accés a reportatges i documentals interactius. L'emissora europea va produir una desena de programes de ficció i no ficció durant

---

<sup>33</sup> El 2 d'octubre de 1990, en vigílies de la reunificació alemanya, la República Francesa i els onze Estats Federats de la República Federal d'Alemanya van signar un tractat per establir les bases del canal cultural europeu ARTE. L'inici dels seus programes va ser el 13 de maig de 1989, el canal n°7. Els seus estudis estan a Estrasburg, França, i a Baden-Baden, Alemanya, i els seus programes es poden veure tant en francès com en alemany.

el 2010, entre els quals cal destacar el documental interactiu *Prison Valley* (David Dufresne i Philippe Brault) i la sèrie de reportatges interactius sobre la independència d'Àfrica (Philippe Brachet i Marc Nassivera, 2010). Per a la cadena ARTE, el projecte anterior a *Prison Valley* va ser *Gaza/Sderot, la vie malgré tout*, una premiada indagació periodística en el conflicte entre Israel i Palestina a base d'entrevistes dels habitants de cada territori. En aquest reportatge documental, que va tenir molt bona acollida entre la crítica, es desdibuixa la matriu de *Prison Valley*. *Gaza/Sderot, la vie malgré tout* va posar a la cadena ARTE en primera línia pel que fa a creació periodística de caire documental a la xarxa. (Kerfa, 2010: 692)

### **3.3.2 Assaig interactiu**

#### **3.3.2.1 Marc teòric i conceptual**

Ignasi Ribas (2000), en la seva recerca doctoral, anomena *assaigs interactius* un ample ventall d'interactius de difusió cultural que es caracteritzen per un tractament que integra íntimament la navegació per l'estructura de la informació i la navegació pel contingut. Al capítol "Aproximació a un tractament específic, els assaigs interactius" de la seva recerca estudia d'una manera singular el concepte de tractament en general i els assaigs interactius en particular, a base d'un recull de primeres idees basades especialment en els casos tractats al llarg del treball. També realitza una justificació provisional de la tria del nom "assaigs interactius". Aquestes anàlisis comparatives que l'autor es proposa dels mecanismes específics dels assaigs interactius respecte els dels assaigs textuais el porten a consolidar la tria d'aquest nom i a veure uns com un cas particular dels altres. Una conseqüència automàtica seria el reconeixement que els assaigs interactius es poden considerar un gènere, de la mateixa manera que es considera el seu antecessor literari.

La recerca de Ribas es centra en els assaigs interactius fora de línia principalment, doncs aquests ofereixen molta llibertat a l'hora de concebre interfícies riques i sistemes de navegació i d'interacció complexos i dinàmics. Amb l'arribada de la xarxa, els suports fora de línia, com veurem en el següent capítol, gairebé desapareixen, i Internet és el nou lloc d'acollida d'aquestes experiències poc conegudes. Sorprenen no trobar més sovint en un entorn com Internet, tan enorme i que disposa de tota la flexibilitat del mitjà digital, més experiències de combinació de mitjans en la línia de les que es feien antigament i amb moltes més dificultats sobre suports materials també bidimensionals: pergamí, paper, seda, etc. Segons Ribas, una passejada ràpida per la xarxa mostra una majoria de webs que contenen assaigs interactius en què sembla que l'únic que s'hagi exportat del mitjà paper siguin les menys creatives combinacions de text i imatge, meres juxtaposicions: una il·lustració al costat d'un text complementant-lo, un text com a peu d'imatge o de vídeo, o com a títol, etc. Aquesta situació és conseqüència del gran pes de

les característiques pròpies d'internet, que afavoreixen especialment unes certes formes de fer discurs. (Ribas, 2009:3)

A l'article *Integració de mitjans en el discurs interactiu: el cas de la difusió cultural* (2009), Ribas considera que el gran atractiu social d'internet prové de la conjunció de les seves dues principals propietats: en primer lloc, la seva il·limitada capacitat per emmagatzemar i retornar instantàniament tota mena de continguts, molts preexistents i altres construïts expressament amb criteris radicalment heterogenis; en segon lloc la seva hipercomunicabilitat, la capacitat igualitària que tothom intercanviï amb intrínseca facilitat els papers de receptor i de productor. En cap dels dos casos l'exploració de formes innovadores d'interacció i integració de mitjans és especialment útil per assolir els seus objectius. Ribas opina que Internet és prou extens per encabir aquests “discursos d'autor” com els “assaigs interactius”, però no descarta una més que probable evolució dels llibres electrònics i dispositius mòbils d'avui, que pogués incorporar tota la riquesa de mitjans necessària. (Ribas, 2009:5)

La història dels CDROM de difusió cultural, i la de l'assaig interactiu fora de línia, comença i acaba pràcticament amb la dècada de 1990 i la seva expansió es dona de manera molt especial al voltant de la gestió cultural i museística francesa. Una observació significativa en el marc que acabem d'esbossar és que els primers productes s'obrien en una finestra més de l'entorn del sistema operatiu, de manera que l'usuari era col·locat en la disposició de treballar amb una aplicació informàtica. Un exemple d'aquest paradigma és *Microsoft Art Gallery* (Microsoft, 1994). A partir d'un determinat moment, com a molt tard amb la primera edició de *Le Louvre* (Montparnasse Multimedia, 1994), la major part de CD-ROMs de difusió cultural començaven posant en negre tota la pantalla i mostrant un títol, uns crèdits i una música. Aquest pas del referent informàtic al referent cinematogràfic va estar fortament condicionat per les circumstàncies tècniques del moment, però manifesta també una voluntat immersiva en els desenvolupadors de l'incipient mitjà. Quan es vulguin construir aplicacions equivalents per a l'entorn internet, la presència inevitable de la finestra del navegador, amb totes les seves possibilitats anti-immersives, es convertirà en un inconvenient decisiu per aquesta mena de tractaments. (Ribas, 2009:11)

En els programes interactius destinats a transmetre informació hi ha dues grans alternatives quant a la forma d'assolir aquest objectiu. Una consisteix a proporcionar l'accés més ràpid, directe i funcional possible. L'altra fa servir la interactivitat mateixa per transmetre els continguts d'una forma original, la qual acostuma a anomenar-se “interacció de descoberta”. La majoria de projectes interactius de difusió cultural es limiten a seguir les dels llibres especialitzats: d'una banda, hi ha enciclopèdies sobre temes d'art, amb accessos millorats a la informació continguda; d'una altra, hi ha catàlegs de col·leccions i museus, sovint amb l'afegitó

de la visita guiada a l'edifici museístic, resolta audiovisualment de maneres diverses. I finalment també hi trobem interactius que són veritables *assaigs*, que inclouen una tesi, una idea, una aproximació personal a un pintor o a una escola de pintura. Alguns dels que podem trobar en aquesta línia són probablement els més interessants, sobretot els que exploren les possibilitats que ofereix la interactivitat per propiciar un acostament particular al tema tractat.

El projecte d'interactiu sobre Joan Miró<sup>34</sup> es va inserir de forma natural en aquesta darrera línia d'assaig i/o documental interactiu d'autor. A l'article *Diversos models d'interactivitat en el CD-ROM Joan Miró. El color dels somnis* (1999) d'Ignasi Ribas, Pere Freixa, Daniel Julià, Xavier Berenguer i Roc Parés, s'argumenta que les components experimentals d'aquesta nova forma expressiva s'adaptaven molt bé tant a les característiques del personatge com als interessos i l'experiència de l'Institut Universitari de l'Audiovisual (IUA). El suport escollit va ser el CD-ROM, que llavors garantia la difusió més universal possible en productes interactius i les màximes possibilitats tècniques i expressives per al tipus de producte previst. L'estructuració i la presentació d'aquests continguts en un mitjà audiovisual interactiu constitueixen l'especialitat del laboratori multimèdia de l'IUA. Aquestes tasques, sovint agrupades sota el nom de disseny interactiu, foren l'objecte de les investigacions de l'Institut Universitari de l'Audiovisual relacionades amb la producció de CD-ROM. Això col·locava l'Institut en la posició de contrapunt idoni de la Fundació Joan Miró en l'elaboració d'un interactiu sobre Miró. El Club d'Inversions Media de la Comunitat Europea, que es dedicava llavors a coproduir projectes innovadors, però alhora viables econòmicament, es va constituir en el tercer integrant d'aquesta coproducció a terços, i va proporcionar els diners necessaris per fer front a les despeses immediates de producció.

### 3.3.2.2 Sobre la nomenclatura

Al llarg del seu treball, Ribas (2000) fa servir sovint de forma implícita el terme "interactiu d'autor" per definir els trets del tractament que més li interessa. Això no fa més que reflectir la importància de l'eix autor-lector en la seva discussió. Reconeix que després de reconèixer una nova entitat qualsevol, en aquest cas un tipus específic d'interactius, el pas següent hauria de ser identificar-lo explícitament amb un nom. I, per tant, caldria d'entrar una mica en aquesta discussió, però sempre considerant que si la identificació de l'entitat és provisional no es pot dir una altra cosa del seu nom. Sense abandonar completament el terme *interactiu d'autor*, adopta el terme d'*assaig interactiu* considerant-lo com el més adequat per recollir les característiques

---

<sup>34</sup> Fundació Joan Miró: Universitat Pompeu Fabra; Club d'Investissement Media. *Joan Miró. El color dels somnis*. Barcelona: 1998. CD-ROM. ISBN: 84-923925-0-9.

que ha apuntat (Ribas, 2000:108). L'autor assenyala que resten qüestions obertes com ara la diferència entre un documental i un assaig, en les quals caldrà aprofundir. Només apuntar que davant d'aquesta dicotomia s'ha decantat pel terme assaig per dues raons principals: en primer lloc perquè sembla portar implícita la consideració de l'autoria, vital en el discurs que abarca, que en el documental en canvi s'ha d'explicitar; en segon lloc, enfrontats amb el fet que el terme documental prové i és gairebé exclusiu dels mitjans audiovisuals i el terme assaig ho és dels escrits, afirma que per aquesta raó s'ha decantat per aquesta segona opció. I ho justifica tot argumentant que la relació individu a individu entre autor i lector i la situació personalitzada i de control de lectura d'aquests tipus d'interactius són molt més properes a les d'un assaig textual que a les d'una emissió televisiva o projecció cinematogràfica, fet que li donà peu a transferir el terme assaig del mitjà escrit al mitjà interactiu.

Certament, però, hi ha algunes característiques que apareixen eventualment en algunes de les definicions que no s'adapten a la majoria dels interactius d'autor. En especial el concepte de brevetat sembla contradir-se amb la multiplicitat de camins, d'accessos i de nivells d'interactivitat propis de molts dels exemples que Ribas cita. Aquesta brevetat procedeix de la voluntat de contraposar la limitació d'objectius de l'assaig amb la voluntat exhaustiva del tractat, però per altra banda resulta atractiva la idea de considerar que l'autor de *Moi, Paul Cézanne* (1995), a l'escollir una estructura general i un accés tan discutible al pintor, o l'autor de *Opération Teddy Bear* (1996) apostant per una opció tan arriscada com adaptar un gènere gairebé infantil per explicar la Segona Guerra Mundial, estan donant una visió molt personal d'un tema cultural molt concret amb una explícita voluntat de creació "hipermediàtica".

En el seu acurat anàlisi, Ribas reconeix que tota la càrrega d'autor d'un assaig textual es troba en el contingut mentre que en el cas interactiu aquesta càrrega es troba en la barreja de continguts i llenguatge audiovisual interactiu. Avançant una idea cabdal, l'autor assenyala que potser quan aquest llenguatge estigui consolidat, plantejar-se aquestes aplicacions com assaigs sigui absurd i calgui rependre espontàniament el terme documental. En qualsevol cas, la reflexió al voltant d'aquest punt i la comparació amb documents de voluntat autoral en altres mitjans sembla una via de pensament enriquidora. Aquestes anàlisis comparatives que ens proposem dels mecanismes específics dels assaigs interactius respecte els dels assaigs textuais ens pot portar a consolidar la tria d'aquest nom i a veure uns com un cas particular dels altres. Una conseqüència automàtica seria el reconeixement que els assaigs interactius es poden considerar un gènere, de la mateixa manera que es considera el seu antecessor literari (Ribas, 2000:110). El concepte de gènere és dels més complexos de la teoria literària i cinematogràfica: s'hi troben les concepcions més laxes, que permeten qualsevol barreja o qualsevol adaptació a les

circumstàncies, amb les més estrictes de la teoria del text que identifiquen necessàriament gènere amb categorització disjunta.

### 3.3.2.3 Caracterització de l'assaig interactiu

La característica més definitòria dels assaigs interactius, segon Ribas, és que la semàntica de node, pròpia del contingut, i la semàntica de lligam, pròpia de l'estructuració, es relacionen mútuament, de forma que *la navegació pel contingut i la navegació per l'estructura són indestriables*, no es poden separar sense modificar-les substancialment. En els assaigs interactius les interfícies en què es desenvolupa aquest tractament tenen un “argument”, una estructura íntima que relaciona les dues semàntiques i ordena i marca el ritme i la fragmentació dels continguts. Probablement, en tots els assaigs interactius en general, té una importància cabdal el tractament audiovisual. A diferència dels productes amb tractament “informàtic”, funcionant en una finestra més del sistema operatiu, aquestes aplicacions pretenen submergir l'espectador ja des del principi: la pantalla s'enfosqueix, el so comença a avançar contingut i s'entra en una animació introductòria, en uns crèdits o en qualsevol element que recorda que anem a endinsar-nos en alguna cosa més pròxima al cinema que no pas a l'ordinador. (Ribas, 2000:107)

En síntesi, parlar d'assaig interactiu és fer-ho partint dels conceptes més bàsics lligats a l'hipertext i restringint les aplicacions hipermèdia a les que tenen una finalitat específica i una autoria clara. L'anàlisi comportarà forçosament una revisió de les diverses maneres d'organitzar o desenvolupar un hipertext atenent al punt de vista de la *usabilitat*, entesa com la manera com els usuaris fan servir el programa, destacant Ribas dos conceptes antitètics però complementaris, l'*eficàcia* i l'*estímul*, que representen formes directes i indirectes, respectivament, d'afrontar els problemes de desorientació i saturació cognitiva que caracteritzen la navegació per les estructures hipertextuals. Al tractar-se d'un gènere interactiu, queda palesa la transcendència que té la manera de dissenyar la interacció i com el tractament que es decideixi donar determinarà la personalitat de l'interactiu. Integrar la navegació per l'estructura i la navegació pels conceptes sembla ser una estratègia de bones pràctiques en aquest àmbit. Unes reflexions sobre els mecanismes d'estimulació del lector dins dels límits del gaudi porten Ribas a la convicció que aquesta integració d'estructura i contingut obre possibilitats noves d'implicació del lector i d'estimulació a través de la sorpresa i la descoberta. Aquestes possibilitats noves es basen, en bona mesura, en l'aplicació de principis i esquemes provinents de la narrativa a aquest tipus d'interactius i en la potenciació i imbricació de mitjans multimèdia en l'entorn interactiu. Això ens dóna peu a creure que en algunes aplicacions d'aquest tipus estan apareixent *tractaments completament nous*, específics del mitjà audiovisual interactiu, com el que ell anomena provisionalment com “assaig interactiu”. El gènere de l'assaig interactiu, actualment, compta amb un poderós aliat: els dispositius mòbils, i més en concret el mercat de les tauletes i les aplicacions (anomenades *apps*). Aquesta nova proposta de creació i/o reflexió discursiva, la



qual és incentivada per l'adveniment en el mercat de la tauletes mòbils i autònomes (i que obre un nou univers respecte l'assaig interactiu i d'altres gèneres interactius), demana un tipus de disseny antagònic al tradicional en interactius, derivat de l'enginyeria. Segons Murray (2012), cal un disseny centrat en valors retòrics, un disseny que centri l'èmfasi en l'aspecte humanista: "From a humanities perspective, the design of digital objects is a cultural practice like writing a book or making a film" (Murray, 2012:1). A diferència del que passa sovint a l'entorn digital, fortament influenciat a causa de l'impacte del canvi tecnològic constant, en els mitjans humanistes s'accepta el valor dels antecedents. Cal buscar els antecedents dels discursos interactius de difusió cultural que potser seran viables a les tauletes en formats anteriors, especialment el CD-ROM i, en menor mesura, a la xarxa (Ribas, 2010). Les tauletes autònomes són mòbils, però Ribas en remarca la seva autonomia: no necessiten "cos d'ordinador", ni cables, ni teclat ni ratolí. La tauleta recupera la forma del primer format del llibre. No és el rotlle ni el còdex, però segons com manté punts en comú quant a les seves dimensions i fundes, i fa per semblar-s'hi, com les aplicacions amb referent llibre. Les tauletes són tan autònomes com el còdex. És possible una situació de recepció semblant a la del llibre, especialment a la dels lectors de literatura d'assaig en general. Moltes de les idees avançades per Ribas també han estat de gran ajuda per a conformar el model de categorització del documental interactiu.

### **3.3.3 Documental interactiu**

Dins els gèneres de la no ficció interactiva, el documental interactiu es configura com el nostre objecte d'estudi específic, el qual abordem en la segona part de la recerca i tractarem en detall en els següents capítols. En aquesta primera part hem realitzat un estudi dels precedents i el context on es desenvolupa l'àmbit de l'audiovisual interactiu. A partir del plantejament d'un estat de la qüestió general sobre el gènere documental i el mitjà digital interactiu, hem descrit el context principal on es desenvolupa aquest format, el web, i el tipus de producte en el que s'engloba, les aplicacions interactives. Finalment, en aquest capítol hem realitzat una introducció als principals gèneres de la no ficció interactiva, tot caracteritzant-los i diferenciant-los entre ells i entre els gèneres de la no ficció audiovisual. En el següent capítol, localitzarem i descrivirem l'aparició, consolidació i diversificació d'aquest nou gènere, per arribar a formular-ne en el cinquè una definició, caracterització i proposta taxonòmica originals. També ens centrarem, en el sisè capítol, en la transformació dels processos de producció i circulació, atenent a les noves lògiques i dinàmiques actuals. En el setè capítol realitzarem una avaluació de l'estat de l'art en relació a la temàtica, la plataforma i l'experiència de l'usuari. I finalment, abans de les conclusions i els annexos, en el vuitè capítol, presentarem un model de categorització, el qual aspira a constituir-se en model útil alhora per a la creació, la producció i l'anàlisi d'aquest tipus de documental i d'altres textualitats interactives com l'assaig o el reportatge.

**SEGONA PART**

**EL DOCUMENTAL INTERACTIU, UN**

**NOU GÈNERE AUDIOVISUAL**

---

## **CAPÍTOL 4**

# **APARICIÓ, EMERGÈNCIA, CONSOLIDACIÓ I DIVERSIFICACIÓ DEL DOCUMENTAL INTERACTIU**

---

## 4.1 Introducció

En aquest capítol intentem presentar una contextualització del documental interactiu tot resseguint els processos de la seva aparició, emergència, consolidació i diversificació. Per elaborar aquesta proposta original, hem resseguit algunes teories i models que a continuació enumerem i descrivim. Inicialment hem partit de l'estudi efectuat per Sandra Gaudenzi (2009), en què proposa un plantejament centrat en la descripció d'algunes fites importants en l'evolució del gènere documental interactiu digital. Moments importants que, segons el seu punt de vista, coincideixen també amb canvis importants en la noció d'interactivitat. Selecciona a tal fi un conjunt limitat d'exemples que mostren com l'evolució dels anomenats nous mitjans ha creat noves oportunitats i lògiques de representació de la realitat. Gaudenzi proposa diferents modes d'interacció per il·lustrar les formes interactives a través de les quals els autors es comuniquen amb el seu públic a través del documental interactiu. Per tal d'analitzar les diferents lògiques de negociació amb la realitat, estableix un paral·lel entre la manera en què la interactivitat s'ha entès i utilitzat en els documentals interactius existents i les relacions que s'han imposat entre l'autor, l'usuari i els mitjans de comunicació.

Com a regla general, tota la recerca i literatura sobre pel·lícules comença amb una referència als germans Lumière i el seu cinematògraf de 1895, però quan es tracta de documental interactiu, ha de començar amb l'invent dels Lumière o bé amb la Màquina Analítica de Babbage del 1830, el punt de partida de l'ordinador modern? Probablement les dues coses, i com plantegen Almeida i Alvelos (2011:123), podem utilitzar aquesta qüestió com un pretext per a iniciar un recorregut que ens portarà fins a la possibilitat tècnica i narrativa d'un nou tipus de documental que s'estableix entre el cinema i la interacció: el documental interactiu. Abans de començar a desglossar-ne l'aparició i evolució per etapes, oferim un quadre sinòptic per ubicar el lector en relació a com s'ha desenvolupat i ha anat evolucionant la interactivitat fins al moment present, qüestió d'especial interès en aquest recerca per arribar a comprendre en profunditat l'objecte d'estudi. Aquest quadre intenta, en certa manera, resumir alguns punts essencials explicats en capítols anteriors, i resultarà útil per a entendre la història que a partir d'aquest punt volem presentar.

4.1 Les tres onades de la interactivitat

Taula 4.1

LES TRES ONADES DE LA INTERACTIVITAT

FASES/ PERIODES	PRIMERA	SEGONA	TERCERA
PERÍODE	50-70s	80s	90s - ara
PRESENTACIÓ	Text	2d	Multimèdia Realitat virtual
AUDIÈNCIA	Tècnica	Professional	Consum
PROCESSOS I/O ACCIONS	Llegir, teclejar	Apuntar, clicar	Compartir
CONTEXT	Institucional	Personal	Xarxes intconnectades
ARQUITECTURA	Ordinador central	Ordinador personal	Mode experiencial
EIEMENTS	Demandes, llistats	Finestres, menus, icones	Escenes, avatars

### 4.1.1 Justificació de la divisió en períodes

En la nostra justificació de la divisió en relació a la breu història del documental interactiu hem partit de diverses teories com la “Genealogia dels mitjans”, el concepte de “intermedialitat” (Müller, 1987), la teoria del “doble naixement dels mitjans” (Gaudreault i Marion, 2002 i 2005) i el model d’Altman<sup>35</sup> aplicat al cas del cinema (1999).

Aplicarem específicament al nostre objecte d’estudi el model del “doble naixement” desenvolupat per André Gaudreault i Philippe Marion a partir de l’anàlisi detallada de la consolidació del cinema, i aplicat entre d’altres a la fotografia i al còmic. Per a realitzar aquesta aproximació, partirem del cinema i els suports fora de línia (CD ROM), que en certa manera són dos dels pilars bàsics sobre els que s’erigeix el documental interactiu, per exemplificar com funciona i s’adapta el model. Ens interessa especialment la relació del nou mitjà amb els preexistents en les tres fases del model que exposarem, doncs pot donar indicis de la situació d’un mitjà o forma emergent nova.

Creat per Jürgen E. Müller l’any 1987, el concepte de “intermedialitat” es refereix a una problemàtica específica: la de la identitat dels mitjans i, en conseqüència, del seu desenvolupament històric amb les seves interferències recíproques. Müller creava la hipòtesi que la televisió havia de ser concebuda com un dispositiu híbrid i intermediàtic que es trobava en les interaccions complexes amb d’altres dispositius. A l’abordar-se els mitjans en termes d’identitat més que d’especificitat, l’enfocament els considera com a processos (Lancien et Al., 2004:59). El concepte d’intermedialitat ha estat reprès actualment pels estudiosos del cinema amb l’objectiu de proposar un model que pugui demostrar que la identitat del cinema com a nou mitjà va ser de llarga constitució. Seguint la definició de Rick Altman (1999), la intermedialitat designa una etapa històrica, un estat transitori en el curs del qual una forma en camí de convertir-se en un mitjà apart es troba encara dividida entre varis mitjans existents, en un punt tal que la seva pròpia identitat queda en suspens. En aquesta línia, i utilitzant el cinema com a prototip, Andre Gaudreault i Philippe Marion varen construir el seu model del “doble naixement dels mitjans”, el qual intentarem aplicar al nostre objecte d’estudi en aquest capítol.

Aquesta teoria afirma que un mitjà neix una primera vegada com a prolongació de pràctiques anteriors a la seva aparició i als quals estava integrat en la seva etapa primària. I torna a néixer una segona vegada en el moment que adquireix una via pròpia a través de la qual els mitjans que ha desenvolupat han adquirit aquella legitimitat institucional que en reconeix la seva especificat.

---

<sup>35</sup> El model de Gaudreault i Marion (2002 i 2005) estableix tres fases: *aparició, emergència i constitució*, les quals coincideixen en bona mesura amb el model que Rick Altman (1999) aplica en el cas del cinema: *citació, explotació i separació*.

Aquesta hipòtesi de partida condueix a Gaudreault i Marion (2002) a substituir el terme ambivalent del naixement per tres altres termes de gestació i desenvolupament d'un mitjà: l'aparició (d'una tecnologia), l'emergència (d'un dispositiu) i l'adveniment (d'una institució). El model rep el nom de "doble naixement" ja que es centra en dues fases i/o processos: el procés entre l'aparició de la tecnologia i la constitució del medi; i el procés entre el seu segon naixement i la seva veritable consolidació. Aquesta transició es divideix en tres fases, "aparició", "emergència" i "constitució" i es caracteritza de diverses maneres a partir dels agents implicats en cada moment.

En el cas dels inicis del mitjà cinematogràfic, en el seu anàlisi, Altman (1999) incorpora el paper dels agents implicats a cada fase (per exemple, inventors, operadors de càmera i directors en el cas del cinema), dels processos de producció, o de la relació amb l'entorn institucional i amb els mitjans propers ja establerts. A la *fase d'aparició* o nou ús de la tecnologia, el mitjà resta subordinat a les convencions (mitjans, gèneres, etc.) preexistents. En aquesta fase, el nou mitjà "cita" altres mitjans per amagar la seva "bastardia" o manca d'identitat. Durant la *fase d'emergència* apareixen un conjunt de procediments o pràctiques discursives que es diferencien de les anteriors. El mitjà continua evocant els altres mitjans però sovint per mostrar, de forma més o menys amagada, la seva superioritat. La *fase de constitució* del mitjà es produeix quan les pràctiques s'insubordinen, els discursos són clarament diferenciats dels altres mitjans i el mitjà adquireix la seva identitat.

Però *la consolidació del mitjà necessita que es produeixi una institucionalització*, resultat de la relació de tots els agents i factors implicats, que porti el mitjà a l'autonomia i a la identitat que Gaudreault anomena "segon naixement" o *consolidació*: "Its second birth, or constitution, will appear when its quest for identity and autonomy coincides with institutional recognition and a decisive improvement in the economic resources devoted to its production." (Gaudreault, 2005: 13)

#### **4.1.1.1 El cas del cinema**

Aplicarem ara la teoria del doble naixement al mitjà cinematogràfic. En la teoria d'Altman (1999), a l'estudiar l'adveniment del so a la indústria cinematogràfica dels Estats Units, mostra que per a que un nou mitjà s'alliberi de l'estadi intermediàtic inicial, es requereixen tres operacions successives: la *citació*, l'*explotació* i la *separació*. El nou mitjà, que a l'inici no és sinó una nova tecnologia, comença per a citar els altres mitjans, no només per a fer-se acceptar sinó per a mostrar, a través de les seves imitacions, que és capaç de desenvolupar capacitats anàlogues als mitjans ja existents. Resulta necessari, ràpidament, i amb l'objectiu d'afirmar les seves pròpies possibilitats, explotar als mitjans antics i provar que és capaç de realitzar proeses

que superin les capacitats dels altres mitjans. Finalment, per a establir la seva especificitat i estabilitzar la seva identitat, necessita desmarcar-se dels altres mitjans, separar-se, mostrant-se en tot cas capaç, a partir de la seva formació, d'integrar als altres mitjans en el seu propi marc. Tot i això, l'estabilitat i legitimitat institucional d'un mitjà no s'aconsegueix de manera definitiva per sempre ja que, com assenyala Altman, una nova intermedialitat es troba sempre latent. (Lancien et Al., 2004:60)

Les primeres obres cinematogràfiques plantegen un interrogant, ja que, d'una banda, la presa era fixa, i en conseqüència, el pla era espacial i formalment immòbil; i de l'altra, l'aparell de prendre vistes es confonia amb l'aparell de projecció, dotat d'un temps uniforme abstracte. Seguint aquest raonament lògic, l'evolució del cinema, la conquesta de la seva pròpia essència o originalitat va ser efectuada, llavors, pel muntatge, la càmera mòbil i l'emancipació d'una presa que es separà de la projecció. Llavors el pla va deixar de ser una categoria espacial per esdevenir temporal, i el tall es convertí en un tall mòbil en comptes de immòbil (Deleuze, 2005:16). Gilles Deleuze s'anticipà llavors a la idea d'André Gaudreault i Philippe Marion sobre el doble naixement dels mitjans: segons aquest autor, en un primer moment el cinema opera com la prolongació de formes ja conegudes d'espectacle i entreteniment, i en el seu segon naixement, adquireix legitimitat institucional i desplega la seva especificitat. Aquest model del doble naixement del cinema pot ser desglossat en tres fases: la primera seria la de l'aparició d'un procés tècnic de la mà dels treballs de nombrosos investigadors, la segona ens remetria a l'emergència d'unes obres i d'uns procediments (on els agents principals serien els directors o operadors), i finalment, s'arribaria a la constitució d'una institució medial, amb els primers directors i estudis en un sentit estricte. (Deleuze, 2005:4-5)

Gaudreault (1999), però, rebutja l'ús de termes com "cinema dels inicis", "cinema primitiu" i "cinema dels primers temps", plantejant un argument que parteix d'una premissa radical: les imatges en moviment realitzades abans de la constitució del cinema com a institució medial no eren cinema, sinó una altra cosa. A això altre ho denomina "cinematografia-atracció". La seva proposta repta la manera com s'han considerat tradicionalment les imatges animades, la qual ha partit de considerar que el que ve abans explica el que ve després. D'aquesta manera, els aproximadament vint anys que segueixen a la primera projecció pública realitzada pels germans Lumière, més que l'inici del cinema, va ser un espai fronterer entre el temps en què el cinematògraf no existia encara, abans de 1895, i el temps en què el cinema dels inicis, havent cedit davant del cinema institucional, conclouria, al voltant de 1915 (Gaudreault, 2007:18). Això es podria il·lustrar, segons aquest autor, amb els treballs dels germans Lumière i de Georges Méliès. Les vistes dels primers serien sobretot fotografies animades i, per tant, formarien més part de la història de la fotografia que del cinema, mentre que el segon esdevindria l'introducció del cinematògraf al teatre, més que qui va introduir el teatre al cinema.



Cinema o no cinema, la veritat és que el sorgiment mateix de la cinematografia és objecte de polèmiques. Tot i que Émile Reynaud, Louis Le Prince, Thomas Alva Edison i fins i tot Etienne-Jules Marey han tingut els seus defensors com inventors del cinema, són els germans Lumière que s'han dut generalment el reconeixement per la invenció. Jacques Aumont resumeix bé la situació, en referir-se a Louis Lumière com el “més inventor del cinema”, al “imaginar una tècnica, concebre el dispositiu en què aquesta sigui eficaç, i percebre la finalitat per la qual s'exerceix aquesta eficàcia.” (Aumont, 1997: 18)

Habitualment, els primers discursos en els nous mitjans imiten les formes dels mitjans anteriors més propers. La primera televisió es deia “ràdio visual” i el cinema narratiu primitiu, que als Estats Units es deia “fototeatre”, no era res més que un teatre fotografiat. Fins al desenvolupament del muntatge com a mitjà de generació d'expectatives o d'associació d'idees, l'enquadrament, el punt de vista o de la il·luminació expressiva, el cinema no va ser un mitjà adult, amo de les seves pròpies característiques. Hi ha un pas enormement significatiu des del “sumar” característiques a l’“emergència” de característiques pròpies. Com apunta Janet Murray: “Una de les lliçons que podem aprendre de la història del cinema és que les fórmules additives com el “fototeatre”, o el terme modern que serveix per a tot, “multimèdia”, són un senyal que el medi es troba en un estadi primerenc del seu desenvolupament, i que encara depèn dels formats derivats de les tecnologies més antigues en lloc d'explotar el seu propi poder expressiu.” (Murray, 1997:79)

#### **4.1.1.2 El cas dels suports fora de línia**

Si considerem que l'ordinador és la tecnologia de suport d'un gran mitjà, el digital, els seus orígens atípics assenyalen ja diferències respecte dels anteriors en aspectes substancials. Seguint l'anàlisi efectuat per Ribas (2010), anem a aplicar al mitjà digital i a la difusió cultural interactiva la teoria que sobre la genealogia dels mitjans han desenvolupat André Gaudreault i Philippe Marion a partir de l'anàlisi detallada de la del cinema. Tot i que aquest model sorgeixi de l'estudi d'un mitjà de gran abast com és el cinema, aquests autors (2005:13) suggereixen que es pot intentar aplicar a diverses escales expressives i sembla clar que és així en el cas dels interactius fora de línia.

En el cas dels primers exemples d'assajos de documentals interactius per suport CD ROM i/o DVD ROM, si bé és cert que els autors van començar a trobar formes expressives noves característiques del discurs interactiu, va fallar el procés d'institucionalització, la construcció d'una “cultura” pròpia al seu voltant. Actualment, sembla que les aplicacions per tauletes podrien tenir unes millors condicions d'institucionalització. La seva no consolidació ni institucionalització es va deure al fet que eren tecnològicament sistemes molt complexos, difícils d'instal·lar i mantenir i necessitaven un ordinador multimèdia no sempre estàndard i de

compatibilitat no garantida completament. Demanaven usuaris amb bons coneixements d'informàtica aplicada, els quals no eren un públic general, i per tant no es va consolidar una "cultura" pròpia. Aquest factor clau i la materialitat del suport fan molt difícil un model de negoci viable. Això es va compensar circumstancialment amb aportacions públiques com les de la RMN a França, però la producció inicial centrada en la difusió cultural en CD-ROM va ser desprestigiada definitivament per estratègies editorials mal planificades com productes a molt baix preu de mala qualitat i de nul·la innovació discursiva. Internet desplaçà el centre d'atenció a les opcions d'accés a la informació i connectivitat extrema. (Ribas, 2009)

Podem raonablement postular que en el cas de l'ordinador es dona una fase prèvia a les tres fases que descriu el model del doble naixement que no es dona en altres mitjans: tota nova tecnologia o disposició nova de la tecnologia comença la seva marxa expressiva de manera immediata i relacionant-se amb els mitjans i processos associats que li són més propers. Així doncs, i d'acord amb Ribas (2010), abans d'arribar a aquest punt l'ordinador va haver de travessar una fase prèvia de "presa de consciència" com a mitjà expressiu i de comunicació, una fase de "conscienciació". El final d'aquest procés es fa evident en els CD-ROM de difusió cultural: els primers productes, realitzats aproximadament entre els anys 1990 i 1994 s'executen en una finestra més del sistema operatiu, estan envoltats del seu escriptori, les carpetes i la seva paperera, i situen en conseqüència l'usuari en un entorn de treball en què utilitza una eina. La riquíssima proliferació de CD-ROM de difusió cultural en aquest moment ens permet també assistir al pas següent a l'aparició del medi, la recerca de les seves formes d'expressió característiques.

Aquest recolzar-se en les formes anteriors per construir el discurs en el nou mitjà s'observa de manera paradigmàtica en els primers CD-ROM de difusió cultural. En efecte, els dos accessos principals de la primera edició del Louvre no són res més que un catàleg per escoles pictòriques, derivat directament dels nombrosíssims antecedents canònics en paper i una "visita", transposició fotogràfica del passeig real per les sales del museu. CD-ROM posteriors, com el del museu d'Orsay (Montparnasse Multimèdia, 1996), mantindran la mateixa estructura, incorporant, això sí, tecnologies més immersives com la primera versió de QuickTime VR per incrementar el realisme en la representació de la visita. (Ribas, 2010)

La fase d'aparició en la teoria del doble naixement es caracteritza per aquesta repetició de formes anteriors. Aquesta repetició va derivant poc a poc (i a mesura que els que utilitzen el mitjà el coneixen millor) cap a una situació expressiva pròpia, autònoma, acompanyada d'un procés d'institucionalització, com destaca Gaudreault (2002):

"...despite the 'attraction' of the new apparatus, despite its status as a technological novelty, the medium was nevertheless used back then to do the same old things. (./..) It wasn't until cinema's

practitioners arrived at a reflexive understanding of the medium and until the cinema achieved a certain degree of institutionalisation that the medium became autonomous.” (Gaudreault, 2002: 13-14).

Els CD-ROM de la segona meitat de la dècada de 1990 van començar a desenvolupar formes expressives intrínseques del mitjà interactiu. Com a propietat comuna, tots aquests casos es caracteritzen per utilitzar creativament les formes intrínseques del mitjà, maneres noves de relacionar els diferents mitjans entre si i amb la gestió de l'acció. Així doncs, sembla fora de tot dubte que una de les condicions per a la consolidació d'un mitjà, la que “els seus practicants arribessin a una comprensió reflexiva” es va donar amb escreix en aquests escassos 4 o 5 anys. Creiem raonable sostenir que la no consolidació es va donar a causa de la fallada de la segona condició, el fet d’“assolir cert grau d'institucionalització”. En efecte, en la fase de constitució, una vegada que la desafeció posterior a la subordinació respecte als mitjans anteriors ha portat a una insubordinació, el medi comença a revelar algunes de les seves pràctiques expressives pròpies i, si aquests reclams identitaris i d'autonomia tenen una resposta institucional i econòmica, el medi, la seva cultura pròpia, es consolida: “Its second birth, or constitution, will appear when its quest for identity and autonomy coincides with institutional recognition and a decisive improvement in the economic resources devoted to its production.” (Gaudreault, 2005:13)

L'absència d'aquest reconeixement institucional, social i econòmic va impedir la consolidació d'aquesta forma de construir discursos de difusió cultural als interactius d'ús personal. La incipient cultura generada al seu voltant no va arribar a consolidar-se. Les causes més decisives d'aquest no reconeixement es derivaven directament de la complexitat de la pròpia tecnologia dels CD-ROM, doncs el seu adequat funcionament requeria un ordinador multimèdia no sempre estàndard, l'ús de programes específics i la realització de processos d'instal·lació complicats. Tot això els feia extraordinàriament susceptibles a tota mena d'errors, fins i tot després de les primeres sessions de funcionament. Només usuaris molt convençuts i amb destresa informàtica podien finalment accedir al gaudi del discurs interactiu contingut al CD-ROM. Si ja és difícil en qualsevol proposta de tipus cultural arribar a interessar a la quantitat suficient de persones per poder establir una “cultura” pròpia, en aquest cas la dificultat es multiplicava fins a la frontera de la impossibilitat. (Ribas, 2010)

Aquesta greu circumstància, unida a la materialitat del suport, feia que fos difícil establir sobre aquestes bases un model de negoci viable. Només l'aportació d'entitats públiques com la RMN va poder compensar aquest fet durant algun temps. D'altra banda, la distribució immaterial era molt més senzilla i econòmica. Aquestes dues circumstàncies comportaven l'accés a una quantitat de persones molt més gran i amb menors exigències prèvies. Indubtablement, internet ofereix una base humana prou gran per a la consolidació de qualsevol "cultura" específica. Però

no va ser aquest el cas de la difusió cultural interactiva. D'una banda, el traspàs a internet implicava un canvi obligat i difícilment rendible en un model de negoci ja de per si complex. De l'altra, el canvi va implicar inevitablement modificacions radicals en el discurs que van implicar una desnaturalització de les noves formes experimentades fins llavors.

En primer lloc, el funcionament obligat dins de la finestra del navegador va comportar un retorn paradoxal a la situació "informàtica" de la fase de conscienciació del medi. L'altra, la reducció dràstica de l'amplada de banda des del CD-ROM a la del primer Internet, unida a la inicial invisibilitat en els cercadors del que no fos text, va comportar una reducció generalitzada a aplicacions basades exclusivament en text i imatge o realitzades a força de petits fragments. Més important probablement que totes aquestes causes concretes és l'efecte que l'explosió d'internet ha tingut en la percepció social de les possibilitats del mitjà interactiu. El centre d'atenció s'ha desplaçat cap a les opcions de connectivitat extrema, de manera que s'ha produït una reducció notable del propi concepte d'interactivitat que es confon avui dia amb les possibilitats de l'ordinador com a gestor de la comunicació entre persones, deixant pràcticament de costat totes les seves opcions com a generador de discurs interactiu. (Ribas, 2010)

Dedicar-se a fer o tractar produccions relacionades amb la cultura implica allunyar-se dels mercats tipus "mainstream". Això va ser una de les causes del fracàs de formats anteriors, digitals o predigitals. Les tauletes, però, avui abracen un mercat mundial, potser amb prou mida fins i tot per la cultura i l'educació a l'haver començat sobre un mercat consolidat, d'ús senzill i comprensible per a la gent. El dispositiu físic tauleta o derivats podria ser el primer dispositiu físic digital "permanent". Però, una vegada més, no serà gens fàcil consolidar un submercat cultural coherent, estable i fiable. Caldrà integrar des del principi estratègies transmedials, doncs una aplicació sola és invisible. (Ribas, 2010)

Tot i aquest optimisme inicial, en l'anàlisi de Ribas (2010) es desprèn que també es palpen clars símptomes d'instabilitat, potser inherent, fins i tot en formats relativament estables com els "llibres ampliats", sistemes d'accés a pàgines, composició, etc. Però l'entorn es mou, canvia i apareixen solucions diferents. Sí es detecta una contínua citació dels mitjans de l'entorn. En aquest sentit el més propers són el llibre (i encara més el conte infantil, segurament per raons físiques tant del suport com de la interacció tàctil), la "pantalla" amb totes les seves variants i la gestió del so. En general es mantenen les formes dels mitjans anteriors i meres juxtaposicions i/o acumulacions sense estructura discursiva pròpia. També és important la gran dificultat de trobar un llenguatge de la interacció tàctil tan intuïtiu com el del sistema ratolí i/o cursor. Potser per això moltes aplicacions deriven cap a acumulacions de jocs molt simples basats en les formes de tocar de la pantalla.

### 4.1.1.3 El cas del documental interactiu

El documental interactiu neix fruit del mitjà digital, quan aquest, després de la seva fase de conscienciació, s'adona que pot contenir gèneres audiovisuals tradicionals però amb la interactivitat com a factor clau, novell i emergent. També la voluntat de tractar la informació més com a divulgació cultural que com a mitjà informatiu fa que els creadors o autors d'interactius comencin a “assajar i experimentar” amb obres bàsicament finançades per la museística i d'altres àmbits de la cultura i l'espectacle.

Seguint a Gaudreault (2005), l'aparició de la tecnologia vindria representada pel mitjà digital, i sobretot caracteritzada pels suports fora de línia òptics i la xarxa Internet; l'emergència d'un dispositiu concret es manifestaria en el moment que el documental interactiu es desmarca del seu homònim audiovisual lineal i ofereix l'alternativa i/o possibilitat d'explicar històries d'una altra manera, unit a l'explosió de formats, suports i plataformes de principis del segle actual; i finalment, l'adveniment d'una institució s'inicia a partir de la segona dècada del present segle amb un conjunt d'organismes i institucions dedicades al seu estudi, anàlisi i producció. Exemples en serien la “i-docs Community”, amb les seves activitats generades com la “ i-docs Conference”, les iniciatives “Docshift” (Institute, Summit, Index, etc); el departament “Highrise” del NFB; el projecte “Living Docs” de Mozilla; les aliances entre actors de diferents països tals com productores, radiodifusors, governs i desenvolupadors tecnològics; les ajudes d'importants festivals; nombrosos portals i pàgines web dedicades a l'estudi del gènere, les primeres publicacions, articles i tesis doctorals sobre el gènere, etc. (veure Annex 1)

Segons la teoria del doble naixement, el procés entre l'aparició de la tecnologia i la constitució del medi es podria ubicar entre 1980 i principis del segle XXI, mentre que actualment ens trobem immersos en el procés que comprèn entre el seu segon naixement – que coincideix amb l'explosió de la forma durant els anys 2008-2009 – i la seva veritable consolidació, que encara s'ha de produir. En aquesta transició és on s'observen les tres fases principals que utilitzem per elaborar la nostra proposta de divisió per períodes o etapes com a “aparició”, “emergència” i “constitució”, incloent-hi la de “diversificació/institucionalització”.

A la *fase d'aparició* o nou ús de la tecnologia, el documental interactiu restà clarament subordinat a les convencions (mitjans, gèneres, etc.) preexistents. En aquesta fase, el nou mitjà “citava” altres mitjans per amagar la seva “bastardia” o manca d'identitat, com ho demostra el fet que ningú ho anomenava com a tal ni considerava el fet que el documental podia traslladar-se al mitjans digitals interactius. Aquesta fase equivaldria a la de “citació” segon Altman (1999). Durant la *fase d'emergència* aparegueren un conjunt de procediments o pràctiques discursives que es diferenciaren de les anteriors, com s'observa en l'anàlisi extens que fa Ribas (2000), tot i que ell ho anomeni com a assaig i nosaltres creguem que en molts casos els projectes es troben

en un punt mig indeterminat entre l'assagística i el documental. En qualsevol cas, a partir de l'experimentació, hi ha una "explotació" de certs aspectes del discurs interactiu que enriqueixen i diferencien el nou gènere del seu progenitor, el mitjà digital. El mitjà continua evocant els altres mitjans però sovint per mostrar, de forma més o menys amagada, la seva superioritat: el documental interactiu començava a esbossar la seva idoneïtat per a explicar històries de manera original i divertida, diferent a la dels hipertextos que llavors conformaven un web rígid i de difícil accés i comprensió. La *fase de constitució* del mitjà es produeix quan les pràctiques s'insubordinen, els discursos són clarament diferenciats dels altres mitjans i el mitjà adquireix la seva identitat, com comença a succeir en l'actualitat. Ens trobaríem, seguint a Altman, a la fase de "separació" que nosaltres anomenem "diversificació". Però *la consolidació del mitjà necessita que es produeixi una institucionalització*, resultat de la relació de tots els agents i factors implicats, que porti el mitjà a l'autonomia i a la identitat que Gaudreault anomena "segon naixement" o *consolidació*, i això només passarà si s'aconsegueix generar un *sòlid i rentable model de negoci*, fet que va ser determinant en el fracàs del seu antecessor en suport òptic.

Per elaborar la nostra proposta original en aquest capítol, i partint de les teories i models descrits anteriorment, hem detectat un conjunt de projectes que marcaren tendència pel seu impacte i innovació temàtica i formal, tot analitzant l'època en què es varen concebre, per acabar finalment delimitant quatre etapes o dècades clau, les quals es constitueixen com la breu història i/o recorregut cronològic que presenta, al nostre entendre, aquest gènere específic<sup>36</sup> (consultar Annex 2 on es descriuen i justifiquen els criteris de selecció). Cada etapa s'anomena d'una manera determinada seguint la teoria del doble naixement de Gaudreault i Marion: *aparició*, *emergència* i *experimentació*, *constitució* i *consolidació* i una última etapa que hem anomenat *diversificació*, pròxima a la fase d'*institucionalització* que precedeix al segon naixement.

Durant els anys 1980-1990 es produïren un conjunt reduït de precedents i antecedents, situació que comportà, a finals d'aquesta dècada, el *naixement* del documental interactiu, és a dir, la seva *aparició* en el panorama audiovisual, això si, uns anys després d'una etapa prèvia de *conscienciació* del propi nou mitjà digital i l'ordinador.

Durant l'última dècada del segle XX va iniciar-se un període molt intens d'*experimentació* del documental interactiu per a diferents suports, tot aprofitant l'*aparició* del web, que va comportar

---

<sup>36</sup> La justificació d'aquesta estructuració respon a paràmetres de producció: és a dir, a finals de l'any 1979 es produeix la primera simulació que representa clarament un precedent del gènere estudiat, així com alguns jocs desenvolupats durant els anys 80. A finals dels 80 es creà la primera aplicació que s'anomena com a tal, i durant la següent dècada s'experimenta amb formats per a més d'un suport, majoritàriament per a fora de línia – CD-ROM i DVD-ROM –, en línia i a per instal·lació interactiva. Tota aquesta innovació es consolida amb la producció de principis i sobretot finals de la primera dècada del segle XXI, fins al punt actual on les noves tendències es diversifiquen i on comencen a abundar els diferents exemples de cada categoria existent. Tot i que la delimitació dels anys pugui ser discutible, hem intentat oferir un desplegament cronològic lineal i senzill per facilitar-ne la descripció, selecció i classificació dels exemples comentats al llarg de l'estudi.

una fase *emergent* fins arribar a la seva *constitució com a gènere* i *consolidació* com a format audiovisual interactiu durant els següents deu anys aproximadament (2000–2010).

Actualment ens trobem immersos en la quarta etapa de desenvolupament, uns anys on la producció ha augmentat considerablement i ja podem començar a parlar, amb precaució, d'una certa diversificació de projectes, plataformes, practicants, empreses i en general de *constitució del format com a gènere i meta-gènere amb característiques pròpies i específiques*, situació ideal per a experimentar el *segon naixement*, ara dins una *esfera institucional* que comença a ser sòlida i estable.

Dins de cada etapa i/o període en destaquem el desenvolupament de la tecnologia, factor clau per a l'expansió d'aquest gènere, i en citem els exemples més representatius. A continuació oferim un esquema inicial de la proposta d'evolució cronològica<sup>37</sup> que presentem en aquest capítol:

0 *Fase prèvia de conscienciació* (de l'ordinador i el mitjà digital)

1 *Aparició del documental interactiu* (1980 – 1990). Precedents i antecedents. Naixement del documental interactiu

2 *Emergència i experimentació del documental interactiu* (1990 – 2000). Emergència i experimentació amb el documental interactiu per a diferents suports

3 *Constitució i consolidació del documental interactiu* (2000 – 2010). Consolidació i ampliació dels suports d'exhibició del documental interactiu

4 *Diversificació del documental interactiu*. Últimes tendències. Producció diversificada de documentals interactius. Vers una possible institucionalització.

## **4.2 Aparició del documental interactiu (1980 – 1990). Precedents i antecedents. Naixement del documental interactiu (fora de línia i instal·lació interactiva documental)**

### **4.2.1 Desenvolupament de la tecnologia**

Els primers precedents, antecedents i documentals interactius eren suportats per unes tecnologies inicials com els *Laserdiscs* i les *memòries òptiques*. A continuació les llistem amb un cert detall.

---

<sup>37</sup> Cal ressaltar que la nostra divisió efectuada en dècades no pretén ser ni exacta ni taxativa, sinó el punt d'inici d'un recorregut que amb el temps i la recerca s'ha d'anar ajustant i concretant, a mesura que el gènere creixi i la recerca teòrica i aplicada també de manera exponencial.

#### 4.2.1.1 El videodisc

El disc va ser durant molts anys l'únic format de referència de les aplicacions auditives o visuals i no va ser fins que es va necessitar contenidors de gran volum d'informació que no es van desenvolupar els sistemes magnètics en cinta que oferien una major capacitat d'emmagatzematge a canvi de forçar la seqüencialitat de l'accés (Ribas, 2000:29). La idea de disposar la informació d'imatge al costat de la del so en un suport de forma circular era tan antiga gairebé com la invenció del gramòfon per Emile Berliner el 1888. De fet, el 1923 John Logie Baird amb el seu Phonovision va adaptar aquesta mateixa tecnologia "de contacte" per encabir en un disc unes poques imatges d'escasses 30 línies de resolució que es movien a 12 fotogrames per segon. El problema, naturalment, era la petita superfície d'un disc de dimensions raonables, que feia que s'hi poguessin col·locar molt poques imatges. Unes dècades més tard, aquestes tecnologies de contacte havien aconseguit solcs estretíssims i els primers discos de vídeo (TED, CED, VHD) empraven tecnologies piezoelèctriques o capacitatives que "fregaven" la superfície del disc (Ribas, 2000:29-30). El Laserdisc o LD va ser el primer sistema d'emmagatzematge en disc òptic comercialitzat, i va ser usat principalment per reproduir pel·lícules. Comercialitzat inicialment com Discovision el 1978, la tecnologia va ser llicenciada i venuda com Reflective Optical videodisc, Laser videodisc, LaserVision, Disc-Vision, DiscoVision i MCA DiscoVision, fins que Pioneer Electronics va comprar la participació majoritària en el format i va comercialitzar-lo com a LaserDisc durant la segona meitat dels 80.

Actualment, el Laserdisc ha estat totalment reemplaçat pel DVD en el mercat, ja que ni els reproductors ni el programari són produïts en aquest format. Ha conservat la seva popularitat entre els col·leccionistes nord-americans i, en un major grau, al Japó, on el format va ser millor suportat i més habitual en la vida quotidiana. A Europa, el Laserdisc ha estat sempre un format feble. A Espanya moltes de les seves vendes anaven lligades a les primeres versions d'enciclopèdies multimèdia i col·leccions de documentals, majoritàriament comercialitzades pel canal de venda de llibres a domicili. On va haver-hi una producció molt gran de videodiscos va ser en el mercat americà. Es va emprar molt en punts d'informació i catàlegs de grans empreses i magatzems, o en aplicacions de formació en habilitats que es beneficiaven especialment de la possibilitat única d'incloure imatge en moviment realista: simuladors de vol, de reparacions costoses o perilloses, etc. També va tenir un mercat educatiu molt important, novament als Estats Units. I també va ser en aquest format en què es van fer les primeres aplicacions de difusió cultural.

El tractament de la majoria es basava en la superior qualitat de la imatge respecte una cinta domèstica i en la possibilitat de realitzar una pausa perfecta per mostrar obres d'art visual amb possibilitats de personalització noves. Naturalment, davant la impossibilitat de tenir a casa un



sistema informàtic de gestió del videodisc, tots aquests primers productes editorials estaven pensats bàsicament per treballar al nivell bàsic d'interactivitat. Per tant, tots anaven acompanyats d'un text o llibret on s'explicava la situació de les imatges o fragments de vídeo, la seva distribució per capítols i es podien suggerir possibles trajectòries diferents per la informació audiovisual, amb finalitats diverses, didàctiques o d'entreteniment (Ribas, 2000:31). Va ser especialment important el paper de la productora nord-americana Voyager en el mercat de la difusió cultural en general i de l'art en particular a través del videodisc. Excel·lents productes sobre artistes com Van Gogh o Muybridge, o sobre museus com *The Art Institute of Chicago* o *The National Gallery of Art de Washington*, entre molts d'altres, van suposar un primer canvi conceptual important en les formes de divulgar la cultura. També val la pena esmentar el cas de la Société ODA, de París, que va produir uns excel·lents videodiscos sobre els museus del Louvre i Orsay, precedents de la magnífica línia de productes interactius culturals francesos actual (Ribas, 2000:31). En els últims anys d'utilització dels videodiscos, a finals dels 80, algunes produccions van començar a incorporar programes informàtics de control del videodisc i ampliació i gestió de la informació emmagatzemada.

La digitalització aporta un seguit d'avantatges fonamentals respecte la situació a l'època del videodisc. Totes provenen del tractament uniforme dels diversos mitjans propi de l'entorn digital: tota la informació es desplega en arxius que el sistema gestiona de la mateixa manera. Això fa que la integració informàtica sigui senzilla i homogènia i què, per exemple, els llenguatges de desenvolupament d'aplicacions no hagin de fer distincions fonamentals en funció del mitjà a incorporar. Naturalment el hardware necessari es simplifica i es converteix en un sol ordinador amb capacitats de gestió multimèdia i, a nivell d'aplicacions, el contingut i la seva estructuració passen a estar en el mateix mitjà, el mitjà digital. Això tindrà importants conseqüències a nivell teòric i permetrà que les reflexions incipients sobre el concepte d'hipertext incorporin de forma natural la informació audiovisual en una extensió terminològica i conceptual que la homogeneïtat del digital suavitza. I és que, a pesar dels greus inconvenients que presentava, el videodisc interactiu havia mogut per primera vegada tot un seguit de voluntats i iniciatives de tota mena al voltant de les possibilitats de la comunicació interactiva. Persones provinents de la producció de vídeo lineal, de la comunicació empresarial, de l'ensenyament assistit per ordinador, de la informàtica documental, artistes, escriptors, etc., varen confluïr i es varen acostar per primer cop a la comunicació interactiva a través del videodisc. A finals dels 80 i principis dels 90, el moment en què la digitalització multimèdia comença a ser una evidència d'immediat futur, totes les idees i iniciatives del camp de l'hipertext i del videodisc interactiu comencen a confluïr. És l'època dels primers congressos i associacions sobre el tema i del sorgiment de les idees més importants sobre les quals es construeix la teoria de la comunicació interactiva actual. (Ribas, 2000:33)

Les primeres aplicacions audiovisuals veritablement interactives varen ser realitzades en el format de videodisc òptic LaserVision durant la dècada dels anys vuitanta. Aquest sistema havia estat desenvolupat per l'empresa Philips la dècada dels setanta. Es tractava d'un format analògic i de difícil gestió, però va propiciar l'apropament de persones d'àmbits diversos a la comunicació interactiva. Ja l'any 1929 va existir una patent de Reginald T. Friebus per enregistrar so i imatges en color en un disc per sistemes òptics, però no va ser fins a la invenció del làser, amb la seva extraordinària capacitat de concentrar el raig de llum, que fou possible que en una cara d'un disc hi cabés una quantitat raonable de programa audiovisual (Ribas, 2000:29-30). De tots els sistemes òptics que van competir durant la dècada dels setanta i vuitanta (més de 25, el 1976), el LaserVision es va acabar imposant per la seva resistència i facilitat d'ús. El seu format CLV, concebut per veure pel·lícules de forma força lineal, no va arribar mai a reeixir, en competència amb els magnetoscòpis domèstics en cinta enregistrable i esborrable. El format CAV (Constant Angular Velocity)<sup>38</sup> va possibilitar les primeres aplicacions audiovisuals interactives. Totes les funcions que permetia el format CAV es podien controlar amb el comandament a distància, era el nivell I d'interactivitat, o amb un ordinador extern – en el nivell III –. Com destaca Ribas (2000:29-30), un programa que funcionés en aquest ordinador podia afegir a les seves intrínseques capacitats interactives fragments de vídeo i so o imatges fixes de qualitat videogràfica, això sí, en un monitor diferent del de l'ordinador, ja que la imatge i el so emmagatzemats en el LaserVision eren encara analògics<sup>39</sup>.

#### 4.2.1.2 Les memòries òptiques

Les diferents classes de memòries òptiques permeten obrir un nova era en relació a l'emmagatzematge i recuperació de la informació. Entenem per memòries òptiques aquells

---

<sup>38</sup> El secret del format CAV estava en la disposició d'una sola imatge a cada volta del disc. D'aquesta manera, i girant a velocitat constant de 25 voltes per segon – en el sistema PAL – mentre el capçal lector làser feia un petit moviment en direcció radial a cada volta, es podia reproduir vídeo en moviment. Però també es podia fer una pausa perfecta i de durada il·limitada, amb el senzill procediment d'aturar aquest capçal per reproduir 25 vegades per segon la mateixa imatge. O es podia fer marxa ràpida o lenta, endavant o enrere, amb el control de la velocitat i el sentit de desplaçament d'aquest capçal en la direcció del radi del disc. I, el que era més important, totes les imatges es podien numerar – de l'1 al 54.000, en una cara –, amb un codi digital barrejat amb la imatge, i se'n podia fer arribar el capçal a qualsevol en poques dècimes de segon. La combinació d'aquest accés aleatori i la pausa perfecta i il·limitada van convertir el format CAV del LaserVision en el paradigma de les primeres aplicacions audiovisuals interactives. Les 54.000 voltes d'una cara es podien emprar per tenir aquest mateix nombre d'imatges diferents, per tenir 36 minuts de vídeo PAL o per a qualsevol combinació d'imatge fixa i en moviment dins d'aquests límits, amb l'afegit de dos canals de so commutables. (Ribas, 2000:30)

<sup>39</sup> El sistema era certament mastodòntic, difícil de gestionar i impensable de distribuir entre el públic en general: un ordinador amb el seu monitor, un lector de videodisc amb el seu televisor i una connexió entre tots dos formada per un cable especial i un programa per gestionar-la. I si es volia tenir la sortida de l'ordinador a la mateixa pantalla videogràfica, calia una targeta especial de sincronització, cara, difícil de gestionar i no estandarditzada. Un altre inconvenient important va ser la incompatibilitat entre els sistemes de televisió NTSC i PAL, que va impedir l'extensió del videodisc.

sistemes que utilitzen el raig làser per gravar i reproduir informació. La idea d'utilitzar un raig de llum per llegir la informació emmagatzemada en un determinat suport és molt antiga: el 1929, un enginyer de la Columbia, Reginald T. Friebus, presentava la patent d'un disc capaç d'emmagatzemar imatge en colors i so. La informació es codificava en forma digital i la lectura havia de fer-se mitjançant un prim raig de llum. La invenció de l'iconoscopi o tub de televisió amb la seva resolució superior varen fer inviables aquesta i altres idees, i no va arribar, per tant, a construir-se mai un prototip del visionari invent de Friebus.

També empraven tecnologia òptica els primers intents seriosos, ja en la dècada dels 60, de desenvolupar un sistema de videodisc. Usaven com a suport una placa fotogràfica circular d'alta resolució. La idea va passar per diverses companyies, des 3M a MCA, a través de la qual va arribar a influir en l'actual estàndard Laservision. Va ser la possibilitat d'aplicar la tecnologia làser el que va donar l'impuls definitiu a la via òptica d'emmagatzematge de la informació. Amb la llum del làser és possible, en efecte, una acció selectiva sobre zones molt petites de superfície. La mida d'aquestes zones és de l'ordre de la pròpia longitud d'ona de la llum, és a dir, de l'ordre de la milionèsima de metro.

No és estrany, doncs, que s'hagi pensat en fer servir procediments òptics per emmagatzemar qualsevol tipus d'informació: textos, arxius informàtics, àudio, vídeo, etc. En efecte, la seva densitat d'emmagatzematge (10.000 bits o elements d'informació per mm<sup>2</sup>) és 30 vegades superior a la dels suports magnètics usuals en informàtica. Això significa que un disc òptic pot contenir 30 vegades més informació que un magnètic de la mateixa mida. L'altra avantatge tradicional de les memòries òptiques sobre les magnètiques és la seva molt superior durabilitat. En no existir contacte físic entre el disc i un instrument de lectura (aquesta es fa a través del làser), no es produeix cap desgast del suport. Es calcula que cada còpia de videodisc Laservision pot durar més de 100 anys, que es converteixen en 10.000 per al disc matriu. En comparació, la vida mitjana d'una cinta magnètica de vídeo s'estima en 15 anys en unes condicions de conservació, a més, molt més estrictes.

L'inconvenient clàssic de les memòries òptiques és que, en principi, no poden gravar i esborrar. Això ha fet que el mercat es decantés cap als suports magnètics en totes aquelles aplicacions en què és important la provisió d'informació per part de l'usuari sense que sigui vital la quantitat i durabilitat de l'emmagatzemat. La coexistència d'aquestes amb altres aplicacions en què es pot treballar sobre una informació ja "tancada" és la situació actual del mercat dels suports d'informació. Existeixen molts tipus de memòries òptiques que sí poden ser manipulades per l'usuari. Unes poden ser gravades però no esborrades i es diuen WORM (Write Once Read Many), mentre que altres poden ser regravades tantes vegades com calgui: són les EDRAW (Erasable Direct Read After Write). A continuació n'enumerem les més significatives.

#### EL CD-ROM (Compact Disc Read Only Memory)

El nom d'aquest format, CD-ROM, no és massa afortunat, ja que memòries de només lectura ho són totes les d'aquesta família. Sembla probable que els creadors d'aquesta especificació (Philips i Sony el 1985) volguessin que aparegués la paraula memòria (o millor, el terme molt informàtic ROM) per deixar clar a partir del nom del producte el mercat al qual anava dirigit. El CD-ROM està pensat per funcionar com a memòria auxiliar d'un ordinador exactament igual que un disc magnètic, flexible o dur. És per això que emmagatzema el mateix tipus d'informació que solen portar aquells (inicialment text i dades, més endavant també gràfics i so), naturalment amb molta més capacitat, de 550-600 Mbytes, que equivalen a 150.000 pàgines mecanografiades o 100 milions de paraules. No és d'estranyar, doncs, que una de les primeres aplicacions del CD-ROM fora l'edició d'enciclopèdies, un producte que s'ajusta bé, d'altra banda, a la condició de no gravable del sistema.

#### EL CD-V (Compact Disc Video)

És un altre sistema mixt, analògic-digital, però diferent de l'anterior en moltes coses, per exemple en el seu objectiu, que és el mercat del gran públic. El vídeo que conté continua sent analògic segons l'estàndard LaserVision, però el so està codificat en format digital segons l'estàndard CD-DA. La idea és associar imatges a l'excel·lent qualitat sonora d'aquest últim sistema.

#### EL CD-I (Compact Disc Interactive)

El CD-I és un format atractiu. S'anuncià com la resposta "gairebé" definitiva al repte de l'emmagatzematge i recuperació interactiva de tota classe d'informació digital (text, dades, programes, gràfics i fins i tot una mica de vídeo) en un sol disc. Encara que ha va ser presentat en diversos congressos i ha un primer CD-I realitzat per Philips, el llançament comercial del primer lector CD-I es va endarrerir fins al 1989 o 1990. El primer esborrany d'aquesta especificació va ser presentada per Philips i Sony a mitjans de 1986. Les dues idees bàsiques en les quals se sustenta són la seva condició de multimèdia i la seva portabilitat total a qualsevol sistema CD-I arreu del món.

EL DVI (Digital Video Interactive)

Encara que utilitza com a suport un CD-ROM, aquest és un format atípic dins de la línia que estem descrivint. És l'únic que no va ser desenvolupat per Philips o Sony, les importants companyies de vídeo que donen suport a tots els altres. En realitat, el DVI va poder arribar a constituir-se en una original i interessant competència per als formats "oficials", especialment per al CD-I. Les companyies que han desenvolupat fins ara el DVI han estat RCA i General Electric.

## 4.2.2 Exemples més representatius

### 4.2.2.1 Precedents i antecedents: *Aspen Movie Map* i *Sim City*

*The Aspen Movie Map* (1980) Andy Lippman. MIT Media Lab

Com s'ha explicat prèviament, *la invenció de l'òptica del videodisc va ser l'element clau que va permetre emmagatzemar i accedir fins a mitja hora de vídeo analògic a través d'un ordinador*. El Media Lab del MIT (Cambridge)<sup>40</sup>, a finals dels anys setanta i dirigit per Nicholas Negroponte, va decidir experimentar amb la *creació d'un espai virtual de viatge anomenat Aspen Movie Map*. L'objectiu era permetre que un usuari conduís a través de tota la ciutat d'Aspen, Colorado. A "l'habitació dels mitjans" un usuari podia controlar la velocitat i la direcció de transport dins de la ciutat tot interactuant amb una interfície de pantalla. Andy Lippman, director del projecte, concebia la seva visió de la interactivitat com un "mútua i simultània activitat per part dels dos participants, generalment treballant cap a una meta conjunta, però no necessàriament" (Brand, 1988:46). Gaudenzi assenyala, en relació a la visió personal de Lippman:

"For him (Lippman), to be interesting a conversation needs to be interruptable (interruptibility), an unanswerable request should lead into a smooth transition (gracefull degradation), sentences -or moves- should be decided on the fly (limited look-ahead), sentences needs to feel unpredictable (no-default) and the conversation needs to feel potentially endless (impression of infinite database)." (Gaudenzi, 2009:10)

---

<sup>40</sup> La descripció que ofereix la pàgina web del Media Lab de Massachussets és la següent: "The MIT Media Lab applies an unorthodox research approach to envision the impact of emerging technologies on everyday life technologies that promise to fundamentally transform our most basic notions of human capabilities. Unconstrained by traditional disciplines, Lab designers, engineers, artists, and scientists work atelier-style in close to 30 research groups conducting more than 400 projects that range from neuroengineering, to how children learn, to developing the city car of the future". Informació disponible en línia a: <http://www.media.mit.edu/about>

El model d'inspiració de Lippmann en referència al model centrat en la Interacció Persona-Ordinador (HCI) és el d'una conversa, a diferència d'una classe. Perquè un participant obtingui èxit i alhora experiències satisfactòries en una conversa hi ha d'haver un intercanvi més que una escolta passiva. Òbviament, en el cas de l'*Aspen Movie Map*, la tecnologia no va ser capaç de crear un espai computacional realment obert (això segueix sent un repte avui en dia), però el model d'inspiració per a la interacció entre l'*Aspen Movie Map* i l'usuari és el d'una conversa: s'intenta que l'usuari es senti lliure per improvisar moviments en qualsevol moment i que el programari respongui sense problemes a aquestes decisions.<sup>41</sup>

#### 4.2 “Habitació dels mitjans” en el projecte *Aspen Movie Map*



L'*Aspen Movie Map* no va ser anomenat ni considerat com un documental interactiu: era vist com una conducció virtual interactiva per una ciutat. Gaudenzi (2009:10) ho considera com una experiència clau ja que li mostrà les esperances inicials d'un nou format: el “real”. La ciutat d'Aspen no s'explica a l'usuari, sinó que es simula per a l'usuari. La idea de la documentació passa de l'explicació de la realitat a la simulació de la realitat. L'usuari necessita sentir-se lliure de fer i explorar sense que calgui el sistema ni la sensació de les seves limitacions. L'autor, en aquest cas l'Architecture Machine Group del MIT, utilitza l'ordinador com un simulador de la realitat, determinant el que pot ser fet a partir d'aquesta “realitat” (girar, aturar, tocar la paret, etc.).

---

<sup>41</sup> Per a més informació i veure imatges gràfiques de la instal·lació, consultar la pàgina en línia: <http://www.naimark.net/writing/aspen.html>. També els següents recursos en línia: <http://www.youtube.com/watch?v=Hf6LkqXPMU&feature=related> (vídeo youtube) i [http://en.wikipedia.org/wiki/Aspen\\_Movie\\_Map](http://en.wikipedia.org/wiki/Aspen_Movie_Map) (Wikipedia)

### 4.3 Interacció tàctil en el projecte *Aspen Movie Map*



Encara que el disc de vídeo ha limitat la capacitat d'emmagatzematge i la interacció, durant aquesta època es va començar a concebre l'experiència sense límits: l'usuari no es sent atrapat en un sistema predefinit i basat en les regles de l'autor. El mode de conversa apunta a un sistema que realment sembla viu. La visió de Lippmann d'una conversa lliure amb l'equip és encara tècnicament impossible, però la seva simulació s'està tornant més i més convincent a mesura que la velocitat i la memòria de l'ordinador es van ampliant. Gaudenzi ressalta el fet de la creació dels sistemes vius i cita, del teòric de la computació Michael Murtaugh, la següent idea: 'interactivity always involves simultaneity, as computations occurs iteratively through feedback to a shared and changing environment' (2008:146). El tema de la creació de sistemes vius és considerat per l'autora com la clau ("the Holy Grail of liveness") de la interactivitat i ho exemplifica a través de dos exemples concrets: l'ús de la Intel·ligència Artificial en els jocs i l'extensió dels entorns d'interacció de la pantalla a l'espai físic en projectes locatius (2009:11). La suposició bàsica és que interactuar amb un món és com conversar amb ell: la interacció es troba oberta a una infinitat de possibilitats (impressió de la base de dades infinita), i per tant, l'usuari i el mitjà reaccionen en temps real l'un amb l'altre. La intel·ligència artificial es va aplicar primer als jocs i després a la narrativa interactiva, però recentment han sorgit formes híbrides que barregen documental i joc, tot esborrant-ne les fronteres.

#### 4.4 Exemples de la interfície de navegació del projecte *Aspen Movie Map*



#### *Sim City* (1989) Will Right. Maxis

El primer relat interactiu que es va reconèixer clarament com alguna cosa més que un joc va ser *Sim City*. Aquest joc basat en la simulació de Will Wright (editat per primera vegada l'any 1989) es basa en la generació de diferents esdeveniments en funció de les decisions que l'usuari ha pres en la construcció d'una ciutat virtual. *SimCity* és un videojoc de construcció de ciutats on l'interactor és l'alcalde i ha d'anar construint una ciutat poc a poc. La meta d'aquest joc és arribar a una ciutat on tots els ciutadans estiguin contents a l'observar el progrés de la ciutat, perquè si no ho estan, es mudaran a altres ciutats. Però, per altra banda, si les accions són les encertades, la ciutat prosperarà i els ciutadans l'estimaran i hi voldran viure. Aquest joc és un dels que tenen més característiques realistes, ja que s'han de cuidar els impostos, els guanys, la seguretat, l'educació, el trànsit, la sanitat i el medi ambient, entre d'altres.

*SimCity* ha esdevingut, amb el temps, una sèrie de videojocs de construcció de ciutats desenvolupada i publicada per Maxis (actualment una divisió d'Electronic Arts) com una de les seves primeres grans apostes en l'àmbit dels jocs. La temàtica dels jocs de la saga s'enfoca en la creació, gestió i evolució de ciutats. El joc consisteix exactament a crear per proveir. El jugador comença el joc amb un mapa en blanc, i ha d'iniciar i expandir una ciutat amb el pressupost de què disposa. La ciutat ha d'oferir als seus ciutadans els serveis bàsics que requereixin, com aqüeductes, energia elèctrica, provisions, serveis bàsics, etc., i, fins i tot, a partir de *SimCity* 3000, la gestió de residus urbans. A més dels serveis elementals, els ciutadans han de tenir accés a salut, educació, seguretat i llocs d'esplai, representats tots ells mitjançant diferents edificis. La font principal d'ingressos monetaris de la ciutat són els impostos, que poden alterar-se amb diferents resultats. Algunes altres formes d'obtenir ingressos són la venda de serveis a ciutats veïnes, i la ubicació d'edificis especials dins de la ciutat (casinos, bases militars, etc.).



Els jocs de la saga *SimCity* són dissenyats principalment per a un sol jugador, a excepció d'una edició de *SimCity 2000* per jugar en xarxa, i un port Unix del *SimCity* original. *SimCity 4* permet l'intercanvi entre jugadors de mapes regionals i ciutats, però no permet el joc simultani en temps real. Will Wright, el seu creador, va obtenir la inspiració per *SimCity* a partir d'una característica del joc *Raid on Bungeling Bay* (Broderbund, 1984), que li permetia crear els seus propis mapes durant el desenvolupament, notant que gaudia més a l'hora de crear mapes que de jugar formalment. Addicionalment, Wright es va inspirar en la lectura de *The Seventh Sally* (1974), una curta història de Stanislaw Lem en la qual un enginyer troba un tirà destituït i crea una ciutat en miniatura amb ciutadans artificials perquè el tirà els oprimeixi. La primera versió del joc va ser desenvolupada per al Commodore 64 el 1985, però seria publicada quatre anys després. El títol original de *SimCity* va ser *Micropolis*. El joc va representar un paradigma inusual en videojocs: pel fet que el jugador no podia guanyar ni perdre, els distribuïdors no creien que fos possible vendre un joc d'aquest estil satisfactòriament. La companyia Broderbund va rebutjar publicar el títol quan Wright l'hi va proposar. Finalment, Jeff Braun, fundador de la llavors naixent *Maxis*, va acceptar publicar *Sim City* com un dels dos títols inicials de la companyia.

#### 4.5 Portada i exemples d'interfície de *Simcity*



Després, anys més tard, amb *The Sims*, la mateixa lògica es va aplicar als personatges d'una família, de manera que el joc i la narrativa s'aproparen més que mai. *The Sims* (2000) és, segons Manovich (1994), una “simulació dinàmica que s'executa en temps real” on l’”univers social ja no ha de ser inclòs a la mostra, però pot ser modelat com un procés continu” (Manovich, 2004:4). A *The Sims*, el jugador crea una família i després els veu en plena evolució, fins al punt que els personatges virtuals estan “vius” fins i tot quan el jugador no està actiu.

#### 4.2.2.2 Naixement: *Moss Landing*

*Moss Landing* (1989) Kristina Hooper Woolsey. Apple Multimedia Lab. Apple Computer.

Deu anys després de l'aparició de l'*Aspen Movie Map* en escena, l'any 1989, la tecnologia es va perfeccionar i la introducció dels ordinadors personals com a objecte de consum de masses va

permetre que un projecte com *Moss Landing* fos possible. Moss Landing és probablement la primera peça produïda digitalment que es va anomenar oficialment “documental interactiu”.

El 1989, l'Apple Multimedia Lab<sup>42</sup> va organitzar una sessió d'un dia en el petit poble americà de Moss Landing. Aquell dia, diverses càmeres varen enregistrar al mateix temps la vida de les persones al Port de Moss Landing. L'usuari, en l'aplicatiu, podia clicar sobre certs objectes, o llocs, d'una “hyper picture postcard shot” (definició que se'n va donar en el minut 37 de Moss Landing archive video. MIT Lab, 1989) i aquesta iniciava un vídeo que mostrava el punt de vista de la persona o la posició desde la qual s'havia clicat. Segons un dels entrevistats, la metàfora és la d'autoestop: “un comença un viatge amb algú i continua amb un altre”.

#### 4.6 Exemple d'interfície hipertextual a *Moss Landing*



L'interactiu s'alimenta d'una base de dades de material de vídeo que està tancat (preestablert per l'autor), opera amb vincles definits per algorismes que permeten saltar d'un vídeo a un altre (els vídeos són limitats en nombre i la durada fixada per la memòria de l'ordinador) i amb un punt de partida – posició – per a l'usuari que es troba predefinit (“hyper picture postcard shot”). L'equip va ser construït per fer càlculs algorítmics, i, per tant, el que fa millor és la vinculació, la resolució de problemes, el càlcul, la cerca, etc. *Moss Landing* és un dels primers exemples d'“hipertext multimèdia”, destinat a saltar entre les modalitats de diferents tipus de mèdia (de text al vídeo, de foto a mapa, de vídeo a vídeo, etc.) dins d'un marc narratiu. Enllaçant amb Turing, i en referència al que varen postular Eberbach, Goldin i Wegner (2004), els ordinadors inspirats per la màquina de Turing compten amb tres propietats principals:

1. Model de càlcul tancat (el que significa que totes les entrades es donen anticipadament de manera que no està obert al món exterior).

<sup>42</sup> L'Apple Multimedia Lab va ser un grup de recerca capdavanter en mitjans electrònics creat per Apple Computer. Va ser fundat l'any 1987 per la psicòloga cognitiva Kristina Hooper Woolsey.

2. Els seus recursos (temps de còmput i d'emmagatzematge de memòria) són finits.
3. El seu comportament és fixe (cada còmput s'inicia en una configuració inicial idèntica).

#### 4.7 Exemple d'interfície en estructura de mosaic a *Moss Landing*



En aquesta lògica algorítmica de la computació interactiva no hi ha espai per a l'inesperat, ja que no hi ha cap obertura al que és extern al sistema (no és generatiu, sinó predefinit, pre-renderitzat). Aquesta és probablement la raó per la qual aquesta lògica d'interacció ha estat reiteradament aplicada no només als continguts informatius, sinó també al continguts narratius. La majoria de documentals interactius en CD-Rom i DVD-Rom es basen en el model hipertextual. L'hipertext de ficció es va començar a aplicar a la narrativa durant la dècada de 1980: una sèrie de textos que estaven vinculats a través d'hipervincles utilitzant un programari anomenat Storyspace i podien ser navegats pel lector, el qual podia navegar en xarxa els textos (anomenats lèxies) fent clic als hipervincles. Exemples clàssics són *Afternoon* (1987), de Michael Joyce i *Victory Garden* (1995), de Stuart Multhrop. Els hipertextos eren originalment basats en el text, però la seva lògica es pot aplicar al vídeo o a les imatges. La interactivitat no és, com en l'exemple anterior, una conversa més: la seva fluïdesa s'ha perdut, s'ha convertit en una exploració a través de rutes preestablertes. La realitat que es pot expressar amb aquesta lògica és navegable, però predeterminedada. L'autor pot mantenir un control raonable sobre la descripció del que es vol comunicar i el nivell de control dependrà del grau de ramificació de l'estructura que contenen les diferents peces de la història. I tot això, a efectes pràctics, es tradueix en fer clic en una paraula, moure el ratolí, seleccionar dins d'un menú que l'usuari navega entre una sèrie d'opcions preestablertes, etc. El mitjà no és imprevisible, sinó explorable.

La lògica imperant s'articula en funció de l'elecció de l'usuari. L'autor crea escenaris, el programari enllaços actius d'una base de dades i l'usuari tria rutes. Segons Gaudenzi (2009:15-16), en aquest cas la realitat no és una co-creació que s'estableix a partir de la conversa mútua entre l'usuari i l'autor a través dels mitjans, sinó un conjunt de possibilitats on l'usuari és un convidat en comptes d'un participant.

#### 4.8 Exemple de la interfície a *Moss Landing*



Com a exemples que il·lustren el mode que defineix com el d'autoestop (o predefinit, calculat o prerenderitzat), Gaudenzi proposa els següents:

“I would tend to put in this mode a very varied array of interactive documentaries. From artistic projects such as *Inmemory* of Chris Marker (CD-Rom, 1997) to more educational DVDs such as *Bleeding Through Layers of Los Angeles, 1920-1986* by Norman Klein and the *Labyrinth Project* (2003). Although those projects are very different in terms of design style and depth of video storage, they both mediate a layered reality (Chris Markers memories and Los Angeles evolution in time) putting the user in the role of an explorer.” (Gaudenzi, 2009:15)

I després d'oferir aquest conjunt d'exemples, ho justifica de la següent manera:

Although the user is described as 'active' by most multimedia hypertexts authors (Simones, Rothuizen, Klein, Thalthofer et al.) one might question what 'activity' means for them. Followers of Michel de Certeau's *Practice of Everyday Life* will see in our daily choices an act of subjectivation and freedom but I am not sure that the choices given in a branching narrative have the same liberating effect that the one we do in a daily basis.” (Gaudenzi:2009:16)

Segons l'autora, quan un explora una narrativa hipertextual, una gran part de la motivació és la curiositat de veure de què tracta tot plegat. La hipòtesi de l'autora rau en aquest incentiu de mantenir l'usuari en el plaer de l'exploració, la curiositat sobre els punts de vista diferents, o potser, en un context documental, el desig d'aprendre. Gaudenzi opina (2009:16) que *les*

*narratives de ramificació són molt eficaces en un entorn d'aprenentatge* (quan l'usuari té una forta motivació per explorar el contingut), *però menys eficaces en un entorn narratiu* (on l'usuari encara espera el lideratge narratiu de l'autor i no el troba en la lògica de les opcions). Tots aquests projectes tenen en comú l'intent de retratar una realitat dels fets a través d'un arxiu de cerca o base de dades. La condició és que aquesta base de dades és tancada, no ampliable per l'autor ni per l'usuari. La forma d'explorar la base de dades és la forma hipertextual: a través d'una paraula, un dibuix, una fotografia o una imatge en moviment. La cineasta brasilera Nina Simoes anomena a aquest tipus de documental interactiu *docufragmentary*<sup>43</sup>, definint-lo com una base de dades de segments de vídeo controlades per un programari que “convida a un espectador actiu a reflexionar i a crear la seva pròpia xarxa de connexions”. El rol de l'autor és, doncs, imaginar les ramificacions narratives i les normes de la vinculació dins d'una base de dades d'un conjunt de textos (lèxics, vídeos, fotos, etc.). L'autor no és un facilitador com en la manera de conversa, sinó un narrador que experimenta amb nivells d'opcions dins d'un marc narratiu controlat. Com acaba conclouent Gaudenzi (2009:17), la manera d'autoestop no dóna cap garantia d'arribar al seu destí, ni de tenir un viatge interessant, sinó que l'assumpció bàsica es troba en el supòsit que el viatge és la part més important de l'experiència, estimulada pel fet que l'usuari gaudeix de la construcció del seu itinerari i la seva pròpia interpretació de la realitat.

### **4.3 Experimentació del documental interactiu (1990 – 2000). Emergència i experimentació amb el documental interactiu per a diferents suports (fora de línia, en línia i instal·lació)**

#### **4.3.1 Desenvolupament de la tecnologia**

A principis dels 90 una nova tecnologia es consolida de manera definitiva en l'entorn interactiu, el World Wide Web. Convé examinar l'evolució experimentada per la xarxa d'Internet i les seves múltiples potencialitats de cara a les aplicacions interactives. Intentem delimitar en aquest apartat el context en què s'emmarca aquest nou format interactiu, i per això en farem una primera aproximació, des dels inicis de la xarxa fins al moment actual, del qual destacarem com a factor clau la convergència tecnològica. El documental interactiu és un gènere que utilitza *diferents suports* per a la seva exhibició i navegació: per una banda, els suports fora de línia i, per l'altra, el suport per excel·lència en línia, la xarxa o Internet. Però tampoc cal oblidar altres suports com les instal·lacions interactives, les tecnologies mòbils o la televisió. Cal remarcar

---

<sup>43</sup> Consultable a: [http://www.rehearsingreality.org/index.php?option=com\\_content&task=view&id=10&Itemid=23](http://www.rehearsingreality.org/index.php?option=com_content&task=view&id=10&Itemid=23)

que, sobretot cap al finals del segle passat, els suports fora de línia, com ara el CD-ROM o el DVD-ROM, varen deixar gairebé d'utilitzar-se, ja que la xarxa incorporava alguns factors clau que varen permetre aquest abandonament progressiu dels suports fora de línia i una massiva migració cap a la xarxa com a suport únic. Una part d'aquests factors claus varen ser la connexió de banda ampla, la tarifa plana o els nous programes que permetien animar i programar alhora (com ara Flash, de la companyia Macromedia, llavors, i d'Adobe, ara). Aquest apartat pretén exposar el context sobre el qual es desenvolupa la major part de documentals interactius existents, que no és altre que la xarxa actual o Internet, i el model col·laboratiu actual o el Web 2.0.

A l'informe anomenat *Del Web 2.0 al Web 3.0: nous models de negoci i oportunitats empresarials en la xarxa del futur* (2009), elaborat per la Unitat d'Anàlisi i Prospectiva de l'Observatori de Mercats Exteriors, s'esmenta que Internet s'ha convertit actualment en el mitjà més important per accedir a la informació i al coneixement. Es preveu que l'any 2017 hi hagi set mil milions d'aparells amb accés a Internet i, a mesura que les economies emergents comprovin l'impacte positiu que Internet té en tots els sectors econòmics, s'hi afegiran encara més usuaris i serveis. Tot seguit s'ofereix una divisió de quatre etapes o estadis pels quals ha passat o s'espera que passi Internet des de la seva creació:

— *Internet 0*: és la concepció de la xarxa com una mera infraestructura de comunicacions, l'objectiu de les quals és interconnectar grans ordinadors. El seu eix troncal es basa en la xarxa ARPANET, creada l'any 1969 per sol·licitud expressa del Departament de Defensa dels Estats Units, i desenvolupada per part de l'Agència d'Investigació de Projectes Avançats (ARPA). En aquesta fase, Internet és una realitat inicial, estàtica i minoritària. Com s'extreu de la idea anterior, la xarxa és fruit de la combinació entre la ciència (investigació bàsica) i els programes d'investigació amb fons militars dels Estats Units. Tot i que va tenir en gran part un finançament militar, cal remarcar que mai no va tenir una aplicació militar.

— *Web 1.0*: coincideix amb el procés d'eclosió d'Internet, a partir de l'any 1993. La xarxa es converteix en un immens magatzem d'informació, el més gran que hagi pogut utilitzar mai l'ésser humà, un lloc on es pot trobar de tot, una vegada superats els problemes de localització (després de l'aparició de la primera generació dels grans cercadors). Aquesta fase correspon a l'estadi d'Internet consolidat, i, des del punt de vista dels seus continguts, es refereix a procediments basats en la indexació simple o, expressat amb altres paraules, en la reunió de pàgines d'acord a un índex i en relació als continguts. També hi ha experts que consideren que el concepte ja es va desenvolupar durant els anys seixanta, amb navegadors només textuais, com el cas d'Elisa. A partir de l'adveniment posterior de l'HTML, els webs es varen tornar més agradables a nivell visual i varen aparèixer els primers navegadors que també podien representar

imatges (IE, Netscape, etc.). Sense cap mena de dubte, el desenvolupament del World Wide Web (WWW) per part de Tim Berners-Lee, l'any 1989, és l'element clau que va permetre articular aquest procés. La ideació d'aquest revolucionari sistema d'intercanvi d'informació, capaç de manejar amb comoditat productes multimèdia, obre la possibilitat de nous camins com la cerca i la publicació d'informació, l'establiment de conversacions amb d'altres usuaris, la realització de transaccions electròniques i un llarg etcètera.

#### 4.9 Comparació entre els principis associats al web 1.0 i al 2.0

PRINCIPIIS ASSOCIATS AL WEB 1.0 I 2.0	
PRINCIPIIS ASSOCIATS AL WEB 1.0	PRINCIPIIS ASSOCIATS AL WEB 2.0
<ul style="list-style-type: none"> <li>* <i>HTML</i></li> <li>* <i>FLASH/JavaScript 1.0</i></li> <li>* <i>CGI</i></li> <li>* Disseny de pàgines (marcs, taules, hipervincles)</li> <li>* Cercadors</li> <li>* Portals</li> <li>* Pàgines personalitzades</li> <li>* Conceptes com <i>E-commerce</i>, <i>E-procurement</i> i <i>E-learning</i></li> <li>* Fòrums de discussió</li> <li>* <i>IRC</i>, xats, contactes en línia</li> <li>* Correu electrònic (<i>E-Mail</i>, <i>Web Mail</i>)</li> <li>* <i>P2P</i> (<i>peer to peer</i>, descàrregues gratuïtes)</li> <li>* Grups de notícies</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* <i>AJAX</i></li> <li>* <i>Wikis</i></li> <li>* <i>RSS</i></li> <li>* <i>XML, XHTML, DHTML</i></li> <li>* Blocs</li> <li>* Audio , vídeo</li> <li>* Estàndards de Web <i>3WC</i></li> <li>* Dades Intel·ligents <i>SEO</i></li> <li>* Mobilitat (<i>Mòbil, PDA</i>)</li> <li>* Projectes <i>Open Source</i> (<i>PHP, MySql, Perl, etc ...</i>)</li> <li>* Fulls d'estil (<i>CSS</i>)</li> <li>* Programació en etiquetes div</li> <li>* <i>DOM, JAVA, JAVASCRIPT 2.0, APPLETS</i></li> <li>* Entorns <i>Google, Microsoft, Apple, Adobe, etc.</i></li> </ul>

— Web 2.0: sense perdre la funcionalitat de gran magatzem, Internet es converteix en una macro-àgora, on els internautes de tot el món estableixen un diàleg continu i comparteixen inquietuds, coneixements i experiències. Aquesta etapa s'emmarca dins de l'internet social de lectura-escritura i implica un accés denominat Web semàntica manual o Web sintàctica. Actualment, els experts del món de la xarxa creuen que l'ús de les pàgines ha d'estar orientat a la interacció i la conformació de xarxes socials, que poden servir com a contenidor per explotar els efectes de la creació de webs interactius i dinàmics. Els nous webs actuen més com a punt de trobada o pàgines independents que com a pàgines estàtiques, en el sentit tradicional del terme (que no admeten modificació ni interacció en sentit fort per part de l'usuari, són lectives i prou). Recentment s'ha adoptat el terme 2.0 per referir-se a aquest tipus de pàgines, les que són capaces de generar una interacció en el sentit fort del terme, en la línia de considerar-les "més

interactives que reactives” (Berenguer, 2004). El concepte de web 2.0 va ser proposat l’any 2004 per Tim O’Reilly, de l’empresa O’Reilly Media, per referir-se a una segona generació de pàgines web basades en comunitats d’usuaris i una gamma especial de serveis, com ara blogs o wikis, que són capaços de fomentar la col·laboració i un intercanvi àgil d’informació entre els diferents usuaris<sup>44</sup>. La infraestructura del web 2.0 és complexa i evoluciona, però inclou el programari de servidor, la sindicació de continguts, els protocols de missatges, els navegadors basats en estàndards i un conjunt d’aplicacions per a clients. Segons el principal promotor del concepte, Tim O’Reilly, els seus principis constitutius són set: el World Wide Web com a plataforma de treball, el reforçament de la intel·ligència col·lectiva, la gestió de les bases de dades com a competència bàsica, el final del cicle de les actualitzacions de versions del programari, els models de programació lleugers juntament amb la cerca de la simplicitat, el programari no limitat a un sol dispositiu i les experiències enriquidores dels usuaris.

En general, quan citem el terme web 2.0, ens referim a una sèrie d’aplicacions que es troben incloses en un tipus de pàgines web que utilitzen una intel·ligència col·lectiva, amb la finalitat de proporcionar serveis interactius en xarxa, i dotar a l’usuari d’un control sobre la circulació de les seves dades. La primera i l’evolució més important del Web 2.0 és la redifusió del contingut d’una pàgina web a partir de protocols estandarditzats, que permeten que els usuaris utilitzin el contingut del web en altres contextos, ja sigui en una altra web, en una aplicació d’escriptori o a través d’una connexió del navegador. Com comenta Codina (2009), “la web 1.0 era més aviat de lectura i les pàgines eren estàtiques i a la 2.0 són de lectura i escriptura i amb pàgines dinàmiques amb continguts oberts”. Al web 2.0 qualsevol pot crear contingut, per això és evident que la democratització de la informació en l’edició queda més palesa que en el paradigma de web anterior. En la versió 2.0 hi ha una certa apropiació social d’Internet.

De les característiques citades més pròpies del web, com ara l’accés als continguts i la informació en diferents formats, la recopilació i el seu emmagatzematge, la interconnexió de l’un als altres (a través de l’hipertext) i la possibilitat de creació, la que es veu més potenciada precisament és aquesta darrera. Tot i que aquesta característica no es trobava completament exclosa al web 1.0, sí que es trobava limitada a certs sectors. Els continguts, la informació i la creació flueixen d’una forma més substancial en els formats 2.0, sobretot en quantitat, perquè en la versió 1.0 aquests continguts i la seva creació es troben en bona mesura condicionats a la disposició i al desig dels administradors del lloc web. En suma, al web 1.0 hi participàvem com

---

<sup>44</sup> El terme concret el va proposar Dale Dougherty, de l’empresa O’Reilly Media, en una pluja d’idees conjunta amb Craig Line, de MediaLive, per desenvolupar idees de cara a una conferència. Dougherty va suggerir que el web es trobava en un renaixement, amb regles canviants i models de negoci que evolucionaven. Per portar a terme aquesta proposta, Dougherty va fitxar John Battelle perquè li donés una perspectiva empresarial. La conjunció establerta entre O’Reilly Media, Battelle i MediaLive va donar com a fruit la primera conferència sobre web 2.0, realitzada l’octubre de l’any 2004.



a consumidors, mentre que al web 2.0 aquesta tendència inicial es consolida i hi afegim la de productors i creadors. Com comenta Hugo Pardo en el seu llibre *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food* (2007):

“En esta nueva Web la red digital deja de ser una simple vidriera de contenidos multimedia para convertirse en una plataforma abierta, construida sobre una arquitectura basada en la participación de los usuarios. Alrededor del concepto Web 2.0 giran una serie de términos-satélite que retroalimentan su evolución. Software social, arquitectura de la participación, contenidos generados por el usuario, rich Internet applications, etiquetas, sindicación de contenidos y redes sociales, son sólo algunos en la larga lista de conceptos que enriquecen este fenómeno.”(Cobo i Pardo, 2007:15)

Segons Cobo i Pardo (2007:15), el terme web 2.0 es pot considerar com un més dels conceptes en un escenari caracteritzat per una obsolescència terminològica ja planificada. La seva virtut, d'acord amb els autors citats, és la seva capacitat per descriure amb precisió i síntesi un tipus de tecnologia i els seus productes derivats. Quant a la utilització d'altres possibles terminologies, comenten:

“Al hacer el ejercicio práctico de buscar sinónimos que engloben los principios constitutivos de las recientes aplicaciones web, sucede que muchos quedan relegados por no ser inclusivos de todas sus propiedades. Si se habla de “redes sociales” vemos que se trata de un conjunto mayor a las aplicaciones web y que existen cientos de ellas que no respetan todos los principios recién mencionados (cualquier intranet, por ejemplo). De hecho, la propia Internet es la madre de todas las redes sociales en línea y las aplicaciones Web 2.0 son sólo un pequeño subconjunto de ese mundo virtual. Algo similar sucede con la idea de escritura colaborativa y *content management system*: ambas características son propiedades esenciales, pero no representan a la totalidad de principios constitutivos.” (Cobo i Pardo, 2007:15)

Amb l'objectiu de donar certa entitat teòrica al nou terme i acabar amb la confusió del moment en què va sorgir, Tim O'Reilly va publicar el setembre de 2005 el que fins avui ha estat la referència bibliogràfica principal del concepte. Ens referim a l'article “What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software”. En aquest article, O'Reilly hi presenta una fonamentació teòrica consistent en el desenvolupament d'un conjunt d'idees que havien agafat forma uns anys enrera. L'entrada en escena de Napster, l'any 1999, el llançament de les primeres aplicacions per a la publicació de blocs (aquell mateix any apareix Blogge, i a principis de 2001, Movable Type, el seu principal competidor), i la creació de Wikipedia, a principis de l'any 2001, es varen erigir com els paradigmes d'aquesta transformació, i alhora varen generar les bases de l'escriptura col·laborativa i altres principis del web 2.0. Segons el mateix O'Reilly, la caiguda de l'índex Nasdaq, l'any 2000, va ser el detonant que va marcar l'inici de la transició de la tecnologia Web 1.0 a la 2.0. Pel que fa al el moment de transició d'una tecnologia a l'altra, Pardo comenta:

“No obstante, al margen de debates semióticos, es evidente que la *World Wide Web* actual no es igual a la Web que existía en 2000, y que aplicaciones de diferente calado y capacidad de relación usuario-herramienta conviven entre sí para darle mayor riqueza a la Web. En ese

momento, escasas aplicaciones ofrecían espacios abiertos de acceso, escritura y producción de contenidos de valor añadido en forma gratuita. La base de participación de los anteriores productos era muy limitada: correos del *staff*, formularios de contacto y poco más. Hoy existe un entorno virtual de convivencia entre aplicaciones estándares con escasa interactividad y otras de escritura colaborativa. Pero la Web en su conjunto empieza a dibujar un nuevo escenario de contenidos y meta-información en plena transformación hacia los principios de la Web 2.0.”(Pardo, 2007:27)

En síntesi, el concepte de web 2.0 es refereix a una segona generació de pàgines webs basades en comunitats d'usuaris i una gamma especial de serveis, com ara les xarxes socials, els blocs, els wikis o les folcsonomies, els quals fomenten la col·laboració i l'intercanvi àgil d'informació entre els usuaris, on l'estaticisme de les pàgines passa a transformar-se en una matriu d'interacció de l'usuari amb la xarxa, fet que li permet introduir la seva informació en el sistema. En general, quan ens referim al web 2.0, fem referència a un conjunt d'aplicacions i pàgines d'Internet que utilitzen la intel·ligència col·lectiva per proporcionar serveis interactius en xarxa que atorguen el control de les dades al propi usuari. Tal com argumenta Wade Roush (2006), periodista especialitzat en les tecnologies de la informació i membre del Technology Review del MIT,<sup>45</sup> un organisme considerat una autoritat en el futur de la tecnologia, el terme 2.0 fa referència principalment a tres aspectes:

- Nous mecanismes de relació i comunicació entre les persones, a partir de les tecnologies de xarxes socials (amb serveis com ara MySpace, Youtube, Digg o Wikipedia).
- La utilització d'estàndards web per a la creació de serveis distribuïts a Internet (mashups, per exemple).
- La millora en les interfícies de la pàgina web fins arribar a imitar, gairebé fins a la perfecció, l'experiència de l'usuari de les aplicacions clàssiques que s'executen al seu ordinador.

Per aprofundir sobre el fenomen global anomenat Web 2.0, és molt interessant el llibre de Paul Anderson *What is Web 2.0? Ideas, technologies and implications for education* (2007), on planteja les idees i els conceptes clau per entendre què representa el web 2.0. L'autor l'entén com una conseqüència lògica de la primera etapa (Web 1.0), i no tant com un concepte superior. Ho justifica argumentant que Tim Berners-Lee, el pare del World Wide Web, havia plantejat la navegació a Internet de manera que els usuaris hi poguessin editar els continguts, com passarà més endavant amb el fenomen Wiki, per exemple. A causa dels problemes de velocitat i

---

<sup>45</sup> Article disponible en línia a: <http://www.technologyreview.com/web/16688/page2/>

connexió que això suposava, va renunciar-hi, i de manera natural es va convertir en la gran revolució d'Internet uns anys més tard.

#### 4.10 Les principals característiques del web 2.0

Taula 4.10

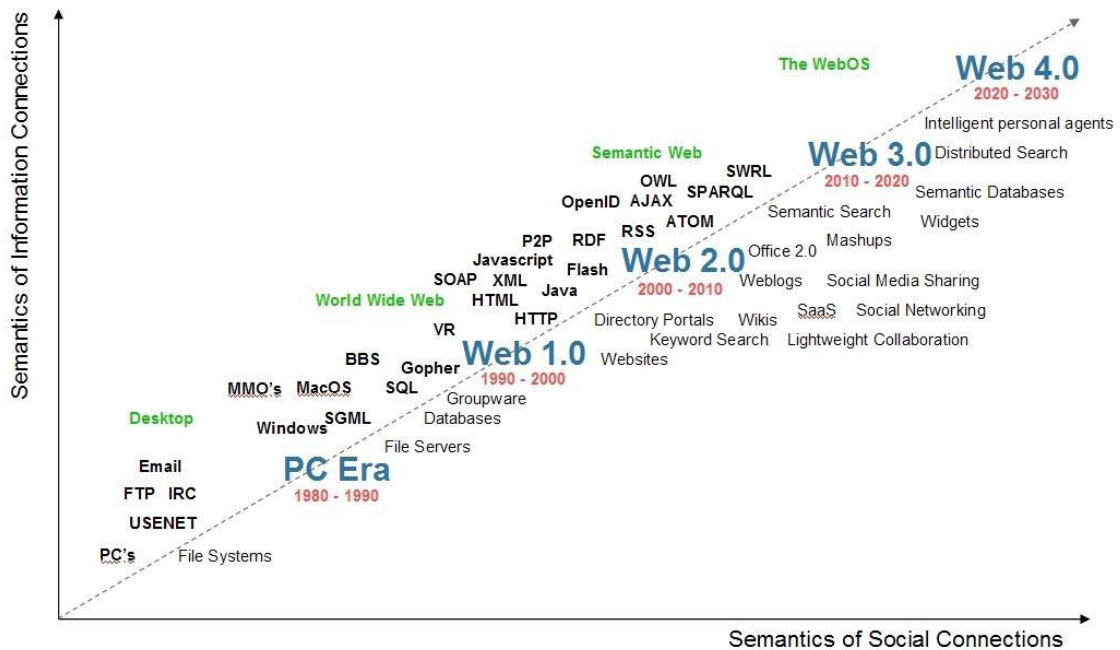
#### LES PRINCIPALS CARACTERÍSTIQUES DEL WEB 2.0:

Estructura de manera diferent les lògiques d'usabilitat del lloc web
Estalvia temps a l'usuari
Estandarditza els llenguatges per a una millor utilització de la reutilització del codi
Permet una millor interoperabilitat entre aplicacions i entre les aplicacions i les màquines (programari-maquinari)
Facilita les interaccions
Facilita el reconeixement o detecció de mancances o noves formes d'utilització d'aplicacions
Facilita la convergència entre els mitjans de comunicació i els continguts
Facilita la publicació, la investigació i la consulta de continguts web
Estimula i aprofita la intel·ligència col·lectiva en benefici de la pròpia xarxa

— Web 3.0: en la línia de la immediatesa i davant la impossibilitat cognitiva de reflexionar sobre els nous conceptes que desplega la nova versió del Web amb un grau de tranquil·litat suficient, hi ha autors que es comencen a referir a la versió tercera, un nou estadi en l'evolució de la xarxa<sup>46</sup>. Aquest nou estadi coincideix amb la consideració d'un Internet global de lectura-escritura multimèdia, i, des del punt de vista d'accés als continguts, es correspon a la web semàntica automàtica. Es tracta d'una xarxa intel·ligent, les capacitats de la qual es basen en l'aplicació de sistemes experts d'intel·ligència artificial. (Codina, 2009)

<sup>46</sup> Cal remarcar que existeix una forta corrent teòrica oposada a acceptar com a nous estadis del web el 3.0 i el 4.0, doncs primer, afirmen, cal consolidar i assentar l'actual model ja que els estadis avançats, en l'actualitat, només són una utopia, en certs aspectes.

4.11 Els diferents estadis del web, els principals conceptes i les seves aplicacions<sup>47</sup>



En la figura 4.11 de Van Oranje (2008) s'estableix una distinció entre la semàntica de la informació i la social, i se'n relacionen les interdependències. L'evolució sembla que tendeix cap a la fase superior, ubicada a la franja temporal de la dècada 2020-2030 i el nou estadi de l'anomenat Web 4.0. El Web 4.0 es comença a plantejar com una realitat futura, en què els sistemes operatius i els programaris locals deixaran d'existir o coexistiran amb els programes als servidors. Si tenim en compte els paràmetres de la llei de Moore<sup>48</sup>, la velocitat d'accés serà molt més ràpida, els components molt més petits i els gadgets personals digitals tindran una intel·ligència gairebé humana<sup>49</sup>. Per tancar aquest context, exposem dos quadres esquemàtics: el

<sup>47</sup> Font: Van Oranje, C. et al. (2008), *The future of the Internet Economy: a discussion Paper on critical issues*. Cal assenyalar, però, que les figures 4.11 i 4.13 mostren un model lineal de l'evolució tecnològica que en alguns exemples no s'adiu a la verdadera realitat, ja que determinades tecnologies sorgides en una determinada fase o període reapareixen o es reinventen amb noves lògiques i noms en d'altres.

<sup>48</sup> La llei de Moore diu que aproximadament cada dos anys es duplica el nombre de transistors en una computadora. Es tracta d'una llei empírica, formulada per Gordon E. Moore el 19 d'abril de 1965, a la revista *Electronics Magazine*, el compliment de la qual s'ha pogut constatar fins avui. Els principis que proposa aquesta llei són els següents: (1) cada 18 mesos es duplica la potència i puja el 2% del cost; (2) cada 10 anys es passa a un altre ordre de magnitud; (3) el millor ordinador d'avui dia té un 1% de la potència del que hi haurà d'aquí a 20 anys.

<sup>49</sup> Raymond Kurzweil (1999, 2005) és l'autor que planteja diferents possibles escenaris molt vinculats a una web intel·ligent i a una possible connexió efectiva dels cervells humans amb les computadores (i això ho anomena la "immortalitat de l'ànima"). Es poden consultar en les següents direccions web els arxius relacionats amb l'autor en qüestió: <http://www.neoteo.com/transcendent-man-el-documental-de-ray-15167.neo>; <http://www.redesparalaciencia.com/80/redes/redes-10-el-futuro-la-fusion-del-alma-y-la-tecnologia>

primer resumeix els diferents tipus de web, el període temporal que abasten, la tecnologia associada i les característiques de cada tipus. El segon ofereix una distribució dividida en quatre quadrants, referents a l'evolució d'Internet fins al 2020 (web, web social, web semàntica i web ubiua).

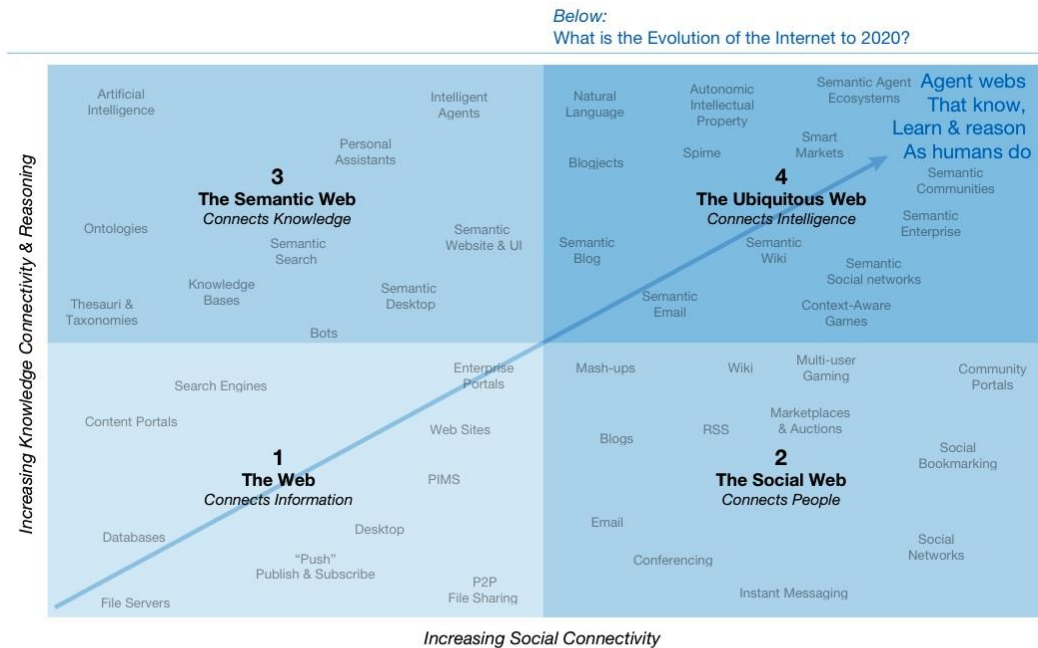
4.12 Quadre esquemàtic que resumeix els diferents tipus de web, el període temporal que comprenen, la tecnologia associada i les característiques de cada tipus

QUADRE ESQUEMÀTIC DELS DIFERENTS ESTADIS DEL WEB

*Taula 4.12*

	TIPUS DE WEB	PERÍODE TEMPORAL	TECNOLOGIA ASSOCIADA	CARACTERÍSTIQUES
WEB 1.0	Estàtica	1993-1997	<i>HTML, GIF</i>	Les pàgines web són documents estàtics que no s'actualitzen gairebé mai
WEB 1.5	Dinàmica	1997-2003	<i>DHTML, ASP, CSS</i>	Les pàgines web són construïdes dinàmicament a partir d'una o diverses bases de dades
WEB 2.0	Col·laborativa	2003 - actualitat	<i>Ajax, DHTML, XML, Soap</i>	Els usuaris es converteixen en contribuïdors. Publiquen les informacions i realitzen canvis en les dades
WEB 3.0/4.0	Generativa i en núvol ( <i>cloud-tagging</i> )	actualitat i futur	<i>XML, cerca semàntica, metacercadors</i>	Tot es realitza en línia i des de servidors virtuals, les cerques no són sintàctiques sinó per significat i tot es planifica a partir d'assistents personals

#### 4.13 Esquema per quadrants de l'evolució d'Internet fins el 2020



Source: Nova Spivak, Radar Networks; John Breslin, DERI; & Mills Davis, Project10X

2007, 2008 Copyright MILLS•DAVIS. All rights reserved

##### 4.3.1.1 Interactius divulgatius fora de línia

Definirem els interactius de divulgació fora de línia com un conjunt d'aplicacions interactives que es troben en un suport òptic (CD-ROM o DVD-ROM), l'objectiu de les quals és la transmissió d'informació i/o coneixement. Aquestes aplicacions poden presentar diferents nivells d'interacció, però normalment hi detectem, a partir de l'anàlisi de Xavier Berenguer (2004), un tipus d'interacció mitjana, articulada a partir d'un llenguatge interactiu, idoni per assolir un bon ritme d'assimilació i coordinar el ritme dels eixos control-descoberta i gaudi-dificultat.

En la recerca de Ribas (2000), hi detectem un conjunt de paral·lelismes interessants per a aquest treball, ja que el que anomena assaigs interactius fora de línia té molts punts en comú amb els documentals interactius en línia. En certa manera, els documentals interactius es podrien considerar una evolució natural dels assaigs interactius que descriu Ribas, tot i l'especificació central que els primers es desenvolupen en línia i els segons en suports fora de línia. Com es pot deduir, les dues tipologies s'inclouen en el que podríem anomenar interactius de divulgació: pretenen transmetre un tipus determinat de saber o de coneixement (sense que hagi d'existir una idea d'aprenentatge forçós, en última instància), i es tracta de bases de dades d'informació enllaçada, fetes per una persona o més que Ribas anomena autors.

Les dues grans diferències entre les aplicacions fora de línia i en línia són que les aplicacions descrites per Ribas es localitzen en suports físics, i en la nostra mostra aquestes aplicacions són ja minoritàries – han aparegut altres suports en escena, com la instal·lacions físiques o les tecnologies mòbils – i que en termes de cessió de control, els assaigs es mostren més inflexibles que no pas els documentals interactius (ja que els uns s'emmarquen en un web més aviat 1.0, a través de suports tancats a l'aportació de l'usuari, i les aplicacions d'aquest treball ho fan en una xarxa amb atributs col·laboratius i generatius per part de l'interactor). En la part final del seu treball, Ribas aporta una de les seves hipòtesis més interessants, després d'estudiar i produir uns quants interactius que responen als propòsits de la seva recerca:

“La nostra hipòtesi central per a recerques futures és que hi ha un ample ventall d'interactius de difusió cultural que es caracteritzen per un tractament que integra íntimament la navegació per l'estructura de la informació i la navegació pel contingut. Els anomenarem assaigs interactius. Hem arribat a aquesta idea a partir de la constatació que la característica essencial de la saturació cognitiva és precisament l'efecte que sobre les capacitats cognitives del lector exerceix la competència entre aquests dos processos de desvetllament de posicions i de continguts. Integrar tots dos sembla l'opció millor i la més atractiva. Creiem que aquesta solució ha estat adoptada de forma espontània per molts dissenyadors i que és prou específica com per poder detectar-la i caracteritzar-la.” (Ribas, 2000:104)

Les principals obres que Ribas analitza en diferents articles, publicacions i el seu treball de recerca són:

1. *Au cirque avec Seurat* (1996). Hyptique; Réunion des Musées Nationaux; Gallimard Jeunesse; France Telecom Multimedia. Paris.
2. *Dotze sentits* (1996). Universitat Pompeu Fabra; Proa; Diputació de Barcelona. Barcelona: Proa.
3. *Joan Miró. El color dels somnis* (1998). Fundació Joan Miró; Universitat Pompeu Fabra; Club d'Investissement Media. Barcelona.
4. *Le Louvre* (1994). Montparnasse Multimedia; Réunion des Musées Nationaux; Index +. París: BMG Interactive.
5. *Le mystère Magritte* (1996). Virtuo. Brusel·les.
6. *Makers of the 20<sup>th</sup> Century* (1996). News Multimedia; Zappa Digital Arts. Leighton Buzzard (Gran Bretanya): News Multimedia.
7. *Microsoft. Art Gallery* (1994). Microsoft; National Gallery; Cognitive Applications Limited. Londres.
8. *Moi, Paul Cézanne* (1995). Index +; Télérama; Réunion des Musées Nationaux. Paris.
9. *Musée d'Orsay. Visite virtuelle* (1996). Montparnasse Multimedia; Réunion des Musées Nationaux; Le Lab: BMG Interactive.
10. *Opération Teddy Bear* (1996). Index +; Flammarion; Paris.

#### 4.3.1.2 Interactius divulgatius en línia

Definirem els interactius de divulgació en línia com un conjunt d'aplicacions interactives que es troben ubicades a la xarxa. Aquestes aplicacions poden presentar diferents nivells d'interacció, però normalment hi detectem, com en el cas anterior, un tipus d'interacció mitjana, articulada a partir d'un llenguatge interactiu.

Aquests interactius mostren una voluntat manifesta de transmissió d'un tipus concret de realitat o coneixement, produïda en el context de l'educació informal, és a dir, amb una falta d'intencionalitat explícitament educativa de l'autor, una conseqüent falta de metodologia educativa en el procés i una intenció no motivada extrínsecament en el receptor. Moltes qualitats dels gèneres interactius de difusió cultural que Ribas ha detectat, com hem vist abans, són extrapolables i operen de la mateixa manera en els gèneres interactius de divulgació en línia:

“A mesura que l'ample de banda de les xarxes s'acosti a la dels dispositius locals actuals, tots els possibles usos creatius de la interacció a través d'elements multimèdia han de poder traspasar-s'hi sense problemes per enriquir-se a més amb les possibilitats d'actualització i deslocalització del contingut i amb les de l'autoria o participació compartida i immediata específiques de la interacció en xarxa.”(Ribas, 2000:9)

En aquest punt, observem com Ribas ja avança molts dels aspectes clau que s'han definit en el context del web 2.0: actualització simple de continguts, sindicació i integració, participació i interacció a temps real de l'interactor o contribuïdor (anomenat lector per Ribas), etc. D'altra banda, en el seu article “Integració de mitjans en el discurs interactiu: el cas de la difusió cultural” de 2009, comenta el tema de la xarxa des d'una òptica que en aquest treball considerem molt interessant: si bé reconeix que ha aportat propietats que en els sistemes tancats o fora de línia eren inimaginables, es mostra molt crític en relació a l'escassa expansió que han experimentat els aplicatius multimèdia, com a conseqüència de la seva irrupció:

“[...] hi ha moltes formes alternatives de fer convergir diversos mitjans en el discurs digital. De fet considerem que les diverses maneres d'integrar multimodalitat i interacció és allò que millor caracteritza el mitjà digital. Alguns CD-ROMs de finals dels anys 90 van apuntar ja algunes d'aquestes possibilitats, més tard gairebé oblidades sota el pes enorme de l'internet i els jocs que coneixem. La força d'aquests dos hiper-mitjans de referència (hiper- en sentit discursiu però especialment en sentit econòmic i social) és probablement la causa principal de la virtual i esperem que temporal, desaparició d'aquelles pioneres experiències.” (Ribas, 2009:43)

De fet, en el gènere que estudiem en aquesta recerca hem adoptat la multimodalitat i la interacció com les dues característiques principals del documental interactiu. I continua, pel que fa a l'adveniment dels gèneres en línia:



“Una passejada ràpida per la xarxa ens mostrarà una majoria de webs en què sembla que l'únic que s'hagi exportat del mitjà paper siguin les menys creatives combinacions de text i imatge, meres juxtaposicions: una il·lustració al costat d'un text complementant-lo, un text com a peu d'imatge o de vídeo, o com a títol... El cert és que l'explosió de la xarxa a partir dels darrers anys del segle XX va representar una brusca aturada en les experiències que, en suports "off-line" es començaven a provar.”(Ribas, 2009:44)

En el paràgraf següent argumenta el fet d'aquest inesperat retrocés respecte la interactivitat:

“Aquesta situació és conseqüència del gran pes de les característiques pròpies d'internet, que afavoreixen especialment unes certes formes de fer discurs. El gran atractiu social d'internet prové de la conjunció de les seves dues principals propietats: en primer lloc, la seva il·limitada capacitat per emmagatzemar i retornar instantàniament tota mena de continguts, molts preexistents - idealment tots els preexistents - i altres construïts expressament amb criteris radicalment heterogenis; en segon lloc la seva hipercomunicabilitat, la capacitat igualitària que tothom intercanvia amb intrínseca facilitat els papers de receptor i de productor. En cap dels dos casos l'exploració de formes innovadores d'interacció i integració de mitjans és especialment útil per assolir els seus objectius.”(Ribas, 2009:44)

### **4.3.2 Exemples més representatius**

#### **4.3.2.1 Els CD-ROMS dels anys 90**

En l'àmbit concret de la difusió cultural interactiva d'aquest tipus de productes, s'ha donat ja una experiència d'exploració de les possibilitats del discurs interactiu d'un interès extraordinari, i en molts casos ens trobem amb productes que ja podem incloure dins la família dels documentals interactius. Durant la dècada de 1990 es va anar desenvolupant un tipus de discurs que cada vegada utilitzava de manera més audaç les característiques del mitjà interactiu per a documentar una situació concreta. El suport en aquell moment eren els CD-ROM i els productes més significatius es van produir als Estats Units i en diversos països europeus, molt especialment a França, on les iniciatives de la Réunion des Musées Nationaux (RMN) van propiciar l'aparició de diverses empreses (Voyager, Montparnasse Multimèdia, Index +, Hyptique, etc.) que van anar desenvolupant productes cada vegada més interessants.

L'optimista opinió majoritària en les primeres dècades de desenvolupament dels ordinadors girava al voltant de les utopies de la intel·ligència artificial. Pensadors il·lustres com Turing o Minski la sostenien. Enfront d'ells, uns pocs visionaris com Nelson i Engelbart començaven a apuntar les possibilitats de l'ordinador com a suport d'un nou i extraordinari mitjà de comunicació (Bolter, 2003:16). És especialment interessant la clarivident opinió d'Alan Kay el 1977, mentre dirigia al Xerox Park el desenvolupament del Dynabook, un “mitjà personal dinàmic”, veritable prototip de l'ordinador personal. Kay tenia ja una clara idea que la principal funció de l'ordinador seria la de sostenir un nou mitjà de comunicació:

“Although digital computers were originally designed to do Arithmetic Computation, the ability to simulated the details of any descriptive model, means that the computer, viewed as a medium

itself, can be all other media if the embedding and viewing methods are sufficiently well provided.” (Kay, 1999:112)

El treball i les idees d'aquests capdavanters van penetrar en la societat a partir dels primers ordinadors Macintosh, en els que van influir per contacte directe i, en general, del desenvolupament de les interfícies gràfiques d'usuari. Durant la dècada dels anys 1990, al final de la qual els ordinadors personals eren capaços de reproduir vídeos de qualitat raonable, la consciència de l'ordinador com a mitjà de comunicació havia penetrat ja en l'inconscient col·lectiu. Els primers productes dels CD-ROM de difusió cultural, realitzats aproximadament entre els anys 1990 i 1994, s'executen en una finestra més del sistema operatiu, estan envoltats per tant del seu escriptori, les carpetes i la seva paperera, ofereixen sovint recursos del sistema (Copy, Print, etc.) i situen en conseqüència a l'usuari en un entorn de treball en què utilitza una eina. Un bon exemple d'aquesta aproximació és *Microsoft Art Gallery* (Microsoft, 1994), una aplicació desenvolupada el 1991 per a la National Gallery londinenca i distribuïda el 1994.

A mitjans anys 90, el paradigma informàtic és substituït pel cinematogràfic, l'eina pel mitjà, la finestra per la pantalla i el recurs per l'atracció. La primera edició del CD-ROM del Louvre, *Le Louvre* (Montparnasse Multimèdia, 1994) controlava tot el sistema, posava la pantalla en negre i començava amb uns immersius títols de crèdit acompanyats de música. Aquesta serà la norma en la major part de productes d'aquest tipus a partir de llavors. Els CD-ROM de la segona meitat de la dècada de 1990 varen començar a desenvolupar formes expressives intrínseques del mitjà interactiu. Com a propietat comuna, tots aquests casos es caracteritzen per utilitzar creativament les formes intrínseques del mitjà, tots ells aporten maneres noves de relacionar els diferents mitjans entre si i amb la gestió de l'acció. Algunes de les causes més decisives d'aquest no reconeixement derivaven directament de la complexitat de la pròpia tecnologia dels CD-ROM. El seu adequat funcionament requeria un ordinador multimèdia no sempre estàndard, l'ús de programes específics i la realització de processos d'instal·lació complicats. Tot això els feia extraordinàriament susceptibles a tota mena d'errors, fins i tot amb posterioritat a les primeres sessions de funcionament. Només usuaris molt convençuts i amb destresa informàtica podien finalment accedir al gaudi del discurs interactiu contingut en el CD-ROM. Si ja és difícil en qualsevol proposta de tipus cultural arribar a interessar a una quantitat suficient de persones per poder establir una “cultura” pròpia, en aquest cas la dificultat es multiplicava fins a la frontera de la impossibilitat.

The Criterion Collection<sup>50</sup> és una empresa de vídeo-distribució de venda de “pel·lícules clàssiques i contemporànies importants” per als aficionats al cinema fundada el 1984 per Robert Stein, Aleena Stein i Joe Medjuck, als quals més tard es va unir Roger Smith. El 1985, els

---

<sup>50</sup> Web consultable a la direcció: <http://www.criterion.com>

germans Stein, William Becker, i Jonathan B. Turell varen fundar la Voyager Company, secció encarregada de publicar educatius multimèdia en CD-ROM (1989-2000). Durant la seva existència, el Criterion Collection es va convertir en una divisió subordinada de la Companyia Voyager. Durant la primera meitat dels 90, i coincidint amb l'auge de la producció comercial del CD-ROM interactiu, alguns dels títols més àmpliament elogiats i de major venda varen ser llançats per l'empresa Voyager, la qual va produir-los des de 1984 fins a 1997. Amb un bon grapat de títols capdavanters, varen mostrar un nivell constant d'innovació en el disseny creatiu, combinat amb el que el format tecnològicament podia oferir. Per aquestes raons, la producció de la Voyager és d'especial valor per als historiadors i conservadors dels mitjans digitals. No obstant això, igual que tots els mitjans digitals, la companyia Voyager s'ha enfrontat a desafiaments grans degut a la ràpida evolució dels sistemes operatius i el programari.

La primera gran sensació de Voyager la va causar a mitjans del decenni de 1980 amb els seus discos làser Criterion Collection: es tractava de transferències d'alta qualitat de pel·lícules clàssiques en les que generalment s'inclouïen extres com pistes de comentaris, galeries, etc., és a dir, totes les característiques que més tard serien d'ús obligat en els productes audiovisuals de consum, i factors clàssics que complementen els documentals tradicionals a partir de la interactivitat avui en dia.

Com comenta Ignasi Ribas (2009), la història dels CD-ROMs de difusió cultural comença i acaba pràcticament amb la dècada de 1990 i la seva expansió es dona de manera molt especial al voltant de la gestió cultural i museística francesa. Una observació significativa en el marc que acabem d'esbossar és que els primers productes s'obrien en una finestra més de l'entorn del sistema operatiu, de manera que l'usuari era col·locat en la disposició de treballar amb una aplicació informàtica. A partir d'un determinat moment, com a molt tard amb la primera edició de *Le Louvre* (1994), la major part de CD-ROMs de difusió cultural començaven posant en negre tota la pantalla i usualment mostrant un títol, uns crèdits i probablement una música. Aquest pas del referent informàtic al referent cinematogràfic va estar fortament condicionat per les circumstàncies tècniques del moment, però manifesta també una voluntat immersiva en els desenvolupadors de l'incipient mitjà. Quan es vulguin construir aplicacions equivalents per a l'entorn internet, la presència inevitable de la finestra del navegador, amb totes les seves possibilitats anti-immersives, es convertirà en un inconvenient decisiu per aquesta mena de tractaments. (Ribas, 2009:13)

A continuació oferim un conjunt de descripcions i fitxes sobre alguns aplicatius, la majoria dels quals es produïren per ser consumits fora de línia (offline), els quals hem considerat que es troben a mig camí entre el que Ribas anomena interactius divulgatius i les primeres experiències

– després de l'*Aspen Movie Map* i *Moss Landing* – de documental interactiu fora de línia.<sup>51</sup> En aquesta etapa de desenvolupament del documental interactiu, en citem, com a destacades, les obres següents: *The Day after trinity. J. Robert Oppenheimer and the atomic bomb* (1994); *Boston Renewed Vistas* (1995-2004); *Moi, Paul Cézanne* (1995); *Rehearsal of Memory* (1995); *Au cirque avec Seurat* (1996); *Dans un quartier de Paris* (1996); *Dotze sentits* (1996); *Jerome B. Wiesner, 1915-1994: A Random Walk through the 20<sup>th</sup> Century* (1994-1996); *Le mystère Magritte* (1996); *Makers of the 20<sup>th</sup> Century* (1996); *Musée d'Orsay. Visite virtuelle* (1996); *Opération Teddy Bear* (1996); *Inmemory* (1997) i *Joan Miró. El color dels somnis* (1998). En aquest apartat d'aquest capítol ens centrarem en dues obres, *Boston Renewed Vistas* i *Joan Miró. El color dels somnis*, per considerar-les excel·lents exponents, un americà i l'altre europeu, de la innovació en el sistema interactiu, la metàfora gràfica que presentaren i la qualitat dels continguts.

*Boston Renewed Vistas* (1995-2004), Glorianna Davenport. MIT Interactive Cinema Group.

Projecte que analitza el procés i el progrés dels canvis urbans al centre de Boston, ja que aquesta ciutat va suportar el major projecte d'obres públiques en curs als Estats Units durant la última dècada del segle XX i la primera del XXI<sup>52</sup>. El sistema interactiu és capdavanter perquè la història evoluciona a mesura que les seqüències s'afegeixen a una base de dades.

#### 4.14 Imatges de l'interactiu *Boston Renewed Vistas* (1995-2004)



<sup>51</sup> Per elaborar les fitxes, hem partit de la investigació prèvia elaborada per Ignasi Ribas sobre els interactius de difusió cultural (2000).

<sup>52</sup> Consultat en línia: <http://ic.media.mit.edu/icSite/icprojects/BostonRenewedVistas.html>



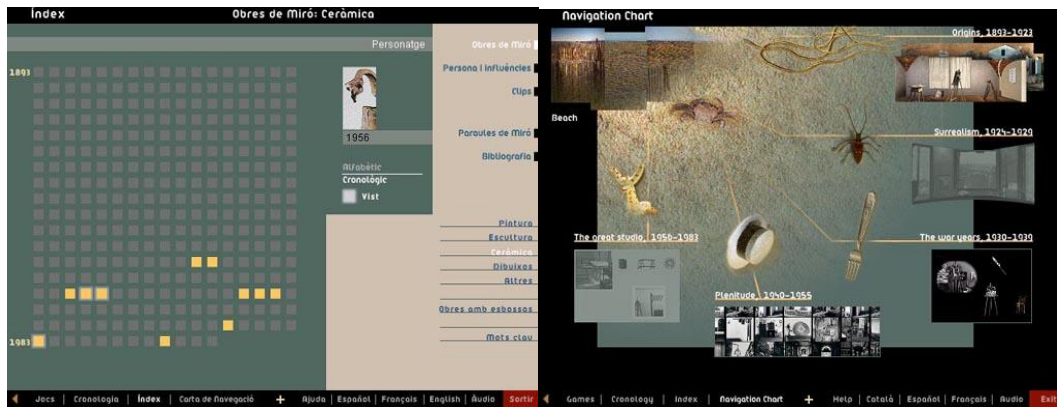
*Joan Miró. El color dels somnis* (1998), Fundació Joan Miró. Universitat Pompeu Fabra. Club d'Investissement Media.

4.15 Fitxa resum de l'interactiu fora de línia *Joan Miró. El color dels somnis*.

JOAN MIRÓ. EL COLOR DELS SOMNIS	
PRODUCCIÓ I ANY	FORMAT
Fundació Joan Miró, Institut Universitari de l'Audiovisual de la Universitat Pompeu Fabra, Club d'Investissement Media de la Unió Europea. Fundació Joan Miró (1998)	CD-ROM multimèdia compatible PC i Mac. Desenvolupat majoritàriament en Macromedia Director.
DESCRIPCIÓ	
Aquesta va ser la segona producció en CD-ROM de l'IUA en la línia que havia engegat "Dotze sentits". La seva ambició era molt més gran, el tema escollit és universal i per tant es va plantejar una producció en 4 idiomes simultanis i commutables en qualsevol moment: català, castellà, anglès i francès.	

4.16 Imatges de l'interactiu fora de línia *Joan Miró. El color dels somnis*.





## 4.4 Consolidació del documental interactiu (2000 – 2010). Consolidació i ampliació dels suports d'exhibició del documental interactiu

### 4.4.1 Desenvolupament de la tecnologia

#### 4.4.1.1 Convergència tecnològica i mobilitat digital

La convergència tecnològica és una expressió que designa la convergència entre els sectors de telecomunicacions, mitjans de comunicació i tecnologies de la informació. El fenomen de la convergència integral entre sectors va arribar a la seva primera manifestació bàsica quan els tres móns, constituïts per unes tecnologies i unes infraestructures digitals, uns operadors, un mercat i uns consumidors, van començar a satisfer una mateixa demanda a mitjans de la dècada dels noranta: el consum d'informació multimèdia consistent en àudio, vídeo i dades. Podem definir la convergència tecnològica de dues maneres diferents: l'una fa referència a la capacitat de diferents plataformes de la xarxa per transportar serveis o senyals similars, i l'altra se centra en la possibilitat de rebre diferents serveis a través d'un mateix dispositiu, com el telèfon, la televisió o l'ordinador personal.

La reflexió sobre la convergència dels mitjans de comunicació és molt anterior a l'actual explosió de les tecnologies digitals, Internet i els temps de xarxes que vivim. Tot això s'esdevé perquè els darrers anys s'ha produït una confluència gradual dels diferents mitjans i llenguatges de la comunicació. A aquest fenomen, denominat "multimedialitat" a mitjans dels noranta, se'l coneix avui com a "convergència" i assumeix noves connotacions. Amb la digitalització, les fronteres entre els mitjans es tornen difuses. Les diferents plataformes, més que competir entre elles, tendeixen a complementar-se. Qualsevol mitjà ha de tenir ja presència informativa al World Wide Web o crear divisions que produeixin continguts en diferents llenguatges i formats. Respecte els continguts, s'hi empra la tecnologia digital per produir, sobretot, el mateix producte de sempre. (Pons, 2008:13)

4.17 Eixos de la convergència tecnològica<sup>53</sup>

<b>Convergència de Redes:</b>	<b>Una misma red soportando distintos servicios y contenidos</b>	<b>Redes de telecomunicación y teledifusión</b>
<b>Convergència de Terminales:</b>	<b>Un mismo término dando acceso a distintas redes y servicios</b>	<b>Televisor / Ordenador / Teléfono Móvil</b>
<b>Convergència de Servicios:</b>	<b>Un mismo servicio adaptándose distintos servicios y contenidos</b>	<b>TV / Vídeo / Telefonía Fija – Móvil / Internet</b>
<b>Convergència de Contenidos:</b>	<b>Un mismo contenido adecuado para distintas redes y servicios</b>	<b>Datos, Audio e Imágenes Multimedia</b>
<b>Convergència de Usos y Aplicaciones:</b>	<b>Una misma red y término utilizada para diferentes contenidos y servicios</b>	<b>Info - Edu y Entretenimiento integrado</b>

Ramón Salaverría, en el seu assaig anomenat *Convergencia de medios* (2003), que tracta del procés de convergència tecnològica en el sector periodístic, escriu que cal considerar quatre dimensions essencials quan tractem sobre la convergència multimèdia: l'empresarial, la tecnològica, la professional i la comunicativa (Salaverría, 2003:32). El grau d'evolució d'aquestes quatre dimensions no és uniforme. Certes dimensions, en particular, l'empresarial i la tecnològica, tenen un nivell de desenvolupament avançat, perquè, amb un parell de dècades a l'esquena, van ser les primeres a iniciar-se i, a més, perquè ha estat en elles on més s'ha invertit. En canvi, la dimensió professional i, molt especialment, la comunicativa, amb pocs anys de desenvolupament efectiu, es troben encara en un estadi embrionari. (Salaverría, 2003:35)

Segons Salaverría (2003:34), els mitjans tradicionals – premsa, ràdio i televisió – es consumeixen a través de dos únics sentits corporals: la visió i l'oïda. El diari és un producte exclusivament visual, subministra informació a través de textos i imatges estàtiques. La ràdio, per la seva banda, és un mitjà merament sonor. La televisió, finalment, integra elements visuals (estàtics i dinàmics) i sonors. Internet ha suposat un significatiu avanç en la integració de codis comunicatius i en la conformació d'un nou llenguatge multimèdia, ja que és un mitjà que ha sumat noves possibilitats a les potencialitats sensorials que ofereixen els tres mitjans tradicionals, com les referides al tacte (serveis de transcripció automàtica al llenguatge Braille per a cecs, sistemes de realitat virtual 3D, etc.) i l'olfacte (dispositius per a la síntesi digital d'aromes, etc.). Certament, la possibilitat de crear continguts multimèdia que integrin imatge,

<sup>53</sup> Font: Web del Ministeri de Educación y ciencia (CNICE)

so, sensacions tàctils i olfactivas es presenta avui dia com a simple ciència ficció, però els desenvolupaments tecnològics permeten imaginar un futur en què la composició d'aquest tipus de missatges serà possible. Tot i això, la realitat de l'Internet actual – encara que cada vegada menys – és una altra, a causa fonamentalment de raons tècniques (escassa amplada de banda, limitacions en l'operativitat dels protocols d'interconnexió, pobresa en les prestacions multimèdia de molts ordinadors actuals, etc.).

A l'article "Mitjans de masses, la gran extinció?", Carlos Scolari (2009:15), tot comentant l'aparició del World Wide Web, afirma que el nou mitjà "va fer entrar en crisi tot l'ecosistema dels mitjans, i fins i tot va arribar a amenaçar d'extinció algun exemplar de mitjà de comunicació històric". A partir de l'adveniment d'un nou mitjà en un ecosistema, les regles canvien i les velles espècies s'hi han d'adaptar i intentar de sobreviure-hi. A la part final de l'article, Scolari es refereix també a l'aparició i emergència d'un nou "new media": els dispositius mòbils. En entrar a formar part de la xarxa digital, els mòbils es converteixen en un mitjà de comunicació des d'on es pot veure la televisió, escoltar música i llegir les últimes notícies, entre d'altres. Segons Scolari, el fet és important perquè en només quinze anys hem assistit al naixement de dues noves espècies mediàtiques. En referència a la convergència tecnològica i al procés de la digitalització, Ribas cita Emili Prado per assenyalar:

"Que tots els mitjans d'una aplicació multimèdia siguin arxius digitals gestionables de manera uniforme pel mateix sistema informàtic que els conté va donar veritable sentit a les aplicacions hipermèdia. La convergència tecnològica implica de manera natural la possibilitat, la inevitabilitat, de la utilització de tota mena de mitjans: "... la convergència (tecnològica) seria inviable sense la digitalització que permet manipular, de forma única, tota mena de fonts d'informació, és a dir, no importa que originàriament la informació fos àudio, vídeo, gràfica o dades ja que, gràcies a la digitalització, tot són bits." (Prado, 2003:3)

Com es dedueix del paràgraf anterior, els elements clau en la implantació real de l'esmentada convergència tecnològica passen per la digitalització dels diferents mitjans (dades, veu i imatge). La digitalització i l'adveniment de les xarxes interactives han suposat, segons Salaverría (2003:39), el major factor desestabilitzador dels mitjans de comunicació, el nou repte davant del qual els mitjans han de respondre. A això s'afegeix el canvi en els hàbits de vida i, en particular, de consum d'informació per part dels ciutadans, impulsat per aquesta revolució digital. La convergència multimèdia reclama nous llenguatges i noves maneres de fer informació i és previsible que, a mesura que es vagin consolidant aquestes estratègies informatives coordinades, els mitjans interactius digitals guanyin major protagonisme per la seva polivalència i versatilitat. D'altra banda, la digitalització és un fenomen que afecta als processos de producció, edició i distribució de la informació (Pons, 2008:12). La digitalització dels mitjans comporta, en resum, els següents components i processos:



- Suports textuals basats en el codi binari (la qual cosa permet, a diferència dels suports tradicionals, infinites manipulacions i reproduccions del contingut, sense sofrir pèrdues d'informació).
- Dispositius de producció i distribució de la informació basats en el codi binari (publicació assistida per ordinador, edició no lineal de vídeo, etc.)
- Intercanvis d'informació a través de xarxes basades en la transmissió per paquets de dades (base conceptual i tecnològica d'internet)
- Noves formes d'organització de la producció (empresa-xarxa) i noves lògiques de creació i transmissió de la informació (xarxa punt a punt, codi font obert, etc.)
- Convergències de llenguatges, mitjans i empreses

#### **4.4.1.2 Les xarxes socials**

Un servei de xarxa social és un mitjà de comunicació social que es centra en captar gent per relacionar-se en línia. Estan formades per persones que comparteixen alguna relació, principalment d'amistat, mantenen interessos i activitats en comú, o estan interessats en explorar els interessos i les activitats d'altres. En general, aquests serveis de xarxes socials permeten als usuaris crear un perfil per a ells mateixos, i es poden dividir en dues grans categories: la creació de xarxes socials internes (ISN) i la creació de xarxes socials externes (ESN) com, per exemple, Tuenti, MySpace i Facebook. Ambdós tipus poden augmentar el sentiment de comunitat entre les persones. L'ISN és una comunitat tancada i privada que es compon d'un grup de persones dins d'una empresa, associació, societat, el proveïdor d'educació i organització, o fins i tot una "invitació", creat per un grup d'usuaris en un ESN. El ESN és una xarxa oberta i a disposició de tots els usuaris de la web per comunicar-se que està dissenyada per atraure els anunciants. Els usuaris poden afegir una imatge de si mateixos i amb freqüència poden ser "amics" amb altres usuaris. En la majoria dels serveis de xarxes socials, els usuaris han de confirmar que són amics abans que estiguin vinculats. Les xarxes socials en general tenen controls de privacitat que permeten a l'usuari triar qui pot veure el seu perfil o entrar en contacte amb ells, entre altres funcions. Algunes xarxes socials tenen funcions addicionals, com la capacitat de crear grups que comparteixen interessos comuns o afiliacions, pujar vídeos, i celebrar debats en els fòrums. Un nombre creixent d'acadèmics comentaristes estan cada vegada més interessats en l'estudi de Facebook, Twitter i altres xarxes socials.

#### **4.4.1.3 Dispositius mòbils**

La societat en xarxa mòbil (Castells et al, 2006) a través de la tecnologia de la comunicació sense fils és ja una realitat consolidada. L'impuls de la indústria de fabricants i operadors cap als mòbils de tercera generació (3G) i les tauletes ha creat una infraestructura apta per promoure la mobilitat física més la connectivitat, i amb ella un atractiu i incipient mercat. Si el mòbil sempre es va valorar per la ubiqüitat, aquesta nova realitat permet tenir Internet disponible per a qualsevol consulta, interactuar amb les comunitats en línia i portar la “Biblioteca de Babel” a la butxaca. En aquest context adquireix sentit la hibridació entre els dispositius mòbils – mobile devices – i el Web 2.0, generant un nou tipus de comunicació que escull el millor de cada eina per a crear una interfície específica i amb usos més productius, a to amb el desenvolupament d'un empowered web consumer (Wilson, 2006), amb qui fabricants i operadors telefònics intenten connectar. El dispositiu mòbil permet capturar continguts des del punt d'inspiració (Jaokar i Fish, 2006) i el Web 2.0 li agrega el principi de la intel·ligència col·lectiva a través d'una taxonomia creada pels usuaris, promovent una creativa Mobile Data Industry a to amb l'ètica de l'arquitectura de la participació i més enllà del text messaging i altres recursos promoguts per les operadores.

L'aparició dels mòbils 3G va donar sentit a aquesta transformació. La indústria de telecomunicacions parla de mobile devices a propòsit dels productes de la telefonia mòbil, els quals van passar de ser telèfons sense cables a ser eines capaces de realitzar múltiples accions d'interacció gràcies a una convergència d'aplicacions. Si la primera i segona generació de mòbils varen ser dissenyats i optimitzats per explotar la comunicació de la veu, la tercera generació obté el seu valor diferencial a través de la connexió eficient amb les xarxes TCP/IP – el protocol de comunicació per Internet –, oferint usos complementaris que aprofiten aquesta capacitat tècnica.

Referir-se actualment als dispositius mòbils i a les aplicacions Web 2.0 és similar a parlar del Web en els principis dels anys 90. Els usuaris, per la seva banda, hauran de trobar l'atractiu que tenen aquests dispositius a nivell de convergència, ubiqüitat i productivitat, i així modificar les seves actituds de consum. Amb xarxes cada vegada més poderoses en capacitat de processament, un creixent ample de banda de connexió a Internet via mòbil, usos més híbrids i massives comunitats en línia, la convergència definitiva sembla només qüestió de temps.

#### **4.4.1.4 Mode experiencial - experimentat**

A principis del segle XXI, quan la xarxa compleix el seu desè aniversari, ens trobem en un punt de no retorn on l'ordinador es converteix en portàtil i permet la connexió a una xarxa sense fils, els telèfons mòbils permeten l'accés i creació de continguts des de qualsevol lloc, entra en

escena un Sistema de Posicionament Global (GPS) que permet calcular la posició d'un dispositiu digital en l'espai físic, etc. Els nous mitjans localitzatius emergeixen com una tecnologia que utilitza els dispositius digitals en l'espai físic. Des del punt de vista de la teoria de la Interacció Home-Ordinador (HCI), això vol dir que la interacció passa a desenvolupar-se en un espai que és imprevisible i que sempre es situa en un context dinàmic. Si la interactivitat succeeix en un entorn físic i obert, i potser amb d'altres persones, la interacció dependrà de múltiples variables (reaccions de la gent, el clima, el trànsit, etc.), és a dir, la majoria de factors no es poden preveure amb antelació.

El sistema necessita adaptar-se a un entorn que és dinàmic i per tant ha de ser auto-adaptatiu i evolutiu. A *Greenwich Emotional Map* (Nolde, 2005), els habitants de la zona caminen a peu al voltant dels seus barris portant un dispositiu geolocalitzador que registra la seva excitació emocional i estableix vincles de dades amb la seva ubicació GPS. També es poden registrar els seus pensaments i records mentre caminen lliurement per Greenwich. Per als participants, els que portaven el dispositiu de biomapping, el projecte *Greenwich Emotional Map* és una experiència de consciència, perquè per al públic – que va a veure la documentació del projecte en una galeria d'art o a un espai públic –, el *Greenwich Emotional Map* és un mapa físic, un tros de paper que documenta un conjunt d'emocions i sentiments sobre l'espai urbà. Matt Adams, artista digital i dissenyador de jocs de Blast Theory, quan se li va preguntar quina de les seves obres podrien definir-se com a documental interactiu, va proposar el seu projecte localitzatiu *Rider Spoke* (2007) perquè “it invites the audience to make recordings/testimony on the streets of the city”. Per a ell, com per a Nolde, el projecte localitzatiu és una forma de documentar les emocions i formes d'interactuar amb l'espai urbà. Matt Adams descriu aquest projecte de la següent manera:

“In *Rider Spoke* the participants are invited to go to the Barbican, a cultural centre in London, with their own bicycle, or to hire one at the venue. A handheld computer (Nokia N800) is mounted on the handlebar of the bicycle. This mini computer has GPS capabilities, an earplug and a microphone incorporated into it. The participant sets off into the streets of London listening to the audio commands of the device. The device asks the participant to find a spot in the city, to stop there and to answer to a specific question by recording the answer into the microphone. The questions can be anything from "Describe yourself. What are you like? And how do you feel?" to "Find a quiet place and tell me who or what makes it all right for you". The answer is then stored with its GPS positioning so that it will be retrievable by any other participant that stops in a nearby location.” (citat a Gaudenzi, 2009:23)

#### 4.18 Exemple de la interfície de *Greenwich Emotion Map* (2005)



Els jocs i els projectes artístics van ser els primers a experimentar amb tecnologia localitzativa. Alguns projectes que utilitzen la tecnologia dels mitjans de localització són *Can You See Me Now?* (2001) de Blast Theory, en col·laboració amb el Mixed Reality Lab de la Universitat de Nottingham, *Bio Mapping* (2004) de Christian Nold, *The Milk Project* (2004) d'Esther Polak i *Amsterdam Real Time* (2002) de Waag Society.

L'interès particular que ha suscitat el cas de *Rider Spoke* ve del fet que es tracta d'un artefacte digital que passa en temps real (mentre jo circulo) i que és una experiència completament privada (estic sol amb la meua bicicleta), i no obstant això puc deixar empremtes de la meua presència (a través dels arxius d'àudio que puc gravar) a d'altres que no veig però que puc sentir (a través dels seus arxius d'àudio). L'espai de la ciutat s'experimenta amb una nova consciència: com quan la vida privada i pública es fonen juntes per un instant. Les dades es troben en un servidor esperant ser experimentades només pels participants. Aquest bé cultural és efímer, dura el temps d'una experiència i es queda en la memòria de la gent i els arxius d'àudio. Comenta Gaudenzi (2009):

“I would personally consider *Rider Spoke* as a pioneer locative interactive documentary where the mode of negotiation with reality is to physically *experience* it. We are not representing reality but negotiating it by experiencing it through the voices of other participants and through the settings that Blast Theory has put in place. *Rider Spoke* puts us in relationship with other points of views from the one that we personally experience when we are cycling in the city. It presents us a reality that has layers and that is composed by multiple points of view. Obviously the total absence of video material can be seen by documentary purists as a problem. *Rider Spoke* would probably be defined by them as a ‘digital documentation of riding in London’ rather than a ‘locative documentary about our personal relationship with self-selected sites of London’. But to me few experiences can be more accurate than *Rider Spoke* in mediating our awareness of urban space.” (Gaudenzi, 2009:24)

#### 4.19 Diferents escenes captades durant l'experiència del projecte *Rider Spoke* (2007)



#### 4.4.2 Exemples més representatius

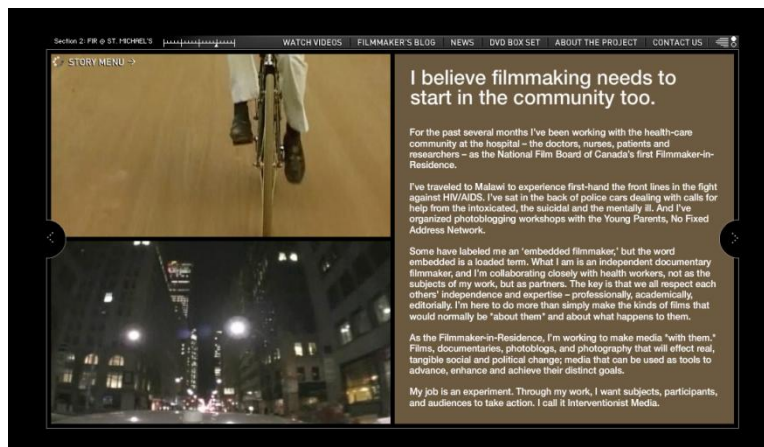
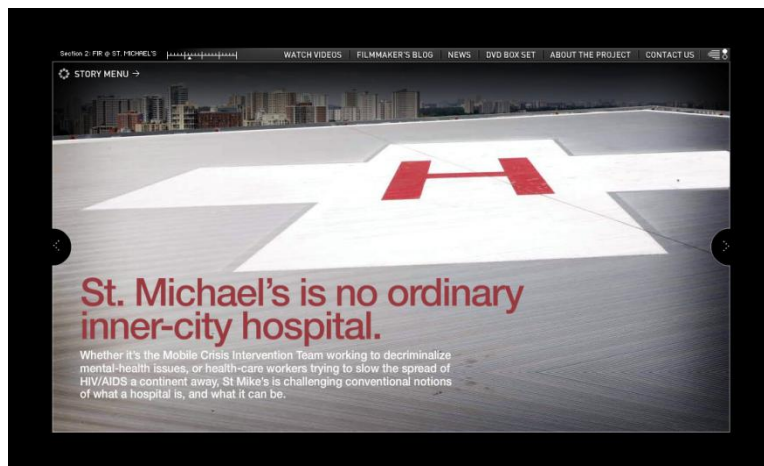
A continuació oferim una enumeració d'alguns dels documentals interactius més representatius, al nostre entendre, produïts durant la primera dècada del segle XXI: *Becoming Human* (2000); *Bleeding Through, Layers of Los Angeles, 1920-1986* (2001); *360 Degrees* (2001); *Americas Army* (2002); *BCNova* (2003); *6 Billion Others* (2003); *34North, 18West* (2003); *JFK Reloaded* (2004); *Greenwich Emotional Map* (2005); *Forgotten Flags* (2006); *Filmmaker-in-residence* (2006); *Hope: Living and Loving with HIV in Jamaica* (2006); *Pax Warrior* (2006); *The Echo Chamber Project* (2006); *Guernika, pintura de guerra* (2007); *Rehearsing Reality* (2007); *Rider Spoke* (2007); *Thanatorama* (2007); *This Land* (2007); *Gaza Sderot* (2008); *Journey to the End of the Coal* (2008); *Capturing Reality: The Art of the Documentary* (2009); *GDP: Measuring the Human Side of the Canadian Economic Crisis* (2009); *The Big Issue* (2009); *The Iron Curtain Diaries 1989-2009* (2009) i *The challenge* (2009). En aquest apartat d'aquest capítol ens centrem en cinc obres, *Filmmaker-in-residence*, *Guernika, pintura de guerra*, *Rider Spoke*, *Gaza Sderot* i *The Big Issue*, al considerar-les exemples significatius per a diferents suports i plataformes, per la seva manera d'innovar en la navegació i interacció, i la qualitat dels continguts que presenten. Al segon annex es descriuen en la seva totalitat i es justifica amb més detall el perquè de l'elecció per a formar el corpus analític de la present recerca.

*Filmmaker-in-residence* (2006) Katerina Cizek. National Film Board of Canada.

<http://filmmakerinresidence.nfb.ca/>

En aquest projecte Katerina Cizek és resident a l'hospital St. Michael de Toronto, i en aquesta peça, que ha guanyat premis i distincions, ofereix una visió més enllà de la medicina convencional tot treballant amb socis en la primera línia d'ajuda: metges, infermeres, investigadors i pacients.

#### 4.20 Imatges de la interfície de *Filmmaker-in-residence*



*Guernika, pintura de guerra* (2007), CCRTV Interactiva (Corporació Catalana de Ràdio i Televisió Interactiva); Haiku Mèdia. <http://www.tv3.cat/30minuts/guernica/home/home.htm>

70 anys enrere, l'aviació alemanya a les ordres de Franco va bombardejar Guernica, la ciutat sagrada dels bascos. El brutal atac va inspirar Picasso per pintar una obra mestra: "Guernica". Des d'aleshores, aquest quadre s'ha convertit en un crit universal contra la barbàrie de la guerra. Aquesta idea va propiciar la creació d'un documental lineal i interactiu anomenat "Guernica: pintura de guerra", projecte elaborat per part del prestigiós equip del programa "30 minuts" de Televisió de Catalunya i la CCRTVI (Corporació Catalana de Ràdio i Televisió Interactiva).

#### 4.21 Imatges de la interfície de *Guernica, pintura de guerra*



*Rider Spoke* (2007) Blast Theory. [http://www.blasttheory.co.uk/bt/work\\_rider\\_spoke.html](http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_rider_spoke.html)

*Rider Spoke* és una obra per als ciclistes que combina el joc amb la tecnologia punta. L'obra convida a l'espectador a recórrer els carrers d'una ciutat qualsevol equipat amb un ordinador de mà. A grans trets, els usuaris han de buscar un lloc on amagar-se i gravar un missatge curt, i després buscar els amagatalls dels altres on han escrit el seu missatge.

#### 4.22 Imatges de la interfície de *Rider Spoke*





*Gaza Sderot* (2008) Arte.tv. Upian. Alma Films/Trabelsi Productions. The Sapir College. Ramattan Studios. Bo Travail. <http://gaza-sderot.arte.tv/>

Projecte documental amb elements marcats de reportatge periodístic que tracta sobre l'etern conflicte entre Palestina i Israel vist des de la perspectiva de les persones que viuen aquesta situació en la vida diària, intentant sobreviure entre la constant inseguretat de rebre atacs o bombardejos, i sempre mantenint aquesta voluntat constant de viure.

#### 4.23 Imatges de la interfície de *Gaza Sderot*



*The Big Issue* (2009) Samuel Bollendorff i Olivia Colo. Honkytonk Films. CNC New Media. Canon France. France 5. Curiosphere.tv. <http://honkytonk.fr/index.php/thebigissue/>

*The Big Issue* és un documental interactiu centrat en la investigació de l'Organització Mundial de la Salut sobre les causes del fort augment de l'obesitat a tot el món. Durant una investigació que es porta a terme en ambdós costats de l'Atlàntic, el projecte convida als usuaris a tenir en compte els molts factors en l'epidèmia d'obesitat, alhora que qüestiona la nostra forma de vida moderna, tot tractant de determinar la responsabilitat de la indústria de l'alimentació i l'agricultura i les autoritats públiques.

#### 4.24 Imatges de la interfície de *The Big Issue*



### 4.5 Diversificació del documental interactiu. Últimes tendències. Producció diversificada de documentals interactius

#### 4.5.1 Desenvolupament de la tecnologia

Durant la segona dècada del segle XXI assistirem a una explosió de novetats en relació a la tecnologia i els seus components. Per raons d'espai, aquí només en citarem i descriurem les que considerem com a més representatives fins al moment actual i que podem tenir més incidència i repercussió en el tema tractat. Comentarem en aquest apartat la *realitat augmentada*, *els dispositius tàctils*, *el web semàntic*, *la computació ubiqua* i *l'explosió de continguts en HTML5*.

Però, a mode de numeració breu, no podem deixar de mencionar, entre moltes altres, aquestes innovacions: la utilització del grafè, derivat del grafit, de baix cost, flexible, transparent i de gran conductivitat, el qual es configura com un material que ja està començant a substituir el silici; l'ús de pantalles LCD tàctils i interactives amb vidre hologràfic; els telèfons mòbils amb tecnologia 3D; les xarxes de sensors sense fils; les televisions de LED i els sistemes de televisió interactiva; la pervasive computing, la qual es refereix a la integració de la informàtica en l'entorn humà o real, fins al punt que l'ordinador pot deixar de ser percebut com un objecte diferenciat; i finalment els implants cibernètics, els quals estan basats en materials òptics i electrònics capaços d'emmagatzemar dades sobre l'estat de salut i l'historial del pacient, a més de monitoritzar els seus signes vitals.

#### **4.5.1.1 Realitat augmentada**

La realitat augmentada (AR) és el terme que s'usa per a definir la visió directa o indirecta d'un entorn físic del món real on els elements es combinen amb elements virtuals per a la creació d'una realitat mixta en temps real. Consisteix en un conjunt de dispositius que afegixen informació virtual a la informació física ja existent, és a dir, es tracta d'afegir una part sintètica virtual a la realitat. Aquesta és la principal diferència amb la realitat virtual, ja que aquesta no substitueix la realitat física, sinó que sobreimprimeix les dades informàtiques al món real<sup>54</sup>.

Amb l'ajuda de la tecnologia (per exemple, afegint la visió per computador i reconeixement d'objectes), la informació sobre el món real al voltant de l'usuari es converteix en interactiva i digital. La informació artificial sobre el medi ambient i els objectes pot ser emmagatzemada i recuperada com una capa d'informació a la part superior de la visió del món real.

La realitat augmentada de recerca explora des de l'aplicació d'imatges generades per ordinador en temps real fins a seqüències de vídeo com una forma d'ampliar el món real. La investigació inclou l'ús de pantalles col·locades al cap, un display virtual situat a la retina per millorar la visualització i la construcció d'ambients controlats a partir de sensors i actuadors. La realitat augmentada ofereix infinitat de noves possibilitats d'interacció, que fan que aquesta estigui present en molts i diversos àmbits, com són l'arquitectura, l'entreteniment, l'educació, l'art, la medicina o les comunitats virtuals.

Actualment la majoria d'aplicacions de realitat augmentada per a projectes educatius s'usen en museus, exhibicions, parcs d'atraccions temàtics, etc., ja que el seu cost encara no és prou baix perquè puguin ser emprades en l'àmbit domèstic. Aquests llocs aprofiten les connexions

---

<sup>54</sup> Es pot ampliar la informació consultant la pàgina en línia de la Wikipedia:

[http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad\\_aumentada](http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_aumentada)

wireless per mostrar informació sobre objectes o llocs, així com imatges virtuals com ara ruïnes reconstruïdes o paisatges tal com eren en el passat, a més d'escenaris complets en realitat augmentada, on es pot apreciar i interactuar amb els diferents elements en 3D (com a parts del cos). Per altra banda, i en relació a l'entreteniment, tenint en compte que el dels jocs és un mercat que mou uns 30.000 milions de dòlars a l'any als Estats Units, és comprensible que s'estigui apostant molt per la realitat augmentada en aquest camp, ja que aquesta pot aportar moltes noves possibilitats a la manera de jugar. Una de les posades en escena més representatives de la realitat augmentada és el projecte *Can You See Me Now?*<sup>55</sup> de Blast Theory. Es tracta d'un joc en línia de persecució pels carrers on els jugadors comencen en localitzacions aleatòries d'una ciutat, porten un ordinador portàtil i estan connectats a un receptor de GPS. L'objectiu del joc és procurar que un altre corredor no arribi a menys de cinc metres d'ells, ja que en aquest cas els hi farà una foto i perden. La primera edició va tenir lloc a Sheffield, però després es va repetir en moltes altres ciutats europees. Un altre dels projectes amb més èxit és el *ARQuake Project*, on es pot jugar al videojoc *Quake* en exteriors, disparant contra monstres virtuals. Malgrat aquestes aproximacions, encara és difícil obtenir beneficis del mercat dels jocs ja que el maquinari és molt costós i es necessita molt de temps d'ús per amortitzar-lo.

Es pot aplicar la realitat augmentada també per simular vols i trajectes terrestres; per mostrar instruccions d'evacuació d'un lloc en cas d'emergència; per mostrar informació de mapes, localització dels enemics, etc., en el camp militar; en arquitectura a l'hora de ressuscitar virtualment edificis històrics destruïts, així com en projectes de construcció que encara estan sota plànol; com a suport en tasques complexes, ja que pot incloure imatges dels objectes ocults, que poden ser especialment eficaços per al diagnòstic mèdic o la cirurgia; pot augmentar l'eficàcia dels dispositius de navegació per a una varietat d'aplicacions; pot ser utilitzada per comparar les dades digitals de les maquetes físiques amb el seu referent real per trobar de manera eficient discrepàncies entre les dues fonts; per a salvaguardar les dades digitals en combinació amb prototips reals existents, i així estalviar o reduir al mínim la construcció de prototips reals i millorar la qualitat del producte final; en els camps de la hidrologia, l'ecologia i la geologia pot ser utilitzada per mostrar una anàlisi interactiva de les característiques del terreny; pot ajudar a facilitar la col·laboració entre els membres d'un equip a través de conferències amb els participants reals i virtuals; pot ajudar en el camp de la publicitat, ja que hi ha diferents campanyes que utilitzen aquest recurs per cridar l'atenció dels usuaris: Fiat va llançar una campanya en la qual qualsevol usuari podia crear el seu propi anunci de televisió amb el Fiat 500 com a protagonista a través de la pàgina web (l'usuari només necessitava tenir

---

<sup>55</sup> Es pot veure el projecte en línia a: [http://www.blasttheory.co.uk/bt/work\\_cysmn.html](http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html)

una càmera web). Un altre exemple és la revista *Esquire*, que va publicar en l'edició de desembre del 2009 diferents codis QR (Quick Response), que són una variant més potent dels codis de barres, que poden ser escanejats per una webcam, que en reconèixer-los ofereix informació extra sobre el producte. Els codis QR que incorpora la revista són reconeguts per les webcams dels usuaris i en ser reconeguts activen un vídeo superposat a la imatge de la webcam.

La Realitat Augmentada (RA) ha de poder, en un futur proper, determinar la situació exacta de cada usuari i ser capaç de mostrar a l'usuari una representació realista de l'entorn que s'ha afegit virtualment. És molt important determinar l'orientació i posició exacta de l'usuari, sobretot en les aplicacions que així ho requereixin: un dels reptes més crucials a l'hora de desenvolupar projectes de RA és que els elements visuals estiguin coordinats a la perfecció amb els objectes reals, ja que un petit error d'orientació pot provocar un desalineament perceptible entre els objectes virtuals i físics. En zones molt àmplies els sensors d'orientació usen magnetòmetres, inclinòmetres, sensors inercials, etc., que es poden veure afectats greument per camps magnètics, i per tant s'ha d'intentar reduir al màxim aquest efecte. Seria interessant que una aplicació de Realitat Augmentada pogués localitzar elements naturals (com arbres o roques) que no hagin estat catalogats prèviament, sense que el sistema hagués de tenir un coneixement previ del territori. Com a repte a llarg termini, és possible suggerir el disseny d'aplicacions en què la realitat augmentada vagi una mica més enllà, el que podem anomenar “realitat augmentada retroalimentada”, és a dir, que la descoordinació resultant de l'ús de sensors de posició i/o orientació fora corregida mesurant les desviacions entre les mesures dels sensors i les del món real.

És important assenyalar que la realitat augmentada és un desenvolupament costós pel que fa a la tecnologia. A causa d'això, el futur de la AR depèn de si aquests costos es poden reduir d'alguna manera. Si la tecnologia AR es torna assequible podria tenir aplicacions molt àmplies, però per ara les principals indústries són els únics compradors que tenen l'oportunitat d'utilitzar aquest recurs. En el futur podríem trobar aplicacions de multimèdia millorades, com pseudopantalles hologràfiques virtuals, so envoltant virtual de cinema, “holodecks” virtuals (que permeten imatges generades per ordinador per a interactuar amb artistes en viu i l'audiència), conferències virtuals a l'estil “holodeck”, substitució de telèfons mòbils i pantalles de navegador de cotxe (inserció de la informació directament en el medi ambient), etc. Qualsevol dispositiu físic que actualment es produeix per ajudar en tasques orientades a dades (com el rellotge, la ràdio, PC, data d'arribada i sortida d'un vol, una cotització, PDA, cartells informatius i fulletons, els sistemes de navegació per a automòbils, etc.) podrien ser substituïts per dispositius virtuals.

#### 4.5.1.2 Dispositius tàctils

De dispositius tàctils n'hi ha de diferent naturalesa. En aquest apartat ens centrarem en les pantalles tàctils. Una pantalla tàctil és una pantalla que mitjançant un toc directe sobre la seva superfície permet l'entrada de dades i ordres al dispositiu. Al seu torn, actua com perifèric de sortida, mostrant els resultats introduïts prèviament. Aquest contacte també es pot realitzar amb llapis o altres eines similars. Actualment hi ha pantalles tàctils que poden instal·lar-se sobre una pantalla normal. Així doncs, la pantalla tàctil pot actuar com perifèric d'entrada i perifèric de sortida de dades. Les pantalles tàctils s'han anat fent populars des de la invenció de la interfície electrònica tàctil el 1971 pel Dr. Samuel C. Hurst. Han arribat a ser comunes en TPV<sup>56</sup>, en caixers automàtics i en PDA's on se sol emprar un estilet per manipular la interfície gràfica d'usuari i per a introduir dades. La popularitat dels telèfons intel·ligents, PDA's, de les vídeoconsoles portàtils o dels navegadors d'automòbils està generant la demanda i l'acceptació de les pantalles tàctils. Les pantalles tàctils d'última generació consisteixen en un vidre transparent on se situa una làmina que permet a l'usuari interactuar directament sobre aquesta superfície, utilitzant un projector per llançar la imatge sobre la pantalla de vidre. Aquest concepte es diferencia del que fins avui dia s'entenia per pantalla tàctil, que era bàsicament un monitor tàctil<sup>57</sup>.

#### 4.5.1.3 El web semàntic

Resulta interessant observar l'evolució futura d'Internet des d'un punt semàntic, ja que el futur web semàntic ens permetrà trobar, compartir i combinar informació i coneixement més fàcilment. Mentre que el Web 1.0 connectava informació i permetia a l'usuari accedir a la xarxa, el Web 2.0 s'ha orientat a connectar la gent, mitjançant xarxes de participació social. El Web 3.0, que ara està començant a desenvolupar-se, representa significats, connecta coneixements i fa que aquests interactuin per tal que la nostra experiència a la xarxa sigui útil, rellevant i estimulante. En un futur no gaire llunyà, el Web 4.0 connectarà intel·ligències en una xarxa ubíqua en què la gent i les coses raonaran i es comunicaran conjuntament.

---

<sup>56</sup> TPV és l'acrònim de terminal de punt de venda (en anglès POS terminal o Point of sale terminal). Fa referència al dispositiu i tecnologies que ajuden en les tasques de gestió d'un establiment comercial de venda al públic. Aquests locals poden comptar amb sistemes informàtics especialitzats que ajuden en les tasques de gestió del punt de venda mitjançant una interfície accessible per als venedors que s'anomena terminal de punt de venda o TPV. Els TPV permeten la creació i impressió del tiquet de venda mitjançant les referències de productes, realitzen diverses operacions durant tot el procés de venda, així com canvis en l'inventari. També generen diversos informes que ajuden en la gestió del negoci. Els TPV es componen d'una part de maquinari (dispositius físics) i una altra de programari (sistema operatiu i programa de gestió). Es pot consultar en línia la descripció del component a la següent direcció web: [http://es.wikipedia.org/wiki/Terminal\\_punto\\_de\\_venta](http://es.wikipedia.org/wiki/Terminal_punto_de_venta).

<sup>57</sup> Es pot ampliar la informació en línia a: [http://es.wikipedia.org/wiki/Pantalla\\_t%C3%A1ctil](http://es.wikipedia.org/wiki/Pantalla_t%C3%A1ctil)

En el Web 2.0 (P2P, weblogs, wikis, etc.), l'aspecte clau és la comunitat d'usuaris que substitueix el mercat d'usuaris. Aquest canvi és important, ja que les noves xarxes socials a Internet ofereixen la possibilitat d'interactuar amb altres persones, encara que no es coneguin personalment, el sistema és obert i es va construint amb el que cada usuari de la xarxa aporta. El futur Web 3.0 permetrà als usuaris accedir al coneixement, evolucionar-lo, comparar-lo i utilitzar-lo a una escala sense precedents i de tal manera que milloraran les experiències a la xarxa. Com a plataforma tecnològica, el Web 3.0 concentrarà totes les tecnologies semàntiques i estàndards oberts que es pugin aplicar sobre la xarxa actual. Per exemple, tecnologies que permetin representar el coneixement i tinguin capacitat per raonar incloses la detecció de pautes i inferència basada en models, analogia i raonament amb conflictes, inseguretats, causalitat i valors. Les formes de representació del coneixement passaran dels tags – cerca sintàctica, per cadenes de lletres – actuals als diccionaris, taxonomies i tesaurus, a esquemes i models conceptuals, a ontologies i lògiques basades en la teoria, a axiologies i a usos totalment nous – cerca semàntica, per significats –. Per tal d'aconseguir això es desenvoluparan diferents tipus d'aplicacions: web-tops (plataformes que engloben molts sistemes operatius connectats a la xarxa), mash-ups (dues fonts d'informació o més combinades per esdevenir una nova font de dades), content-aware mobility (mobilitat del contingut), composició i personalització dinàmica de serveis per mitjà d'aparells, ubicacions, etc., i arquitectures semàntiques orientades cap al servei (un instrument en què una agrupació distributiva i heterogènia de hardware i software pot intercanviar informació per satisfer un objectiu empresarial).

Cal assenyalar, però, que el web semàntic és, de moment, el nom d'una aspiració, el nom d'un objectiu molt ambiciós que, si es compleix, canviaria de forma radical el web tal com el coneixem avui. I aquesta aspiració es basa en aconseguir que les pàgines que formen el web deixin de ser simples cadenes de caràcters per als ordinadors i es converteixin en textos amb sentit, és a dir, amb semàntica, tal com, de fet, ho són per als éssers humans. Tal com es codifiquen les pàgines web actuals, principalment mitjançant el llenguatge HTML, tenen molt poc sentit per a les màquines. Amb aquestes limitacions, la recerca a Internet és plena de frustracions. Si algú cerca per “cavalls”, no trobarà res que tracti sobre “eugues”. Si algú busca sobre com evitar la guerra, no trobarà un document sobre com aconseguir la pau, etc. El web semàntic pretén solucionar això. Per tant, encara que no vulguin anomenar-ho així, amb el web semàntic s'està buscant el mateix objectiu, és a dir, que els ordinadors entenguin que un document sobre “eugues” pot ser molt rellevant per a una necessitat d'informació sobre “cavalls”, i que la semàntica de la pregunta “és possible evitar la guerra?” és la mateixa que la pregunta “és possible aconseguir la pau?”.

A més, i aquí és on solen posar més èmfasi els propagandistes del web semàntic – inclòs el mateix creador del web, Tim Berners-Lee –, s'espera que els ordinadors puguin desenvolupar

tasques de gestió que requereixin interpretar informació i prendre decisions adaptant-les al context. Per exemple, suposem que jo sé que necessitaré agafar un vol per anar a una ciutat d'algun país un dia concret d'aquí a dues setmanes, i que necessitaré tornar a la meua ciutat tres dies després. En lloc d'entrar al web de diverses companyies aèries per buscar les millors ofertes i horaris i després en altres pàgines per buscar un hotel, fer les reserves, etc., el que s'espera és que totes aquestes gestions puguin fer-se gràcies al web semàntic en el futur, només entrant en el meu assistent digital personal i encarregant-li la tasca. El meu assistent digital serà un programa que coneixerà les meves preferències. Sabrà, per exemple, que no em fa feliç llençar els diners, així que triarà la millor oferta econòmica, i sabrà que no sóc massoquista i no em reservarà un vol que surti a les 4 del matí, etc. Prendrà les dades personals que necessiti del meu compte i tancarà les transaccions amb els agents de programari de l'empresa d'aviació i de l'hotel i, finalment, farà les anotacions corresponents a la meua agenda i programarà els avisos, perquè no se m'oblidi res i no arribi tard a l'aeroport. En certa manera, es tracta d'un objectiu en què la informàtica ha fracassat en els darrers quaranta anys: la intel·ligència artificial.

#### **4.5.1.4 Computació ubiqua**

A l'inici de la tecnologia digital es varen dissenyar grans ordinadors amb la finalitat de donar servei amb un sol equip a múltiples usuaris. Aquests es caracteritzaven per ser equips d'elevat cost i complex maneig, només a l'abast d'empreses poderoses amb personal altament qualificat. Aquesta era va acabar amb l'ús generalitzat del PC, que permet una computació més democràtica, on cada persona posseeix i controla un ordinador de moderat cost, que progressivament ha anat fent-se més senzill de manejar, de manera que persones sense preparació tècnica poden avui adaptar-lo a les seves necessitats en les aplicacions, ideades per al gran consum, que cada vegada són més intuïtives i senzilles d'utilitzar.

Ara estem a les portes d'una nova etapa, la de la computació ubiqua (Ubicomp – Pervasive Computing), caracteritzada perquè cada persona actuarà sobre una multitud de dispositius programables. Donada la seva abundància, necessàriament han de ser manejats amb un mínim d'esforç i de mode que en la major part dels casos la interactivitat entre el subjecte i la màquina sigui absolutament transparent: serà suficient que la màquina percebi la presència de les persones perquè interactui amb elles, sense que en la majoria dels casos l'usuari hagi de fer res de manera conscient i sense adonar-se de la seva presència. D'acord amb la Llei de Moore, s'espera que els dispositius electrònics continuïn reduint la seva mida i preu en el futur. Això és aplicable per igual a qualsevol component, siguin processadors, dispositius d'emmagatzematge o sistemes de comunicació. Per tant, és previsible que en un futur proper, sigui econòmica i físicament factible incrustar dispositius digitals en qualsevol objecte d'ús comú, cosa que els dotarà del que s'ha anomenat “sensibilitat” (smartness), o de la propietat, a manera de



camaleons digitals, de canviar el seu comportament d'acord amb les circumstàncies ambientals que l'envolten.

S'entén per computació ubiqua la integració de la informàtica en l'entorn de la persona, de manera que els ordinadors no es percebin com objectes diferenciats. Aquesta disciplina es coneix en anglès com a *Pervasive computing* i des de fa uns anys també es denomina “intel·ligència ambiental” (Uwe, 2003)<sup>58</sup>. Els seus promotors propugnen la integració de dispositius al voltant d'escenaris on es trobi localitzat l'ésser humà, on aquest podrà interactuar de manera natural amb els seus dispositius i realitzar qualsevol tasca diària de manera completament transparent. Aquest model és vist com un pas més del paradigma d'ús d'ordinadors d'escriptori. Com a punt comú a tots els models de computació ubiqua podríem destacar que comparteixen el fet de ser petits i dissimulats, robusts i amb capacitat per a processament de xarxa, distribuïts en totes les escales que comprèn el dia a dia, i generalment integrables en el nostre entorn sense ser especialment cridaners. Per exemple, un dispositiu de computació ubiqua domèstic podria interconnectar els sistemes d'il·luminació i calefacció amb un control ambiental, de manera que en funció de l'evolució del moment del dia i les seves característiques, aquest sistema reaccionés i pogués variar la temperatura i condicions de llum en un habitatge o edifici, de manera contínua i imperceptible. Una altra aplicació freqüent són frigorífics que són conscients del seu contingut quan han estat convenientment etiquetats, capaços de planificar menús saludables per a tota la setmana en funció de les necessitats de cada membre de la família, i advertir els usuaris del menjar ranci o en mal estat.

#### **4.5.1.5 L'explosió de continguts en HTML5**

Existeixen nombroses accions per gestionar els documentals interactius a través d'interfícies i continguts enriquits en HTML5 (reproductors, aplicacions web, etc.). A més, nombroses declaracions per part de certs líders de la indústria d'Internet i de programes sobre HTML5 testifiquen la nova dimensió d'aquest estàndard. El seu espectacular creixement es deu, sens dubte, a dos factors principals: les impressionants vendes de l'iPad i l'iPhone, i la conversió de les grans plataformes de vídeo en línia a l'estàndard HTML5 (Vimeo, Dailymotion, Youtube, Blip.tv, Viddler, etc.). En termes d'estratègia, l'última iniciativa de Microsoft és eloqüent, ja que ha abandonat pràcticament Silverlight, el competidor d'Adobe Flash, per apostar per HTML5 a Internet Explorer 9. Tot això, combinat amb nous desenvolupadors tecnològics que aposten per implementar llenguatges ja existents – com el javascript o l'actionsript – per a poder introduir elements multimèdia dins de les pel·lícules, ens dirigeix cap a un escenari novedós i

---

<sup>58</sup> Es pot ampliar la informació consultant : [http://es.wikipedia.org/wiki/Computaci%C3%B3n\\_ubicua](http://es.wikipedia.org/wiki/Computaci%C3%B3n_ubicua)

experimental en relació a les possibilitats tècniques que tot això pot comportar a curt i llarg termini.

Resumint, el web 2.0 està començant a ensenyar el que es pot fer amb un documental interactiu perquè sigui més participatiu. És com si ens trobéssim en el primer acte d'una obra de teatre. El pròleg o presentació ha durat des dels 80-90 fins ara. És possible que en pocs anys entrem en el segon acte i encara en queden més. Com veurem més endavant, les possibilitats i combinacions entre temàtica, suport i experiència de l'usuari que s'obren són pràcticament infinites. Arribarà un moment que el sistema serà tan complex que serà difícil intervenir i modificar la seva pròpia dinàmica.

A l'estadi 3.0 podrem combinar una cerca semàntica – per conceptes abstractes, i no per cadenes sintàctiques, gràcies a XML i altres estàndards –, amb tota la potència de la geolocalització. Barrejant només aquestes variables, obtenim un tipus de documental per a multiplataforma que en el cas dels dispositius mòbils pot capturar la realitat – estàtica o en moviment – i a partir de la nostra posició, ens retorna diverses capes superposades d'informació – realitat augmentada – i a la vegada vincula aquestes capes d'informació amb altres conceptes relacionats i ens ofereix tot el ventall d'enllaços i modalitats possibles per a interactuar amb ell. Aquest seria només un exemple bàsic que ja s'està començant a desenvolupar en altres àrees dels gèneres interactius (ficció). O pensem com es podria acoplar el tema generatiu d'imatge algorítmica que veiem en un cas de ficció com el videoclip interactiu *The wilderness Downtown* (del tema *We used to wait*, de Chris Milk, 2010). Tot això ja està succeint i estem només entrant en la tercera fase del web.

En una fase 4.0 és difícil preveure què pot passar, però si hem de fer cas al visionari Raymond Kurzweil (anomenat el Cyber Nostradamus tecnològic) i les seves prediccions per al 2019, les coses es posaran molt interessants. Probablement llavors el boom del documental interactiu ja haurà passat i la innovació tecnològica estarà a l'ordre del dia. Ara és una època perfecta perquè es barreja el boom productiu amb el teòric, però quan aquests passin, quedarà el tecnològic. Les seves principals prediccions per al 2019 afirmen que un ordinador personal de 1000 dòlars tindrà tanta capacitat com el cervell humà; que la suma de tots els poders computacionals de tots els ordinadors del planeta serà comparable amb la intel·ligència de tota la raça humana; que els ordinadors estaran inclosos a tot arreu: dins de mobles, joies, parets, roba, etc., que la gent gaudirà de la Realitat Virtual 3D amb lents de contacte que ens injectaran imatges directament a la retina; que l'àudio ens arribarà per audiòfons, que podran també generar Realitat Augmentada i Realitat Virtual de 3 formes: (1) podran projectar pantalles sobre el camp de visió de l'usuari amb imatges/pantalles/finestres de posició estàtica en el camp de visió; (2) podran projectar imatges virtuals o persones virtuals en l'escenari de visió, aquests estant amb posició fixa en un lloc, i si l'usuari es mou l'objecte semblarà seguir en la seva mateixa posició, com si fos un ésser

viu real o un objecte; (2) Realitat Virtual en Fullscreen, on l'usuari es submergirà completament en un nou món. L'usuari es comunicarà amb els seus ordinadors de dues formes: per veu (molt semblant a una xerrada) i mitjançant gestos. Ja no hi haurà teclats. A més, la majoria de la interacció amb un ordinador serà mitjançant assistents amb personalitats diferents que l'usuari podrà triar o personalitzar; tractar amb ordinadors es convertirà en una activitat més semblant al tracte amb un ésser humà; hi haurà aparells que podran crear sensacions en la superfície de la pell segons el seu ús; s'utilitzaran vestits enganxats a tot el cos i guants en experiències de realitat virtual per a una millor experiència. La interacció amb personalitats virtuals serà la principal interfície. En fi, en aquestes prediccions podem detectar moltes aplicacions que ja s'estan experimentant en l'actualitat i que hem comentat prèviament: computació ubíqua, assistents digitals personals, web semàntic, etc.

#### 4.5.2 Exemples més representatius

Els exemples que hem considerat més representatius del que portem de segona dècada del segle XXI són els que s'enumeren a continuació: *Collapsus* (2010); *Out my Window* (2010); *Mapping The Street* (2010); *Prison Valley* (2010); *Planet Galata* (2010); *Welcome to Pine Point* (2010); *Soul Patron* (2010); *Metamentaldoc* (2010); *Walking the Edit* (2011); *En un xip multicolor* (2011); *Happy World* (2011); *18 Days in Egypt* (2011); *One Millionth Tower* (2011) i *Sparklyng Big Visit* (2012). En aquest apartat ens centrem en sis obres, *Collapsus*, *Out my Window*, *Prison Valley*, *Welcome to Pine Point*, *Walking the Edit* i *One Millionth Tower*, per considerar-les les últimes grans produccions d'aquest gènere i que ens mostren la seva diversificació, ja que algunes són multiplataforma, geolocalitzades, mòbils, amb sistemes interactius no existents fins al seu moment i amb interessants elements col·laboratius (consultar l'annex 2 per a més informació).

*Collapsus* (2010) Submarine Channel. VPRO Backlight. <http://www.collapsus.com>

*Collapsus* barreja ficció i no ficció en una proposta molt atractiva que tracta de com la imminent crisi energètica afecta a deu joves, mentre s'està lliurant la batalla internacional amb els poders polítics i això afecta a una població temerosa durant la transició dels combustibles fòssils als combustibles alternatius.

#### 4.25 Imatges de la interfície de *Collapsus*

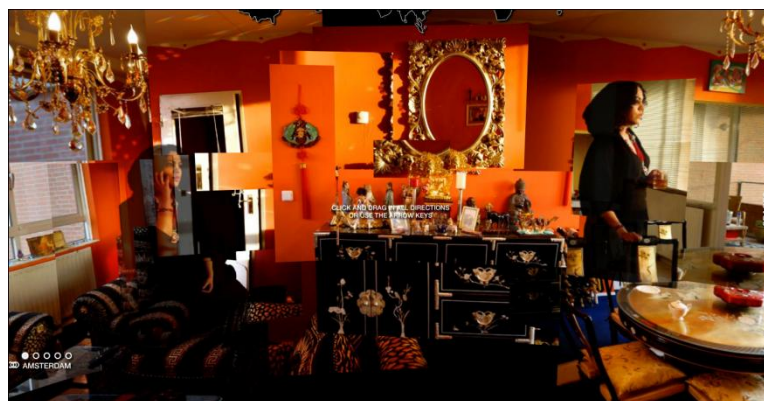


*Out my Window* (2010) Katerina Cizek. Highrise, National Film Board of Canada.

<http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow>

Un documental interactiu de 360° sobre els residents de diferents parts del món i els seus punts de vista en relació al planeta i la població urbana.

#### 4.26 Imatges de la interfície de *Out my Window*

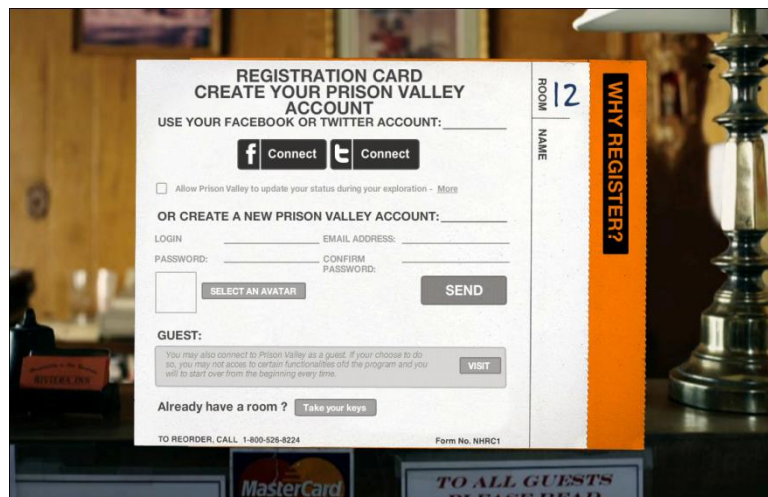


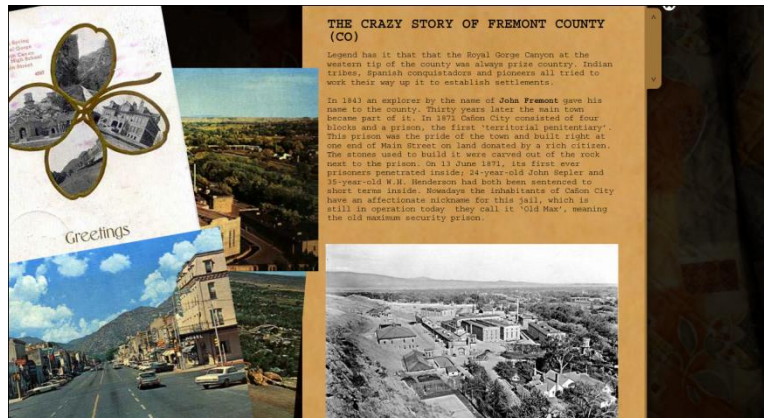


*Prison Valley* (2010) Arte. Upian. <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>

El web ens trasllada al món de les presons en un territori on tota la població viu d'aquest negoci privat: el documental es concentra en una vall d'Estats Units on es concentren 13 presons i una població d'uns 36.000 reclusos. *Prison Valley* ens proposa un viatge amb parades a cada centre penitenciari. La temàtica del documental s'endinsa en el món que es mou al voltant del negoci de la privatització de les presons a Amèrica.

#### 4.27 Imatges de la interfície de *Prison Valley*

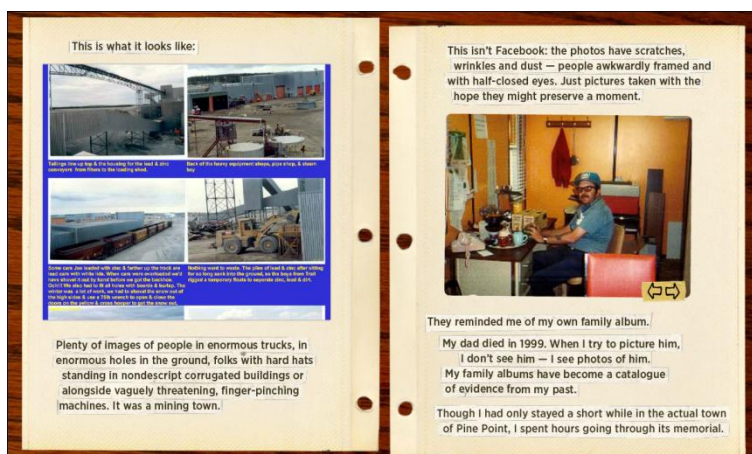




Welcome to Pine Point (2010) Michael Simons i Paul Shoebridge. National Film Board of Canada. <http://interactive.nfb.ca/#/pinepoint>

Documental interactiu que es basa en l'exploració dels records dels residents de la comunitat minera de Pine Point, situada als Territoris del Nord-oest dels Estats Units, així com la forma en què recorden el passat i la memòria personal perduda d'un lloc inexistent en l'actualitat.

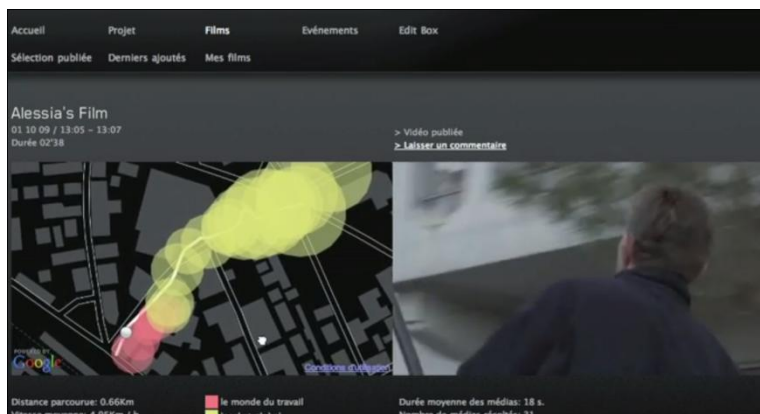
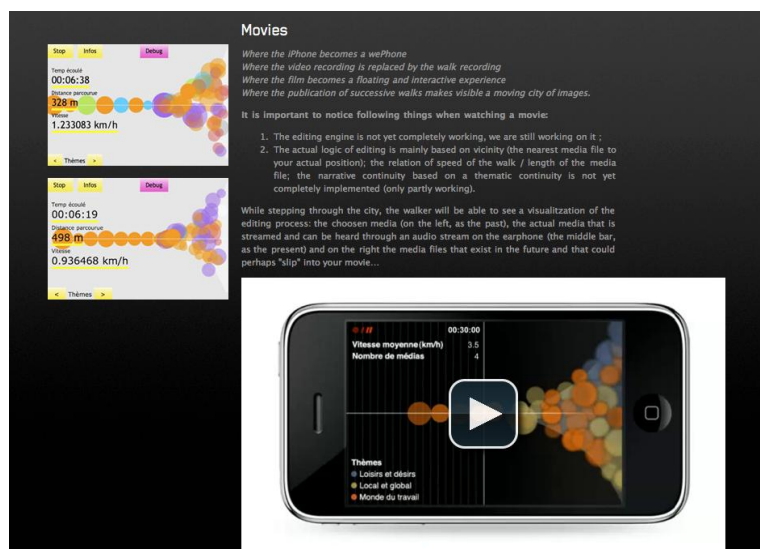
4.28 Imatges de la interfície de *Welcome to Pine Point*



*Walking the Edit* (2011) Ulrich Fischer. <http://walking-the-edit.net/>

El projecte és un innovador sistema de “caminar una pel·lícula”: el passeig gravat es tradueix en una pel·lícula a través d'una aplicació per iPhone. L'aplicatiu grava una pel·lícula basada en les peces audiovisuals compartides que estan virtualment existents al nostre voltant. Després de caminar a través d'un barri, l'aplicació per l'iPhone segueix el seu progrés, i el seu itinerari es tradueix en un dibuix en temps real de la història de la gran quantitat d'informació virtual que va tenint lloc durant la seva travessia.

#### 4.29 Imatges de la interfície de *Walking the edit*



*One Millionth Tower* (2011) Katerina Cizek. Highrise, National Film Board of Canada.

[http://highrise.nfb.ca/onemillionthtower/1mt\\_webgl.php](http://highrise.nfb.ca/onemillionthtower/1mt_webgl.php)

Documental interactiu de codi obert en tres dimensions carregat amb fotos i informació de tota la web. L'interactiu és ple de fotos de Flickr, punts de vista de Google Maps i entorns canviants alimentats per les dades meteorològiques en temps real de Yahoo. Tot es desencadena a través Popcorn.js i de WebGL, estàndards de codi obert per a la inserció d'elements multimèdia i renderització 3D per als navegadors web.

#### 4.30 Imatges de la interfície de *One millionth Tower*



#### 4.6 Quadre resum amb períodes, tecnologia i exemples associats a cada etapa/període del documental interactiu

A continuació, a mode de síntesi d'aquest capítol, oferim el següent quadre, el qual pretén agrupar els diferents exemples més representatius escollits i la tecnologia que els ha fet possible en diferents fases o etapes.



4.31 Taula amb període temporal, tecnologia i exemples seleccionats de cada etapa

*Taula 4.31* PERÍODE, TECNOLOGIA I EXEMPLES REPRESENTATIUS

FASES/ ETAPES	PERÍODE	TECNOLOGIA	EXEMPLES SELECCIONATS
<p>APARICIÓ Precedents i antecedents. Naixement del documental interactiu</p>	<p>Anys 80 (1980 - 1990)</p>	<p>Laserdisc  Memòries òptiques</p>	<p>1. <i>The Aspen Movie Map</i> (1980) / MIT Interactive Lab 2. <i>Sim City</i> (1989) / Will Right 3. <i>Moss Landing</i> (1989) / Apple Multimedia Lab</p>
<p>EMERGÈNCIA I EXPERIMENTACIÓ Emergència i experimentació amb el documental interactiu per a diferents suports</p>	<p>Anys 90 (1990 - 2000)</p>	<p>Suports òptics:  CD ROM / DVD ROM  Internet</p>	<p>1. <i>The Day after trinity. J. Robert Oppenheimer and the atomic bomb</i> (1994) / Voyager 2. <i>Boston Renewed Vistas (1995-2004)</i> / Glorianna Davenport et al 3. <i>Moi, Paul Cézanne</i> (1995) / Index +; Télérama; Réunion des Musées Nationaux 4. <i>Rehearsal of Memory</i> (1995) / Graham Harwood, Bookworks/ArTec 5. <i>Au cirque avec Seurat</i> (1996) / Hyptique; Réunion des Musées Nationaux; Gallimard Jeunesse; France Telecom Multimedia 6. <i>Dans un quartier de Paris</i> (1996) / Gilberte Furstenberg and Janet H. Murray 7. <i>Dotze sentits</i> (1996) / Universitat Pompeu Fabra; Proa; Diputació de Barcelona 8. <i>Jerome B. Wiesner, 1915-1994: A Random Walk through the 20th Century</i> (1994-1996) / Glorianna Davenport et al 9. <i>Le mystère Magritte</i> (1996) / Virtuo 10. <i>Makers of the 20th Century</i> (1996) / News Multimedia; Zappa Digital Arts. Leighton Buzzard 11. <i>Musée d'Orsay. Visite virtuelle</i> (1996) / Montparnasse Multimedia; Réunion des Musées Nationaux 12. <i>Opération Teddy Bear</i> (1996) / Index +; Flammarion 13. <i>Inmemory</i> (1997) / Chris Marker 14. <i>Joan Miró. El color dels somnis</i> (1998) / Fundació Joan Miró; Universitat Pompeu Fabra</p>

Taula 4.31

PERÍODE, TECNOLOGIA I EXEMPLES REPRESENTATIUS

FASES/ ETAPES	PERÍODE	TECNOLOGIA	EXEMPLES SELECCIONATS
<p>CONSTITUCIÓ I CONSOLIDACIÓ Consolidació i ampliació dels suports d'exhibició del documental interactiu</p>	<p>Primera dècada del segle XXI (2000 - 2010)</p>	<p>Web 2.0 Mitjans socials (Social Media) Dispositius mòbils Etc.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Becoming Human</i> (2000) / Institute of Human Origins</li> <li>2. <i>Bleeding Through, Layers of Los Angeles, 1920-1986</i> (2001) / ZKM / The Labyrinth Project</li> <li>3. <i>360 Degrees</i> (2001) / Picture Projects</li> <li>4. <i>American Army</i> (2002) / US Army</li> <li>5. <i>BCNova</i> (2003) / Cordula Daus and Anita Serrano. Universitat Pompeu Fabra</li> <li>6. <i>6 Billion Others</i> (2003) / GoodPlanet Association</li> <li>7. <i>34 North, 118 West</i> (2003) / The 34 North, 118 West collective</li> <li>8. <i>JFK Reloaded</i> (2004) / Traffic Software</li> <li>9. <i>Greenwich Emotional Map</i> (2006) / Christian Nold</li> <li>10. <i>Forgotten Flags</i> (2006) / Florian Thalhofer i Juliane Henrich, Korsakow</li> <li>11. <i>Filmmaker-in-residence</i> (2006) / Katerina Cizek. National Film Board of Canada</li> <li>12. <i>Hope: Living and Loving with HIV in Jamaica</i> (2006) / Pulitzer Center on Crisis Reporting</li> </ol>

Taula 4.31

PERÍODE, TECNOLOGIA I EXEMPLES REPRESENTATIUS

FASES/ ETAPES	PERÍODE	TECNOLOGIA	EXEMPLES SELECCIONATS
<p>CONSTITUCIÓ I CONSOLIDACIÓ Consolidació i ampliació dels suports d'exhibició del documental interactiu</p>	<p>Primera dècada del segle XXI (2000 - 2010)</p>	<p>Web 2.0 Mitjans socials (Social Media) Dispositius mòbils Etc.</p>	<p>13. <i>Pax Warrior</i> (2006) / 23 YZzee 14. <i>Guernika, pintura de guerra</i> (2007) / CCRTV Interactiva, Haiku Mèdia 15. <i>Rehearsing Reality</i> (2007) / Nina Simoes 16. <i>Rider Spoke</i> (2007) / Blast Theory 17. <i>Thanatorama</i> (2007) / Alexandre Brachet, Upian 18. <i>This Land</i> (2007) / Dianne Whelan, National Film Board of Canada 19. <i>Gaza Sderot</i> (2008) / Arte.tv and Upian 20. <i>Journey to the End of the Coal</i> (2008) / Samuel Bollendorff and Abel Segretin, Honkytonk 21. <i>Capturing Reality: The Art of the Documentary</i> (2009) / Pepita Ferrari, National Film Board of Canada 22. <i>GDP: Measuring the Human Side of the Canadian Economic Crisis</i> (2009) / Hélène Choquette, National Film Board of Canada 23. <i>The Big Issue</i> (2009) / Samuel Bollendorff i Olivia Colo, Honkytonk 24. <i>The Iron Curtain Diaries 1989-2009</i> (2009) / PeaceReporter; On/Off 25. <i>The challenge</i> (2009) / Matthieu Belghiti i Arnaud Dressen, Honkytonk Films</p>

Taula 4.31

PERÍODE, TECNOLOGIA I EXEMPLES REPRESENTATIUS

FASES/ ETAPES	PERÍODE	TECNOLOGIA	EXEMPLES SELECCIONATS
<p>DIVERSIFICACIÓ Últimes tendències. Producció diversificada de documentals interactius</p>	<p>(2010 - actualitat)</p>	<p>Realitat augmentada</p> <p>Dispositius tàctils</p> <p>Web semàntica</p> <p>Computació ubiqua</p> <p>Televisió interactiva</p> <p>Etc.</p>	<p>1. <i>Collapsus</i> (2010) / Submarine Channel</p> <p>2. <i>Out my Window</i> (2010) / Highrise - Katerina Cizek. National Film Board of Canada</p> <p>3. <i>Mapping The Street</i> (2010) / The Corporation for Public Broadcasting</p> <p>4. <i>Prison Valley</i> (2010) / David Dufresne i Philippe Brault, ARTE, Upian</p> <p>5. <i>Planet Galata</i> (2010) / Florian Thalhofer i Berke Bas, Korsakow</p> <p>6. <i>Welcome to Pine Point</i> (2010) / Michael Simons i Paul Shoebridge, National Film Board of Canada</p> <p>7. <i>Soul Patron</i> (2010) / Frederick Rieckher</p> <p>8. <i>Societat 2.0</i> (2010) / Universitat de Vic. Facultat d'Empresa i Comunicació.</p> <p>9. <i>Metamental-i-DOC</i> (2010) / Universitat de Vic. Facultat d'Empresa i Comunicació.</p> <p>10. <i>Walking the Edit</i> (2011) / Ulrich Fischer</p> <p>11. <i>Happy World</i> (2011) / Gaël Bordier i Tristan Mendès, Cinqueme i Upian</p> <p>12. <i>18 days in Egypt</i> (2011) / Jigar Mehta i Yasmin Elayat</p> <p>13. <i>En un Xip Multicolor</i> (2011) / Universitat de Vic. Facultat d'Empresa i Comunicació.</p> <p>14. <i>One Millionth Tower</i> (2011) / Highrise - Katerina Cizek. National Film Board of Canada</p>

## **CAPÍTOL 5**

### **DEFINICIÓ I CARACTERITZACIÓ**

---

## 5.1 Introducció

El propòsit d'aquest capítol és argumentar una definició del documental interactiu, tot delimitant les seves característiques principals i proposant-ne una taxonomia específica. Per tal de situar el context històric i tecnològic on apareix el documental interactiu, al capítol quart hem localitzat i descrit l'aparició, emergència, consolidació i diversificació d'aquest nou gènere, cosa que ens permet ara d'avançar en les propostes de definició i caracterització. En aquest capítol ens proposem examinar les diferents lògiques o formes d'organitzar i construir el discurs sobre la realitat dels documentals lineals, d'una banda, i dels documentals interactius, de l'altra. Després de revisar i avaluar diferents plantejaments sobre el tema, proposarem fonamentar una definició de documental interactiu, així com un conjunt de característiques concretes i una proposta de taxonomia. A tal fi, reprendrem les modalitats de representació documental de Bill Nichols, descrites en el segon capítol, per distingir diversos tipus de documentals lineals, i proposarem modes propis de navegació i d'interacció amb l'objecte d'identificar i caracteritzar els diferents tipus de documentals interactius.

Aquest capítol pretén, en definitiva, oferir una visió d'un ecosistema en transformació, el del documental ubicat a les plataformes digitals, tot avançant una línia teòrica sòlida per seguir en el capítol següent posant l'èmfasi en la creació, producció i distribució de documentals en un entorn digital en ràpida evolució. Altres objectius subjacents d'aquest i el sisè capítol són identificar les formes més innovadores d'integrar les plataformes digitals en les fases de desenvolupament, direcció, promoció i distribució de documentals; analitzar noves formes d'escriptura i de narració no lineal; i detectar vies innovadores de finançament i nous models de distribució i comercialització en el nostre objecte d'estudi. Convé tenir en compte que l'àmbit de l'anàlisi és complex i força dispers ja que, entre altres coses, molts productes es defineixen amb terminologies diverses: “documentals de nous mitjans”, “documentals digitals”, “webdocumentals”, “pel·lícules interactives”, “bases de dades narratives”, “exploracions interactives”, “visites virtuals”, “assaigs digitals”, etc.

Situats en aquest context terminològic tan poc delimitat, la metamorfosi d'algunes espècies en hipertextos o hipermèdies va més enllà de ser una mera innovació formal, ja que promou canvis profunds en el seu mateix concepte en alterar els mecanismes tradicionals d'interpretació del missatge i augmentar les possibilitats d'hibridació genèrica. Aquestes transformacions representen una evolució i transformació respecte del documental tradicional, raó per la qual la seva nova caracterització desenvolupa una tipologia del gènere desconeguda en relació al cinema documental. Això és el que ha portat a posar de manifest la necessitat de realitzar una revisió tipològica per al gènere documental, realitzada en els capítols segon i tercer, així com

d'avançar una proposta de nous criteris de sistematització. En primer lloc, perquè la hipertextualitat proporciona un criteri exclusiu d'ordenament, d'acord amb les demandes d'un marc de categorització específic per als gèneres de no ficció interactiva. En segon lloc, perquè deixa entreveure la debilitat dels criteris clàssics en aquest entorn: els mecanismes interpretatius de l'hipertext impedeixen deixar en mans del documentalista el control total sobre el sentit final del text. La hibridació genèrica que promou l'hipertext vindria a reforçar aquesta consideració. El documental es converteix així en un model paradigmàtic dels canvis que l'hipertext ha portat als gèneres i formats de no ficció interactiva, tot forjant un llenguatge i una narrativa totalment diferents.

La seva especificitat il·lustra clarament de quina manera les noves fórmules d'escriptura alteren la configuració dels gèneres a Internet a partir d'usos que reforcen la funcionalitat dels relats clàssics i forgen per a aquests modalitats renovades i enriquides. Aquests canvis plantegen una recomposició de les categories genèriques conegudes, per la qual cosa cal defensar l'oportunitat de plantejaments similars per a altres espècies dependents de les pràctiques i maneres pròpies dels mitjans interactius, en funció de l'hipertext, de la interactivitat i del multimèdia. En el cas del documental, l'estudi d'aquesta adaptació semblava si més no obligat, per ser un dels gèneres més aptes per al desenvolupament dels recursos expressius que ofereix cada mitjà, el més lliure pel que fa a formes expositives i un dels més capacitats per estimular l'experimentació de tècniques narratives.

La interpretació ha estat un concepte sempre polèmic i l'hipertext n'augmenta la seva complexitat perquè altera els seus mecanismes i estén la densitat interpretativa dels missatges. Sense arribar a parlar d'hipertext interpretatiu, igual com l'hipertext periodístic ha incorporat mecanismes per generar un nou estil informatiu (hipertext informatiu), els relats interpretatius troben en aquesta escriptura fragmentada noves vies per al desenvolupament de les seves categories discursives. Cal parlar, per tant, d'un redimensionament del gènere interpretatiu que es plasma en la substitució d'un inici, un cos central i un final per categories discursives temàtiques que serveixen per desenvolupar el tema i contextualitzar, per al relat d'antecedents, la inclusió d'informació complementària i la documentació del fet. Aquestes categories generen un tipus d'interpretació descriptiva enriquida, no només per la seva major amplitud i profunditat, sinó també per les vinculacions coherents que estableixen amb les restants. Així mateix, la possibilitat de combinar aquest discurs amb altres de tipus argumentatiu o opinar, mitjançant el vincle a blocs, fòrums, xarxes socials, etc., permet la inclusió d'altres formes d'interpretació com l'avaluativa. Per això, és en el mitjà digital on el documental adquireix la seva major riquesa informativa i interpretativa, en convertir-se en un gènere mixt on no només es combina la informació amb la interpretació, sinó també amb l'argumentació. Per la seva banda, l'enriquiment del discurs del documental amb d'altres gèneres caracteritzats en funció de la

interactivitat i el multimèdia vindria donat per la possibilitat d'introduir en el relat elements participatius (fòrums, xats, blocs, entrevistes participatives, jocs en línia i/o enviament de continguts) que permeten a l'usuari intervenir i, per tant, augmentar la seva implicació en el tema. Tot això ens porta a considerar el nostre objecte d'estudi, alhora que un nou gènere, com un metagènere contenidor de formats, discursos i experiències d'usuari.

En síntesi, per a situar el context en les coordenades adequades, podem dir que durant l'última dècada la infiltració de la xarxa Internet en els mitjans massius ha generat simultàniament divergència i convergència de les formes dels mitjans de comunicació. Els anomenats "antics mitjans" (old media) han donat forma i han estat modelats, alhora, pel nou mitjà digital interactiu, i el documental no n'és una excepció. De fet, una de les nostres principals hipòtesis apunta a la consideració dels textos de no ficció com a objectes especialment adequats per a una línia de producció de formats d'aquest tipus de nous documentals, àmbit que Bill Nichols ha anomenat la "lògica de la implicació." (Nichols, 2001:29)

## 5.2 Documental lineal i representació de la realitat

El gènere documental és una de les eines més potents per explicar històries de no ficció sobre la realitat. Les seves múltiples aplicacions han fet del documental un element fonamental en la indústria del cinema, des de la primera pel·lícula documental, *Nanook of the North* (Robert Flaherty 1922), que demostra la poderosa inclinació del mitjà a reclamar de les audiències la immersió en les vides d'altres persones i llocs. Avui, el documental continua aportant al públic experiències úniques, representant la vida i proporcionant observacions i reflexions de fons sobre la cultura, la política, les ideologies i la vida de les persones.

Mentre que la representació de la realitat es pot considerar l'element més comú en l'aproximació al gènere documental, especialment pel que fa als primers documentals, amb el pas del temps els cineastes han arribat a entendre el documental com suggereix Stella Bruzzi al seu llibre *New documentary: a critical introduction* (2000): com una negociació amb la realitat, una barreja de la realitat de l'experiència del cineasta amb els seus intents de comprendre-la. Bruzzi, que ha posat especial èmfasi en el paper del realitzador de documentals, destaca que els documentals són "actes performatius, la veritat dels quals sorgeix només en el moment de la filmació" (2000:4). Per a ella, el documental és una "negociació entre la realitat, d'una banda, i la imatge, la interpretació i la pròpia parcialitat, de l'altra" (2000:4). L'evolució del documental s'ha desplaçat de representar la realitat, a ordenar-la, per, finalment, convertir-se en una negociació de la realitat. Aquesta evolució no ha de ser considerada estrictament cronològica, sinó com a moviments i tendències que poden cohabitar dins un mateix documental. Però, què significa realment la negociació? Bruzzi veu el cineasta com si envaís un espai i el marqués, tot



deixant enrera la il·lusió del “cinema objectiu” que va inspirar el cinema directe dels anys seixanta. Per a Bruzzi, la interrupció de la realitat a partir de l’actuació del director de cinema és allò que dóna el significat i el valor al documental. Ella veu el documental com una “conjunció dialèctica d’un espai real i els cineastes que l’envaeixen.” (Bruzzi, 2000:125)

Per la seva banda, *els mitjans interactius, els móns virtuals i els jocs de vídeo* han començat a *redefinir les experiències documentals* fora del context de la pel·lícula tradicional. Es pot dir que aquestes experiències són documentals, en el sentit que *proporcionen informació i coneixement sobre temes i subjectes de la vida real*, però, a diferència dels documentals tradicionals, aquests nous documentals permeten que els usuaris tinguin una experiència única, i els ofereix opcions i control sobre el mateix documental. (Britain, 2009:2)

Els conceptes d’elecció i control eren considerats propietat del documentalista. Quan aquest poder és lliurat a l’usuari, com és el cas en els mitjans d’interactius, el paper de l’autor com a narrador – i, en conseqüència, el mateix punt de vista de la història – es posa en qüestió o s’elimina. En els documentals tradicionals, la capacitat d’influir en l’espectador per part de l’autor es dóna per suposada, i s’exerceix a través de la filmació i l’estructura discursiva que s’articula a partir de l’edició i el muntatge. Però, què passa quan aquesta capacitat s’atorga, almenys en part, a l’espectador del documental? Què passa quan l’espectador ja no és només un espectador, sinó que esdevé un creador de la seva experiència documental?

Si la història – i, per extensió, la realitat mateixa – és veritablement negociable, hi ha múltiples “realitats” que poden extreure’s d’un sol esdeveniment o d’una situació, en funció de qui expliqui la història. En la seva primera proposta d’investigació – esborrany o draft –, Sandra Gaudenzi (2009) defensa la idea que, a partir de l’aprofitament dels mitjans interactius, podem crear experiències documentades que capturin les múltiples visions de la realitat que constitueixen el nostre món, i donar a tothom el poder de documentar-se. Aquesta idea d’un documental de “codi obert” se situa en un punt intermedi en l’extrem del concepte del documental interactiu. A la seva tesi doctoral (2012)<sup>59</sup>, Gaudenzi comenta que els objectius del documental interactiu poden ser molt similars als del documental tradicional, però en lloc de demanar només l’atenció mental de l’espectador, aquest requereix la seva *aportació física*

---

<sup>59</sup> L’aportació de Sandra Gaudenzi és molt valuosa en termes generals a l’aportar, en la seva tesi doctoral (2012), una proposta de definició i un dels primers models taxonòmics i de classificació del nou gènere. S’hi troba a faltar, però, un capítol inicial més estructurat amb unes hipòtesis per validar (nucli de qualsevol procés de recerca), preguntes de recerca, uns objectius de recerca i marc metodològic de partida per analitzar un àmbit tant heterogeni com el que ens ocupa. A més, cada exemple analitzat respon a unes preguntes encertades, però hauria calgut agrupar aquestes preguntes en categories i subcategories per a formar un possible model d’anàlisi específic i aplicar-lo als estudis de cas de cada mode d’interacció plantejat.

(Gaudenzi, 2012:14). En permetre una interacció física, el documental interactiu proporciona als usuaris una via de composició oberta per navegar a través del material (Choi, 2009:45). Mark Stephen Meadows a *Pause and Effect. The art of interactive narrative* (2003) proposa quatre característiques bàsiques en referència a la interacció amb el documental: la capacitat d'observació, la d'exploració, la de modificació i la reciprocitat.

Per la seva banda, l'estratègia de Nichols és *definir el concepte de documental des de tres punts de vista diferents*, conscient que “cada punt de partida condueix a una definició diferent, però no contradictòria” (1991:12). Com s'ha explicat en el segon capítol, els tres punts de vista que proposa són els del director, del text i de l'espectador. En referència a la importància de les expectatives dels usuaris i el paper clau de la tecnologia en la creació d'una pel·lícula, Gaudenzi (2009:2) en subratlla l'expectativa dels interactors: “the user's expectations are as important as the filmmaker agenda in defining documentary, and that technology has an active role in shaping a film, are for me the strengths of Bill Nichols' contribution to the subject matter.”

Si es parteix del director de cinema, són la posició i el poder del cineasta allò que centra el focus de la definició. Encara que aquesta definició té l'avantatge de posar en relleu el paper i la influència del cineasta en la creació del seu artefacte, té l'inconvenient de ser força vaga, pel que fa al que s'entén per “control” (control dels actors?, dels esdeveniments?, de l'enquadrament?, del que podria passar?, de la distribució?, del patrocini?, etc.). Una altra possibilitat és definir un documental com a gènere cinematogràfic com molts altres, és a dir, com un tipus de “text” audiovisual” (Nichols, 1991:18). Però el problema aquí és determinar quines són les pel·lícules característiques que haurien de formar part d'aquest gènere. Aquesta definició parteix d'un paradigma estructuralista i, segons Gaudenzi (2009:17), tampoc no es pot considerar particularment útil en la recerca d'una definició de documental interactiu. Finalment, una altra opció és definir el documental des del punt de vista dels usuaris. Una de les expectatives fonamentals del documental és que “els seus sons i les imatges transmeten una relació indexada amb el món històric” (Nichols, 1991:27). És per això que el documental es percep sovint com a realista: el supòsit de l'espectador es fonamenta en creure que les coses han succeït al davant de la càmera, i que haurien passat de totes maneres si la càmera no hagués estat allà. Si aquesta hipòtesi és veritable o falsa no és rellevant, el que compta és l'expectativa de l'espectador.

La idea *d'incloure l'espectador i/o usuari en la definició* d'un artefacte discursiu com el documental resulta especialment rellevant per a Gaudenzi (2009:17), ja que posa l'èmfasi en l'artefacte com un objecte relacional i disminueix la importància del control de l'artefacte. Nichols també ofereix un altre possible enfocament per delimitar el que podria ser un documental. Com hem repetit, en lloc de concentrar-se en els seus participants es concentra en

les seves “modalitats de representació”. Les modalitats de representació són “formes bàsiques d’organitzar textos en relació amb certs trets recurrents o convencions” (Nichols, 1991:32). Una modalitat transmet una perspectiva sobre la realitat, perquè la lògica que un documental adopta diu molt sobre el posicionament que el cineasta i el seu públic adopten, en tractar d’intervenir en la realitat. Aquí l’èmfasi es posa en com es fa el documental, la qual cosa es manifesta en la seva estructura i en la manera de posicionar-se dels diferents agents implicats.

En el nucli de la visió de Nichols es troba la creença que “la pràctica documental és el lloc del qüestionament de la realitat i del canvi” (Nichols, 1991:12), enfocament particularment rellevant per a aquesta investigació. Però, com hem vist, Nichols no adopta una definició única, sinó que tria tres punts de vista (el cineasta, el text, i l’espectador) per argumentar com els tres constitueixen la lògica general que crea la manera documental de representar la realitat. Com la seva proposta s’adapta tant a l’anàlisi i pràctica dels mitjans tradicionals com els interactius, mantindrem aquest enfocament en l’anàlisi del documental interactiu i a l’hora de delimitar-ne les seves característiques i la proposta taxonòmica múltiple. A l’hora de proposar el model d’anàlisi també adoptarem un enfocament sistèmic (tenint en compte l’autor on Nichols utilitza el terme realitzador, l’usuari/interactor en comptes d’espectador i la tecnologia en comptes de text), però introduint i invertint la qüestió crucial: ja no preguntarem tant per les maneres de representar la realitat, sinó d’interactuar amb ella. Per això Gaudenzi (2009:5) les anomena modes d’interactuar amb la no linealitat, en comptes de modes de representar la realitat:

“because I want to enforce a view of the documentary as praxis of doing, rather than praxis of communication or representation. In Chapter 1 (the literature review) I argue that the famous *modes of representation* presented by documentary theorist Bill Nichols were relevant for linear documentaries but that it is *modes of interaction* that become key in interactive documentaries.” (Gaudenzi, 2009:5)

Filippo Bonino, en el seu treball *Is interactivity in interactive documentaries exploited at its full potential?*(2011), analitza les opcions més utilitzades en relació a la interacció en els documentals interactius i la manera com aquestes es constitueixen com a factors crítics en la formació de l’experiència de l’usuari, la qual podria potencialment crear una nova percepció de la realitat. Bonino analitza la teoria del documental lineal amb la finalitat d’establir una definició de la no lineal de contrapartida, tot plantejant una proposta de definició del que és un documental interactiu. També analitza les opcions més utilitzades de la interacció d’acord amb la narrativa, la teoria dels jocs i els mitjans utilitzats que donarien forma a l’experiència a partir de tres estudis de cas, que representen tres diferents modes d’interacció. Tot això el porta a considerar que les diferents opcions d’interacció poden conduir a la diferent negociació de la realitat, el que podria canviar la percepció de l’usuari de la mateixa. Una de les qüestions més interessants d’aquest assaig és que Bonino (2011:4) aborda el documental interactiu en tots els seus suports, ja que a més de considerar els projectes concebuts per ser experimentats a través

d'un ordinador o un dispositiu mòbil, no s'oblida que molts documentals s'han creat també per a DVD o consoles de videojoc. En aquest escenari, l'espectador i/o jugador és també un usuari i un lector, fent referència a l'interactor com a espectador, usuari, lector i jugador o VURP (Viewer, User, Reader, Player).

Segons aquest autor, per tal d'entendre el que és un documental interactiu, hem de fer marxa enrere i entendre en primer lloc el que és un documental lineal. Bill Nichols comença a *Introduction to documentary* amb la frase “cada pel·lícula és un documental” (Nichols, 2001:1), afirmació que indica que cada pel·lícula es pot dividir en dues grans categories: “documental de realització personal” i “documental de la representació social”. De mode més genèric, podríem anomenar la primera proposta com a “ficció” i la segona com a “no ficció”. El terme “no ficció” suggereix un desacord cap al concepte de la ficcionalitat com una creació imaginativa, que abasta la noció de veritat, la realitat i els fets: la invenció de la realitat i la realitat de la gravació. La realitat de la gravació, encara que pot ser difícil, ja que “la creació d'una imatge a través d'una lent de la càmera sempre implica un cert grau d'elecció subjectiva a través de la selecció, elaboració i personalització” (Sturken i Cartwright, 2001:16), és la veritat del mite fotogràfic: els mitjans de comunicació no poden ni podran mai realitzar una còpia exacta de la realitat immediata, ni, per extensió, reproduir-la. (Bonino, 2011:5)

Si ens referim a la “realitat de la gravació”, podríem dir, segons Nichols, que “allò que va passar davant de la càmera segueix sent idèntic al cas real del qual nosaltres podríem haver estat testimonis en el món històric” (Nichols, 1991:25), un acord entre l'autor de l'obra i l'espectador de no exercir el control sobre el que està succeint (o el menys possible). Els documentals no reproduïxen la realitat, sinó que la representen. Per a Stella Bruzzi (2000:4), durant el rodatge, l'autor es veu influït pel món que l'envolta, perdent qualsevol propòsit d'objectivitat. D'acord amb Nichols i Bruzzi, la realitat no és l'única paraula per tal d'entendre el que és un documental: la *subjectivitat* sembla jugar-hi també un paper important. Com es desprèn de l'anterior paràgraf, el que semblava ser un gènere cinematogràfic dedicat a la realitat deixa molt d'espai per a la interpretació i la negociació del que és real.

### **5.3 Principals elements que configuren l'expansió del documental**

#### **5.3.1 Noves relacions amb el referent visual: el cas de la fotografia**

Josep Maria Català, al seu article “Reflujos de lo visible. La expansión post-fotográfica del documental” (2011), argumenta que davant l'aparició de noves formes d'expressió visual, com el “Comic book documental” o el “Webdocumental”, que reclamen la pertinença dins l'àmbit del documental tot i no ser mitjans fotogràfics o no tenir un nexa clar amb la fotografia, s'imposa una reconsideració de les relacions existents entre el fenomen fotogràfic i el tractament

documental. Per a dur a terme aquest anàlisi, analitza la funció documentalista en l'anomenada era de la post-veritat, a partir dels conceptes de pre-fotografia i post-fotografia i, alhora, es proposa una nova ontologia fotogràfica basada en les seves relacions transcendents amb la visió (Català, 2011:43). Català sosté que actualment, en el gènere documental, hi ha noves “avingudes” – o línies – que es poden agafar, les quals cal tenir en compte i considerar, com són la del *webdocumental*, la del *comic book documental*, les instal·lacions interactives, etc. Aquestes variants es relacionen entre elles, cosa que fa que l'imaginari del documental s'expandeixi, que busqui nous llenguatges, noves retòriques, i finalment tots aquests àmbits conflueixin en el concepte de documental expandit, allò “neo-fotogràfic”. En la línia de Català, Peter Wintonick, codirector de *Manufacturing Content: Noam Chomsky and the Media* (1992) i productor a EyesteelFilm, argumenta que tot i que hem de partir del gènere documental com a base, les direccions que ha emprès aquest gènere s'han expandit i el lèxic s'ha ampliat exponencialment.

“In the beginning was the word and the word was documentary. The Documentary Form is a primordial language system. But the documentary dictionary is expanding. I have banished the word documentary from our lexicon. From now on, we will use docmedia. Docmedia reside in doctopia. Docmedia have many names, many faces, many incarnations.” (Wintonick, 2011, citat per Lietaert, 2011:6)

Totes aquestes noves avingudes anomenades *Docmedia* per Wintonick s'activen gràcies al punt de vista de la tercera dimensió, la qual implicaria que la retòrica del documental s'amplia des del punt de vista cognitiu, retòric, estètic i epistemològic, ja que amb les noves línies documentals accedim al coneixement i a l'exposició del coneixement d'una manera diferent. Les diferents dimensions suposen diferents plataformes per pensar en els mateixos temes. I en aquest punt és on el documental i la narrativa transmediàtica i expandida es troben i conflueixen, com més endavant descriurem. L'espai, en molts d'aquests projectes, és metafòric: el tractament de l'espai és un element retòric metafòric on la metàfora hi juga un paper molt important, que també es pot fer servir en el documental lineal tot i que aquest espai no existeixi realment, ja que en tot cas seria un espai mental (l'observador, en la seva imaginació, pot fer operacions d'aquest tipus, però sempre imaginàries). Però aquestes operacions, en certa manera, també poden ser considerades com interactives entre el subjecte – receptor – i l'objecte en la seva totalitat – obra, canal i missatge –. El nou valor afegit d'aquestes noves pràctiques documentals és que posen més elements al servei del creador de documentals, nous elements imaginaris com a eines d'utilització.

Segons Català (2011), tot això cal emmarcar-ho en el context del gir subjectiu del documental de les últimes dècades del segle passat, el qual hem descrit en el tercer capítol, ja que no cal oblidar que el documental va ser concebut com un tipus de cinema que es plantejava captar objectivament la realitat, amb algunes excepcions. L'imaginari no canviava, el documental era

la representació en l'àmbit cinematogràfic de l'objectivisme de la ciència. La concepció de la realitat que té la ciència destil·la en l'àmbit de l'art un dispositiu que és el documental, el qual conserva la peculiaritat de voler representar, explicar, captar, enfrontar-se a la realitat des d'aquesta posició objectiva que la ciència ha creat, i que té molts problemes. Aquest imaginari continua fins als anys 90, i llavors entra en escena un factor subjectiu que s'enfronta al factor objectiu. Aquí podem observar una primera revolució, situació que posa en compromís la idea típica de documental. Al cap de 10 anys apareix una altra revolució, que seria la revolució de l'espai de representació, una representació que perd un factor essencial: l'àmbit fotogràfic. Si al factor subjectiu hi sumem un documental que s'acosta al dibuix – un documental dibuixat –, el problema és preguntar-nos si això és un documental, si segueix sent un documental una peça que no té el registre fotogràfic com a marca essencial, perquè el documental basava la seva objectivitat i capacitat de captar la realitat en el fet que existia un artefacte que es plantejava captar la realitat mecànicament sense vestigis de subjectivitat (per més discutible que arribi a ser aquesta afirmació).

Com veiem, la fotografia és un element central en tota aquesta equació. La relació entre fotografia i representació en el documental interactiu comença a desaparèixer, ja que, per exemple, la realitat augmentada implica poder superposar dades a la realitat que veiem, amb la qual cosa estem jugant amb la realitat i el concepte en un escenari on la pantalla ja ha desaparegut. En el terreny documental, la realitat augmentada pot ser utilitzada com a mitjà per augmentar la potència expressiva, emocional i epistemològica de la fotografia. Com comentà Català durant la seva intervenció per al Màster en Teoria i Pràctica del Documental Creatiu de la Universitat Autònoma de Barcelona (2011):

“En estos momentos hay una disolución de las pantallas, estamos cambiando la estructura cultural de los últimos 3000 años, así se dice, esto es verdaderamente trascendental, no es una manera de hablar [...]. El documental clásico seguirá existiendo porque tiene su función, [pero actualmente] estamos expandiendo las posibilidades del concepto de documental.” (Català, 2011)

El documental i la mateixa cultura occidental semblen abonar una evolució en què, sempre que hi ha un avenç estètic, significa avançar cap a un major realisme. Un exemple clàssic que ens mostra el factor evolutiu lligat a la tecnologia podria ser el següent: la fotografia és més realista que la pintura, però li faltava moviment i s'inventà el cinema, al qual aviat se li afegí el so i després el color, etc. Així és com ha avançat la història del cinema i una determinada concepció de la seva història. Cada vegada que s'implementava un nou dispositiu, els creadors sabien que a través d'això podien augmentar l'expressivitat de la imatge realista. Però aquests moviments tenien una transcendència molt més gran que no simplement augmentar el realisme del dispositiu.

En l'era de la veritat no era necessari plantejar què significava la relació del documental amb la realitat. Bill Nichols (1991), per exemple, en establir la seva famosa classificació de les veus enunciatives del documental, partia de la base que la realitat és una i el que varia són les diferents formes de representar-la. La veritat és que cap documentalista es plantejava, a l'hora de fer documentals, res més que no fos l'estil a través de constatar la presència d'una realitat sobre l'estructura bàsica. Segons Català (2011), el cinema documental pertany a l'era de la veritat, mentre que a la era de la post-veritat li correspon la forma molt més complexa i efectiva del "cinema del real". La qüestió és, doncs, què volem dir quan afirmem que el cinema del real manté una relació compromesa amb la realitat. No és fàcil determinar quan, de vegades, aquest tipus de cinema s'aproxima tant a la ficció que no sembla distingir-se'n. Però és precisament en el moment en que aquest acostament es produeix de forma aparentment perillosa quan és més fàcil discriminar entre les dues àrees. Pensem en una de les noves i més radicals derivacions del documental clàssic que es produeixen en l'àmbit del cinema del real, la que estableix el denominat comic book documentary – còmics documentals –, coneguts també com "graphic novell documentary" – novel·la gràfica documental – (Adams, 2008). En aquest cas, el procés de ficcionalització, per la via de l'estructura narrativa i dramàtica de la proposta, és tan intens que el lector pot preguntar-se quina és la diferència que existeix entre aquesta modalitat i un còmic tradicional, sobretot perquè no es troba en el comic book documentary la coartada de la imatge fotogràfica, que és la que tradicionalment permet establir el grau de relació amb la realitat en el règim visual contemporani. En no existir el vincle fotogràfic amb la realitat, el caràcter fictici sembla augmentar, de la mateixa manera que una pel·lícula amb imatge fotogràfica sembla molt versemblant per molt allunyada de la realitat que es trobi. Es tracta de comprendre que, més enllà dels instruments formals, hi ha un territori en el qual allò que s'estudia són qüestions reals i en el qual – i aquí apareix amb tot el seu potencial el segon pilar del cinema documental – tota afirmació o proposta es fa ineluctablement sobre una determinada forma del real.

Al cinema o al còmic de ficció, per molt realistes i compromesos que siguin, aquest vector no existeix de manera obligada. Veiem, doncs, com el compromís amb la realitat i el compromís crític són, per extensió, les dues cares d'una mateixa moneda. I veiem també com prendre la realitat com a punt de partida no és el mateix que tenir-la com a punt d'arribada. Alhora, podem adonar-nos que el compromís amb la realitat no es perd pel fet que no hi hagi un vincle analògic amb aquesta realitat. En aquest sentit, comenta Català:

"La huella dejada por la realidad sobre un soporte ya no es la base del documentalismo expandido contemporáneo, sino que en el cine de lo real existe el compromiso de explorar a fondo esa entidad ambigua y compleja a la que denominamos realidad. El cine o el cómic de ficción buscan darle realismo a lo imaginario, mientras que las nuevas vertientes del documental lo que persiguen es moldear imaginativamente algo que fue concebido como real en algún momento." (Català, 2011:49)

Com es desprèn de la citació, desapareix d'aquest tipus de documental la tirania del present, el vincle que semblava encadenar irremissiblement la càmera a la realitat que tenia al davant, com si fos l'aparell perfecte per a l'era de la fi de la història. Remenem ara els conceptes de testimoni i de memòria de forma diferent: es reconstrueixen des de la imaginació i no tant des de la realitat. Al cinema del real, així com en l'expansió que en el si d'això s'origina cap a les formes híbrides del còmic, la novel·la gràfica documental o el webdocumental, la validesa del testimoni no es dona per feta, ni tan sols quan aquest testimoni prové del propi documentalista, com succeeix en els films derivats de l'anomenat gir subjectiu. El testimoni és, per contra, el punt de partida d'una recerca, d'una investigació.

Cal tenir en compte que, quan es parla de post-veritat, no s'està promovent, ni de bon tros, l'entrada en una infausta era de la mentida o del "tot val". Al contrari, és en el paradigma de la veritat, entesa aquesta com a coneixement incontrovertible, on les tergiversacions i les falsedats es generen amb major freqüència i impunitat. La creença en la possibilitat d'un acostament a la realitat veritable sense altres aparells que una capacitat, humana o tècnica, de veure sense prejudicis, deixa la porta oberta al cinisme i a la desinformació, com és evident en els mitjans contemporanis, on la notícia ha quedat reduïda al mer titular generat pels gabinets de premsa o de màrqueting corresponents. L'objectivitat, com a horitzó únic, acaba convertint-se en un obstacle per a la imaginació i aquesta és necessària perquè alimenta la curiositat i genera el desig d'aprofundir més enllà de la superfície inerta i moltes vegades enganyosa de la veritat institucionalitzada. Moltes vegades, l'apel·lació a l'objectivitat, com passa també amb l'apel·lació al realisme, no és més que un desig, més o menys ocult, de mantenir una determinada aparença.

Per molt imaginativa que sigui una proposta del documental interactiu, i el fet que sigui imaginativa és una característica essencial d'aquestes noves formes, sempre es basa en un testimoni, encara que sigui de segona mà. En aquests casos, els fets apareixen més com a record que com presència: és sobre aquesta qualitat memorística que es basa el caràcter documental, per molt que es matisi mitjançant la imaginació. Les formes fictícies poden ser també nodrides amb records que es modifiquen imaginativament, però no hi ha el compromís testimonial que ancora tot el procés, fins i tot en aquells casos tan ambigus com els documentals dibuixats (novel·les gràfiques o films d'animació) i que els atorga la categoria documental. El dibuix converteix el record en testimoni formal, mentre que la fotografia treballa sobre el present, que a través d'ella, es converteix en un record derivat del testimoni que ofereix en primer lloc. Apareix, per tant, en el documental dibuixat, per la seva característica fotogràfica, la possibilitat d'un nou registre del documental, el del record com a plataforma de treball, en lloc de com a resultat. El record, en aquest cas, es fotografia, és a dir, es dibuixa segons els paràmetres de la imatge fotogràfica en la seva fase post-fotogràfica. (Català, 2011:50)



La forma documental és molt més àmplia que la forma fotogràfica, però aquesta és més transcendental que l'impuls documentalista i la imatge corresponent. Hi pot haver documentals no fotogràfics, però la imatge fotogràfica és tan potent que institueix una manera de fer capaç de ser reproduïda, per exemple, en les formes documentals no fotogràfiques, de la mateixa manera que sobre la fotografia s'insereix el que es preveu fotogràfic. Però no estem parlant només d'imatges o plantejaments post-fotogràfics que conserven la forma del fenomen fotogràfic, sinó especialment d'imatges post-fotogràfiques de caràcter documental. La qual cosa implica que en les noves visualitats no fotogràfiques el que ha de rastrejar-se són les petjades de la fotografia documental, tenint en compte que aquesta catalitza estructuracions clarament pre-fotogràfiques (Català, 2011:60). El dibuixant dels còmics documentals elabora, doncs, imatges-ull equivalents a la suma de l'ontologia que la tècnica fotogràfica destil·la automàticament i la retòrica a través de la qual el fotògraf modela aquesta ontologia. El dibuixant, per contra, no treballa sobre una base ontològica sinó amb la idea de la mateixa, de manera semblant a com el pintor clàssic no manejava la seva pròpia visió, sinó un ideal del que és visible. Ara bé, el pintor pretenia condicionar amb això la visió de l'observador, mentre que el dibuixant documentalista vol mostrar el que veu, encara que aquesta visió sorgeixi d'una realitat processada per la imaginació. No deixa de ser significatiu que, després de l'invent de la fotografia, la forma clàssica de la pintura perdi vigor i apareguin tendències, com les impressionistes, que volen imitar la fotografia en les seves relacions amb l'ull, ja sigui reproduint la seva fenomenologia o prenent col·locar fenomenològicament al punt generatriu de la mateixa.

En tots els casos, la forma prové del record i és, per tant, una destil·lació imaginària que pren cos visual a través de sediments propis del post-fotogràfic (Català, 2011:61). En aquest punt, li espera a la forma documental una nova articulació que és el resultat de sumar a les capes acumulades en el còmic documental un factor provinent de les transformacions cinematogràfiques. Es tracta de l'anomenat "webdocumental". El muntatge descriptiu o el dialèctic, que havien guiat les formes reflexives del moviment en el cinema, és a dir, les que anaven més enllà de la simple mimesi del moviment, en el format del documental web donen pas a formulacions paratàxiques (de simple juxtaposició) que, malgrat la seva aparent simplicitat, són l'avantsala d'arquitectures constel·latives no lineals més ben preparades per a la complexitat. D'aquesta manera, el fonament ontològic de la fotografia es combina amb altres elements post-fotogràfics per delimitar el règim d'una nova post-visió de caràcter reflexiu en la qual intervenen de manera primordial els mecanismes de la imaginació documental.

Com Josep Maria Català va mostrar durant la sessió "Flujos de lo visible: la expansión del documental" (celebrada el novembre de 2011 a Barcelona) en la introducció del documental *Las playas de Agnes* (2008), de la directora Agnès Varda, aquesta peça comença mostrant a l'autora en una platja on disposa diferents miralls i crea composicions a partir de reciclar diferents imatges reflectides i reflexionar al voltant dels nous significats i relacions que s'estableixen de

la seva conjunció. Utilitzant aquest principi com a metàfora visual, el web documental sorgiria d'haver trencat el mirall en diferents parts, com ens mostra Varda a l'inici de la seva pel·lícula. La fragmentació no deixa de ser una forma de la modernitat, present en molts formats i gèneres com el videoclip, la publicitat i la xarxa Internet. D'acord amb Català (2011), ara estem en l'era del postmodernisme, i ens trobem amb la necessitat de reconstruir de nou els fragments trencats i separats. Però ara surten objectes diferents. Primer predominava la necessitat de fragmentar o trencar la unitat de la nostra idea de la realitat i deixar els trossos trencats – amb les avantguardes artístiques, per exemple –, i ara estem en el procés invers, el de recompondre i donar un altre sentit a les diferents parts però des d'àmbits diferents.

### **5.3.2 L'àmbit de la imaginació plasmat en la variant del Comic book documental**

Amb les imatges digitals, doncs, ens endinsem en l'àmbit de la imaginació. Hem deixat “la realitat” de costat i entrem en una nova dialèctica entre realitat i ficció. Ara hauríem de posar en dubte el concepte de dialèctica entre realitat i imaginació. Això obre potencials extraordinaris, però cal reflexionar què significa imaginació. La no ficció s'havia constituït com la dialèctica essencial dels inicis del postmodernisme. La dialèctica entre realitat i imaginació podria funcionar per veure com es relacionen diferents elements metafòrics com el símbol (pintura), la metonímia (fotografia, retòrica) i la metàfora (imatges digitals).

No és que els dibuixants estiguin imitant la fotografia, sinó que desenvolupen un tipus de mirada que té moltes relacions amb la fotografia, però hi ha un intent de fer documentals des de l'àmbit del dibuix. El còmic book documental apareix fa 2 o 3 anys, però no és que ara s'hagi inventat aquesta mirada a partir dels documentals, sinó que ja existia aquesta òptica documental en els propis dibuixants. L'obra de Paul Gustave Doré n'és un bon exemple. La fotografia ha extret de la pintura la forma retòrica basada en com presentar el personatge per situar-lo al davant de la càmera i que aquesta l'enfoqui frontalment. Això ens porta cap al documental d'animació, que ha començat a sorgir des de fa alguns anys (*Vals con Bashir*, 2008; *The Green Wave*, 2010). Aquí conflueixen la idea de documental, la idea de dibuix documental i el fet del cinema com a moviment.

En aquest nou tipus de documental, els diversos elements es connecten de manera diferent i aquest conjunt pot resultar més expressiu que en el convencional. Aquesta nova manera de fer no és extrapolable a un text ni a una pel·lícula documental convencional, ja que no parteix d'una estructura lineal i una successió ordenada d'elements (frase o seqüència), encara que es confiï en la imaginació de l'espectador. En canvi, el còmic – com a metàfora de la no linealitat i interactivitat –, disposa i situa a l'espectador davant d'una pàgina i li permet articular els elements visualment davant d'aquesta pàgina. Això, aplicat al documental interactiu, comporta la mateixa articulació: un espai metafòric es configura com un nou tipus d'espai que ni el

cinema ni l'escriptura tenia a la seva disposició, o si ho tenia, ho articulava de forma virtual confiant en les imatges transmeses a l'espectador (a través del pensament i la imaginació).

Tampoc és innocent el fet que, alhora, apareguin propostes abstractes que busquen situar-se més enllà de la propietat figurativa de l'ull per escapar de la colonització fotogràfica del visible. És d'aquesta manera que, en l'àmbit del documentalisme post-fotogràfic, s'intensifica l'acció de l'imaginari que es convertirà en essencial en el camp de les imatges digitals. Les capes imaginàries ja estaven presents en formes pre-documentals com les de la caricatura, però en elles no tenen encara la potència documental necessària perquè no conflueixen amb la tradició fotogràfica com passarà un segle després en el còmic documental. En aquest cas es produeix la confluència d'una sèrie de capes (pre-fotogràfiques, fotogràfiques, cinematogràfiques) que formen el seu potencial expositiu i expressiu, i sobre les quals es perfila el moviment de la imaginació característic de la imatge digital. La suma d'aquests vectors, que en el documental dibuixat no apareixen en la seva forma genuïna sinó en la imaginària, propugna, però, una estratègia documental no menys puixant que la fotogràfica. Segons l'anàlisi de Josep Maria Català (2011), en obres com *Una vida a la Xina* (2009) de P. Ôtié i Li Kunwu, així com en els *Diaris* (1996-2002) de Fabrice Neaud, per posar només un parell d'exemples, trobem una barreja de visió cinematogràfica de caràcter narratiu amb configuracions visuals típiques de la imatge documental.

## **5.4 Aproximació a la definició de documental interactiu**

### **5.4.1 Distinció entre documentals lineals i documentals interactius**

Com s'ha suggerit en l'apartat anterior, les propostes fetes al voltant del gènere que aquí tractem no solen diferenciar entre el documental audiovisual tradicional i el documental interactiu, ja que consideren aquest segon com una evolució natural del primer, de la mateixa manera, per exemple, que el Web 1.0 es va convertir en el Web 2.0 de manera natural. Aquest criteri evolucionista ens sembla insuficient per emmarcar i definir un gènere tan complex i variat. En aquest sentit, Peter Wintonick ens dóna algunes pistes inicials, tot establint algunes diferències conceptuals que analitzarem en aquest apartat amb profunditat:

“Docmedia take the complexities of conventional documentary and fuse them to the best qualities of new media. The playing with time. The responsibility to audiences. The Documentary as Database. Interactivity. The One to One and Many to Many. Real Truth, a million page-hits a second. Webdocs are new informational art forms.” (Wintonick, 2011, citat per Lietaert, 2011:8)

Com a noves “formes informatives artístiques”, hi ha un conjunt de nous elements – joc, temps, audiència, responsabilitat, interactivitat, etc. – que el diferencien i alhora l'allunyen del seu

homòleg audiovisual. En el terreny pràctic, segons Hugues Sweeney, productor dels projectes interactius francesos al National Film Board de Canadà, és on les diferències són més evidents:

“You wouldn’t write a book as you would a film, or a film as you would a book. If you do, we call this an adaptation and this means someone has to recreate each scenario to transform it into a film. If a book writer does a “save as” into a film, it is not going to work... they will need to work with a good film scriptwriter, and even there there’s no guarantee it’s going to be a good film. For the webdoc it is exactly the same problem. Thinking that webdocs are documentaries is a conceptual mistake. The documentary genre still exists and will still exist in coming decades, but what we’re seeing now is something else entirely.” (Sweeney, 2011, citat per Lietaert, 2011:29)

Com comenta Sweeney, estem experimentant alguna cosa completament diferent, el naixement d’una nova forma de comunicació on les lògiques per adaptar una proposta de documental lineal no són extrapolables a l’àmbit interactiu no lineal. Es tracta de dues receptes diferents. La primera característica que delimita els dos terrenys és evident: en el primer cas, el documental tradicional presenta un criteri de linealitat, és a dir, anem d’un punt de partida a un punt final (d’A a B) i seguim una ruta preestablerta per l’autor de l’obra. Els límits de l’autoria i de control sobre el discurs hi estan perfectament delimitats. En el segon cas, comencem en un punt de partida proposat per l’autor (o bé el podem escollir), i anem trobant bifurcacions i camins alternatius en funció de la ruta que seguim. La decisió final no la té, com en el primer cas, el director de l’obra, sinó l’interactor. Per tant, tampoc parlem d’un sol discurs, sinó de diferents desplegaments i, per extensió, de diferents històries possibles. Com s’observa en aquest segon cas, *els límits de l’autoria i de control sobre el discurs perden pes*, qüestió cabdal que abordem en profunditat en l’apartat següent.

En suma, l’element clau que diferencia l’àmbit audiovisual de l’interactiu és evident: la narració tradicional inclou una linealitat i no permet d’alterar l’ordre del discurs, mentre que en l’àmbit interactiu es pot afectar aquest ordre i modificar-lo. Com comenta Xavier Berenguer (2004:34) hi ha “comportaments *reactius* en els automatismes, també hi ha comportaments *participatius* en determinades obres de comunicació i expressió, però, d’acord amb aquesta definició, ni els uns ni els altres poden considerar-se comportaments *interactius*”. Per tant, acotant aquesta primera idea, en els documentals lineals podem trobar components reactius (activats a partir del comandament del DVD, com veure escenes, subtítols, extres, etc.), mentre que en els documentals interactius no lineals trobem components interactius, és a dir, *cal entendre el sistema i prendre decisions per avançar*. En el primer cas el tipus d’interacció és feble, mentre que en el segon és mitjana o forta (en el cas dels documentals lineals, tan sols prement el play del DVD o amb el ratolí ja veiem el documental, mentre en el cas interactiu cal realitzar diferents accions amb diferents propòsits: enllaçar amb l’aplicatiu, escollir idioma i modalitat de navegació i d’interacció, conèixer el sistema, decidir i avançar en cada bifurcació que se’ns presenti, accions relacionades amb la interacció i amb la interfície, i sobretot deixar empremta

del pas per l'aplicació, accions relacionades amb la interacció amb el contingut o els altres interactants).

Enllaçant el punt anterior amb la idea de participació física en el documental interactiu de Gaudenzi, i com a segona gran idea diferenciadora des d'un punt de vista mental i físic, es pot afirmar que tant el documental lineal com l'interactiu pretenen documentar la realitat, però el tipus de material en referència als mitjans i les preferències dels seus autors i participants acaben creant un producte final molt diferent. El documental lineal demana només un tipus de participació cognitiva (mental) del seu públic, que es tradueix en una interpretació i reflexió mental d'allò vist, mentre en el segon cas, el documental interactiu exigeix, a part de la interpretació cognitiva, *un tipus de participació física* relacionada amb la presa de decisions i que es tradueix en la utilització del ratolí, el moviment per l'escenari virtual, la utilització del teclat i escriptura, la parla, etc. Argumenta Gaudenzi (2009):

“[...] a certain level of interaction has been experimented in linear documentary films. This interaction was only possible by acknowledging that the observer, the filmmaker, is in active relation with her shooting environment. For a long time the passage from observation to enaction only took place between the filmmaker and the participants during the filming. From the moment the film started being edited it acquired a close form.” (Gaudenzi, 2009:97)

Però aquesta estructura delimitada clarament entre director i participants canvia amb l'entrada en escena dels mitjans socials i participatius, que impulsen l'observador cap a un altre nivell:

“The novelty of social and participative media is to include the viewer, the third level observer, and to give her agency in the feedback loops between media, content and environment. As a result the viewer participant engages differently in an interactive documentary than in a linear one. Her agency goes far beyond the act of interpretation or empathy, typical in linear films, and stretches as far as new modes of interaction can go. What is relevant in digital interactive forms is the degree of agency that the multiple participants have on the final product and how those actions will position them. The degree of agency depends on the different modes of interaction that are possible in digital media.” (Gaudenzi, 2009:97)

Per últim, i associat amb els conceptes anteriorment exposats, aquesta resposta física demanada a l'interactor es porta a terme a partir dels elements propis que el documental interactiu planteja: les *modalitats de navegació* i *d'interacció*. Les modalitats de representació de Bill Nichols eren pertinents en el cas dels documentals lineals, però en el cas que ens ocupa – l'anàlisi dels documentals interactius –, els components clau són les modalitats de navegació i d'interacció. Aquesta perspectiva reconduïx l'atenció de l'estudi del documental com a producte acabat, que es pot analitzar a través d'estils i convencions (posició de la càmera, la presència de la veu en off, l'estil de l'edició, el paper polític, etc.) cap a l'estudi del documental com una *forma dinàmica, com un sistema compost per les seves relacions amb realitats diferents* (les persones que han estat entrevistades, la mediació de la càmera, els pensaments íntims de l'autor, la participació de l'usuari, el context cultural i econòmic, etc.).

Finalment, el fet d'analitzar el documental interactiu a partir de les seves modalitats de navegació i d'interacció marca la quarta gran diferència entre els dos tipus de documentals: durant tot el procés productiu, un documental lineal pot canviar constantment, però una vegada s'edita, aquest procés de canvi s'atura. El procés de producció i el procés de visualització es mantenen separats als mitjans analògics. Aquest no és el cas en els mitjans digitals interactius. El procés no s'atura en el cas dels documentals interactius, i, per extensió, aquests últims poden ser considerats com a “sistemes vius que evolucionen” i que segueixen canviant fins que la col·laboració i la participació és sostenible i/o desitjada pels usuaris o sistemes que el componen.

El punt més important que el documental interactiu i el documental lineal comparteixen és l'ambició de representar la realitat. Ara bé, qui està negociant la realitat representada? L'autor? O l'espectador? Sembla que els tres actors principals – director, text i espectador – són posats en qüestió. En la versió interactiva, l'espectador espera no només poder interactuar amb la realitat representada cognitivament, sinó també físicament, i aquest factor pot afectar realment la coherència de la narració. No només això: en alguns casos, l'espectador espera poder crear la seva pròpia versió de la realitat, de manera que aquest, més que l'acte passiu de veure, juga un paper actiu dins del procés de creació. Des d'aquest punt de vista, afirmar que el documental interactiu és una evolució natural dels documentals lineals pot ser enganyós, com diu Bonino:

“claiming that iDocs is a natural evolution of Docs can be misleading: now, she [the audience] is not only a viewer, but also a user, a reader and a player, depending of the media that mediate, and negotiate itself, the reality that is being conveyed.” (Bonino, 2011:6)

Això centra l'atenció en un altre factor important en termes de la negociació de la realitat: els mitjans de comunicació. Cada mitjà té les seves pròpies peculiaritats que inevitablement condicionen l'objecte representat. Marie Laure Ryan, en relació a l'argument de la declaració de Murray “la bellesa narrativa és independent del mitjà” (Murray, 1997:273), afirma que, donada l'estructura cognitiva abstracta de la narrativa, aquesta afirmació pot ser encertada fins a cert punt, però cal comptar amb que cada mitjà té els seus recursos expressius i això es pot manifestar en diferents formes i estructures (Ryan, 2001, en línia), a la manera de com Marshall McLuhan afirmava que “el propi mitjà és el missatge” (McLuhan, 2004:130). Com argumenta McLuhan, la tradició oral té les seves pròpies maneres i possibilitats d'interactuar, així com les té la paraula impresa i/o el mitjà digital. Myriam Verrault, directora del documental interactiu *Ma tribu c'est ma vie*<sup>60</sup> (2011), que examina l'impacte dels nous mitjans en les relacions

<sup>60</sup> En el documental de Verrault, l'internauta ha de jutjar quant d'espai ocupen els mitjans de comunicació social a la seva vida a través d'una finestra de xat que publica els seus comentaris en una pantalla, i alhora se li demana que respongui a una sèrie de preguntes que determinaran el seu paper en el documental, podent així accedir a tot el que altres internautes han escrit. Aquesta forma d'interactivitat és una metàfora d'un cert tipus de comportament, que consisteix a utilitzar diversos mitjans alhora (per exemple, televisió, internet, etc.). Accessible en línia a: <http://matribu.onf.ca/#/matribu>.

interpersonals tot centrant el documental en vuit personatges marginals que són fanàtics de la música, manté que per a ella el cinema es projecta en una sala de projecció i no davant d'una pantalla d'ordinador, i que en el seu moment es va mostrar reticent a produir un documental per a la xarxa perquè pensava que col·laborava a la “mort anunciada” del documental clàssic. Després de l'experiència amb el projecte *Ma tribu c'est ma vie*, afirma que el documental web no és l'evolució normal del documental, sinó un mitjà totalment diferent amb els seus propis codis. A causa del seu caràcter interactiu, addueix Verrault, el web no és només una nova forma d'impulsar una emissió determinada, sinó el missatge en si mateix: així, el documental interactiu és un mitjà impressionant amb un potencial poc explotat, i aquest factor ha estat entès des de fa temps pel periodisme, el qual s'ha decidit a apostar-hi decididament (Documentary Network, 2011:33). Ho argumenta de la següent manera:

“For me, cinema takes place in a screening room and not before a computer screen. I was reticent to throw myself into a webdocumentary project for the simple reason that I had the impression that I was participating in the slow death of classic documentary, which a number of experts have been predicting since the explosion of the web. Having done it, I feel that the webdocumentary is not the normal evolution of documentary, but a totally different medium with its own codes. Because of its interactive character, the web is not just a new way to boost a broadcast, but the message itself.” (Verrault, 2011:33)

En el cas que aquest nou gènere sigui absorbit pel periodisme, segon Verrault (2011), això podria comportar l'eliminació del punt de vista, un dels seus grans valors afegits que el diferencien d'altres gèneres:

“The documentary filmmaker does not owe his survival to the webdocumentary. On the other hand, the webdocumentary is an astonishing medium with an under-exploited potential, and the world of journalism has quickly understood this by investing in it first. It would be a pity if documentary filmmakers leave this fantastic medium to the journalists and deprive the webdocumentary of the heart of the classic documentary tradition, a point of view.” (Verrault, 2011:33)

El documental interactiu, doncs, difereix del documental tradicional ja que permet una presentació no lineal de la matèria, en general a través de seccions d'informació, proper en certa manera al tractament periodístic, i col·loca en un paper actiu a l'usuari per discernir la quantitat de contingut que vol veure i en quin ordre. El documental interactiu facilita també un aspecte de construcció de la comunitat a través de la incorporació dels fòrums, comentaris i nivells més profunds de comunicació. La seva força resideix en la presentació innovadora de continguts i el sistema d'interacció que promulga. L'exigència del públic o participants en el procés documental ha augmentat considerablement. En relació a aquest fet, Vinay Venkatraman, membre fundador del Copenhagen Institut of Interactive Design, ressalta l'evolució de l'audiència en una dècada i la necessitat de mantenir la veu narrativa, entretenir i ser viral alhora:

“Making a documentary film is not anymore just about providing information. Ten years ago, you could produce a film that was purely informative. Today the audience wants more as they can find lots of information online! Your films needs to have a point of view, needs to have a sort of entertainment value in, and it needs to have a viral factor to it.” (Venkatraman, 2009, citat per Lietaert, 2011:45)

En relació a l’audiència, Elizabeth Radshaw, directora de màrqueting del Festival Hotdocs de Canadà, observa una diferència bàsica entre els dos tipus de producció, la lineal i la interactiva. I afegeix que la forma concreta del documental web intenta fusionar-les i les demana les dues alhora:

“They want to feel immersed in the action because we have evolved in two different ways. With TV and films, we are leaned-back and passive, while with the internet we are very leaned-in and active. With webdocs we ask the audience to be both at the same time, passive and active. That is very hard!” (Radshaw, 2011:66)

Tom Koch, vicepresident de PBS Distribution, es situa en una posició ben diferent a la nostra, però amb certa lògica comuna. Per a Koch, no hi massa diferenciació entre aquests dos tipus de producció. Hi ha una diferència des del punt de vista de la velocitat a la que podem accedir a informació addicional respecte del contingut o contactar amb els altres. Si entenem interacció des del punt de vista no tecnològic, llavors tota acció o comportament a la que segueix una reacció o conseqüència pot ser considerada com a interactiva<sup>61</sup>, ja que el subjecte interactua amb l’objecte a un cert nivell. En aquest aspecte estem d’acord amb la posició de Koch, però nosaltres considerem, arran d’aquesta recerca, que a part de la base comuna, hi ha molts elements diferencials suficientment notables per a poder establir variacions entre aquestes dues formes del gènere. Comenta Koch:

“In my mind, the only difference between an interactive and a social interactively documentary or film is merely the speed at which you can contact somebody about what you are watching, or go further into the material in order to understand it more deeply. In the old analog world, before the internet, let’s say for example that I watch a documentary: if I want more information, I might look at the closing credits of the show or I might go to the library or the bookstore and get a book. That is already interactivity. But the speed there was pretty slow. Now let’s talk about the social side of interactivity. In the analog world, if I wanted to tell someone about a documentary film I was watching, I would have picked up the phone and called them. It seems to me that what’s happening is not changing anything fundamental about what a documentary is, how we think, or make films. We are simply changing the speed with which you can get more information or contact viewers. It is much faster now.” (Koch, 2011:66, citat per Lietaert, 2011)

Per a Laetitia Moreau, directora del documental interactiu *The Challenge* (Honkytonk, 2011), és important que els realitzadors de documentals acceptin la nomenclatura de “documental de nous mitjans”, ja que quan la paraula “webdoc” es pronuncia, de vegades tenim la impressió que estem entrant en una altra dimensió. Segons Moreau, això no és cert, ja que el que succeeix és

---

<sup>61</sup> Tot i això, nosaltres entendrem interacció en aquesta recerca com un intercanvi a nivell tecnològic, tal com ho formula la teoria del HCI (Human-Computer Interaction).



que ens trobem davant d'un enfocament diferent i estimulant que ens permet provar nous tipus d'escriptura i revolucionar d'aquesta manera la forma. Segons Moreau, la jerarquia habitual d'una producció lineal ja no té sentit, és necessari inventar-ne una de nova. El nou gènere esdevé un incentiu per a reconsiderar-ho tot, un tema enorme per a la reflexió i la creació que no sols ha d'incloure a especialistes multimèdia, sinó als propis periodistes i documentalistes, donat que la seva capacitat d'observació es converteix en una part vital d'aquesta nova forma. En paraules de Moreau:

“When the word “web-doc” is pronounced, we sometimes have the impression that we’re entering a fourth dimension. It’s not true. It’s a different approach. Just as exhilarating, because it allows us to try new types of writing, which revolutionize the form. For example, the usual hierarchy of a linear production no longer makes sense, it’s necessary to invent a new one. It’s an incentive to reconsider everything, a tremendous subject for reflection and creation. So it’s vital not to leave this domain to the programmers or webmasters, no matter how smart they are. The journalists and documentary filmmakers must invest in it so that their knowledge, their power of observation becomes part of it.” (Documentary Network, 2011:21)

Hi ha tantes preguntes per respondre que només podem trobar respostes a través de l'experimentació necessària amb aquests nous models creatius. En la seva base, l'estudi de la Documentary Network de Canadà *Documentary and new digital platforms an ecosystem in transition* (2011:21) conclou que el documental interactiu a les plataformes digitals es tracta d'una “evolució tecnològica de la màquina de cinema que té la missió d'explicar històries”.

Però caldria preguntar-se si el documental interactiu és una forma “re-actualitzada” de cinema documental. És difícil, al nostre parer, defensar aquesta afirmació en constatar la fragmentació narrativa constitutiva de la majoria de les produccions. De moment, però, el cert és que *les vies obertes a nivell de la narració documental segueixen sent molt clàssiques, sense veritables novetats d'escriptura a nivell formal*. Així, a la multiplicació del públic s'afegeix la condensació temporal i la possibilitat per a l'internauta d'interrompre el visionat o intervenir ràpidament en l'esfera de la comunicació. Segon Sonia Kerfa (2010:700), podem veure en aquesta àmplia població activa i reactiva un germen de comunicació popular. Henry Hoffman, en el seu assaig anomenat *Interactive Documentary: The Hybridisation of Genre and the Epistemological Indexicality Conflict* (2010), cita a Nichols per argumentar com el canvi de paradigma en la definició de documental a través de l'evolució de la pel·lícula i la seva penetració en diferents mitjans ha portat a molts autors a qüestionar l'estatus tradicional del documental:

“Traditionally, the word documentary has suggested fullness and completion, knowledge and fact, explanations of the social world and its motivating mechanisms. More recently, though, documentary has come to suggest incompleteness and uncertainty, recollection and impression, images of personal worlds and their subjective construction. A shift of epistemological proportions has occurred.” (Nichols, 1994:1)

En general, sembla que el conflicte de la indexicalitat epistemològica ja no és un problema degut a l'augment dels documentals sensacionalistes, i que alhora, l'actual construcció dels jocs pot, en alguns casos, ser més objectiva. Com a conclusió final, Hoffman suggereix que hi ha encara molt camí per recórrer i experimentar amb aquest nou gènere: “The interactive digital documentary is a breaking and relatively unexplored phenomenon that looks to be fulfilled throughout the evolution of the interactive digital medium” (Hoffman, 2010:3). Segons Almeida i Alvelos (2011:124), aquestes peces anomenades i/o categoritzades erròniament com a documentals interactius sovint acaben sent realitzades amb un greu dèficit de participació en comparació amb els documentals tradicionals lineals (Shaul, 2008:96), sense adoptar les millors característiques d'ambdós mons però amb una inclinació cap a la interacció. El fet que al web s'hagin incorporat alguns tipus de vídeo lineal no vol dir que el vídeo s'estigui ajustant al format interactiu. En paraules de Whitelaw (2002), molts projectes només fan una aportació molt modesta en relació al potencial dels mitjans interactius: “many make only a very modest engagement with the potentials of interactive media. Very often they follow the path of remediation, reproducing the language of documentary film: cue music, fade in titles, cue voice of god narrator all in 16:9 widescreen”. Whitelaw, com observem, subratlla el concepte de remediació, és a dir, la rèplica de les estructures clàssiques dels relats lineals. A l'hora d'afrontar un tipus de producció com aquesta, la nostra inèrcia natural acostuma a ser la mateixa, tot i saber que aquesta estratègia sigui molt arriscada i la majoria de vegades impedeixi l'eclosió i èxit del propi projecte. Per tant, pensant en termes pràctics, en quina mesura es poden importar els principis rectors dels documentals i la interacció en el camp del documental interactiu? En quina mesura aquestes regles es poden combinar i quines noves “criatures híbrides” podrien sorgir fruit d'aquest procés?

Si bé al llarg d'aquest apartat hem apuntat i discutit les principals diferències que seran el punt de partida per avançar en la nostra proposta general, també cal indicar un conjunt de similituds i continuïtats interessants. Agafarem, com a exemple dins la família del documental interactiu, el cas concret del documental web, ja que dins aquest format és possible assenyalar una sèrie de continuïtats que li atorguen un “aire familiar” amb el documental tradicional. Aquestes continuïtats es poden resumir en tres eixos principals: les institucions i els contextos de producció (1), les convencions textuais (2) i el propòsit de continuïtat (3). Molt sovint les institucions que produeixen i emeten documentals per a la televisió i la ràdio (sovint emissores finançades públicament) produeixen també documentals per a la xarxa. Mentre que Internet ha comportat canvis en l'ecologia de la producció documental, inclòs el sorgiment d'empreses que produeixen només per al web com el cas d'Upian – on el seu CEO Alexandre Brachet va comentar, durant la primera edició del i-docs Symposium (2011), que si produïen per a altres mitjans era per error –, i espais de producció independent (Coffman 2009), els actors

tradicionals estan buscant expandir el seu paper de creadors i radiodifusors de la línia documental per la xarxa. (Nash, 2011:6)

Com que els textos dels documentals web es basen en moltes de les convencions de representació de la pel·lícula i dels documentals televisius, també fan ús d'entrevistes i seqüències d'observació, del so i les imatges recollides al lloc, i del comentari ja sigui en forma de veu en off o un text. Estructuralment hi trobem similituds també, així com en la utilització de la narrativa i les estructures categòriques. Hi ha també, per descomptat, diferències, sobretot en el canvi de l'organització temporal dels elements cap a una organització espai-temporal diferent i a la "remediació" (en el sentit de reordenació, rehabilitació) dels continguts de no ficció, com ara llibres, fotografies, mapes, etc. (Bolter i Grusin 2000)

A més dels contextos de les característiques de producció i de text, és possible apuntar també una continuïtat en termes de propòsit. Corner (1999) identifica tres funcions tradicionals del documental: educació cívica democràtica (el subministrament d'informació i/o publicitat per atraure l'audiència com a ciutadans actius), investigació periodística i interrogació radical (qüestionar l'estatus quo i proporcionar perspectives alternatives). Els webdocs molt sovint tracten temes clàssics documentals, en particular del medi ambient i de temes socials i polítics amb un objectiu de recerca i/o periodístic. El contingut i l'enfocament dels documentals web sovint pot ser indistingible al del documental de la televisió. Per totes aquestes raons, Kate Nash assenyala que els patrons del gènere audiovisual i de l'interactiu, en relació a la temàtica, poden mantenir vincles comuns:

"For all these reasons it is not improbable to think that audiences will conceptualise their experience of the webdoc on the basis of their familiarity with traditional documentary. It also suggests that the concepts and tools used in the study of film and television documentary are likely to provide insights into the webdoc." (Nash, 2011:7)

Segons Caspar Sonnen, coordinador del programa anual del IDFA Doclab (Amsterdam, Holanda), el gènere del documental interactiu ens està conduint cap a un nou període innovador en el terreny documental: "Interactive documentary today is driving a new period of innovation in the documentation world (like the 1920s and 1960s before)". Tot això es deu a l'adveniment del web com a gènere emergent, permetent de fer florir gèneres, formats i aplicacions com: "Web series, Participatory and Collaborative Project, Interactive web-documentary, Transmedia Marketing and Storytelling, Documentary Apps, Data Story and Media Art, Serious games and ARG's, Remix and Mashup projects, Live Events and Interactive Installations, etc."(Sonnen, 2012 Webdox Conference)

### 5.4.2 De la pèrdua de control sobre la narració

La diferència més gran (i conflictiva) entre els objectius del documental tradicional i els objectius del documental interactiu es troba en *l'àmbit de l'autoria i del control sobre el discurs narratiu*. Inssok Choi (2009:44) assenyala en el seu article “Interactive documentary: A production model for nonfiction multimedia narratives”, el fet que la pel·lícula documental existeix per fer que el director de cinema expliqui una història, és a dir, el director n'és l'autor, la qual cosa significa que ell és responsable de contextualitzar les perspectives i fonaments a través de la narració. En essència, el paper del cineasta és crear sentit a partir de la realitat. El documental interactiu, per contra, com que permet que els usuaris prenguin el control de la narració de la història, *amenaça el paper del documentalista com a autor i, per tant, la seva capacitat de crear significat*. (Galloway, 2007:335)

Per exemple, en lloc d'editar una pel·lícula linealment, un documentalista pot decidir la creació d'una base de dades de clips de vídeo i entrevistes, a través de la qual un interactor pot navegar amb l'ús d'una interfície gràfica d'usuari (GUI), situació que permet que l'usuari aprofundeixi en assumptes d'interès, per crear una experiència documental molt personal. Aquest exemple, una possibilitat entre un extens ventall, és inquietant per a determinats documentalistes, perquè aquesta dinàmica de pèrdua de control és diametralment oposada als seus objectius com a cineastes, que és explicar una història basada en la seva experiència de vida de manera subjectiva i personal. Com assenyala Sandra Dickson (2009), realitzadora i professora de documentals de la Wake Forest University (Carolina del Nord, Estats Units), fins i tot pot ser irresponsable per part del director de cinema renunciar a aquest control, ja que sense cap context de control de la pel·lícula (que generalment proporciona el documentalista), hi ha la possibilitat d'una mala interpretació completa dels materials.

El documental tradicional s'utilitza per indicar un punt de vista (el del documentalista), però el documental interactiu té el potencial de donar-ne molts. En resum, *afegir interactivitat pot significar i comportar, en alguns casos – i dependent del tractament del material –, perdre el control sobre el significat de la pel·lícula*. L'autoria és un objectiu inherent del documental tradicional i, per tant, aquest pot oferir resistència a la consolidació dels mitjans interactius i a la seva manera de construir el discurs. Això no vol dir en absolut que els cineastes no utilitzin la xarxa com a plataforma. Al contrari, els documentals estan descobrint aquesta plataforma per a la distribució en un moment en què aquesta indústria es troba sobresaturada a causa de la forta competència entre empreses i entre els mateixos documentalistes.

Tanmateix, es detecten diversos problemes tècnics i burocràtics en relació amb la integració d'Internet i el documental. Respecte de la part burocràtica, els cineastes sovint sacrifiquen la

capacitat de projectar pel·lícules en els festivals si les tenen en línia, així es veuen obligats a prendre una decisió entre anar al circuit de festivals lucratiu o permetre que la pel·lícula es visualitzi en línia. A vegades les dues situacions es donen al mateix temps i el gènere coexisteix en línia i fora. Internet és generalment un últim recurs per a la distribució de cinema, i això acaba succeint quan les pel·lícules ja no són escollides per al circuit de festivals. Per altra banda, en l'aspecte tècnic, el principal problema és que aquest ús limitat d'Internet tracta de posar un mitjà passiu en una plataforma interactiva, és a dir, es col·loca un projecte en línia, però les possibilitats d'interacció continuen sent baixes. I, a més, la pantalla de l'ordinador no té les característiques de recepció i visualització pròpies del cinema o de la televisió en alta definició. (Britain, 2009:6)

En paraules de Lev Manovich a la seva obra *The Language of New Media* (2001), fer una elecció implica una responsabilitat moral. Amb l'aprovació d'aquestes opcions per a l'usuari, l'autor passa a l'interactor – en part – la responsabilitat de representar el món i la condició humana (Manovich, 2001). Si el muntatge és el centre del sentit cinematogràfic, i si l'elecció és donada a l'interactor, llavors la tasca del director de cinema interactiu es converteix en la de produir un conjunt de materials per construir la pel·lícula i traçar-ne algunes vies. El cineasta es torna més el dissenyador d'un model de camins a través d'un paisatge d'imatges, i menys el conductor de l'"autobús turístic" (Weinbren, 1997), el que obliga a qüestionar a Almeida i Alvelos (2011:128) si el cineasta es troba al marge d'un dels seus propòsits essencials de la producció: el punt de vista. En aquest aspecte, l'autoria passa a ser descentralitzada i/o compartida. La figura del lector actiu, com Landow assenyala al seu llibre *Hipertexto 3.0: teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización* (2005), demana la participació d'un autor actiu, que passa a ser lector dels seus lectors i té l'opció de revisar, enllaçar, ampliar o reduir els seus inputs a la xarxa. Assenyala Landow:

“El hipertexto, como la teoría crítica contemporánea, reconfigura al autor –esto es, lo reescribe– de varias maneras evidentes. Primero, la figura del escritor en hipertexto se acerca a la del lector, aunque no se funda completamente con ella: las funciones del escritor y el lector se entrelazan más estrechamente que en cualquier otro momento. Esta transformación y cuasi fusión de los roles es el último paso de la convergencia entre dos actividades antes muy diferenciadas. [...] El hipertexto, que crea un lector activo y hasta entrometido, contribuye a la consumación de esta convergencia entre ambas actividades; pero al hacerlo invade las prerrogativas del escritor, quitándole algunas para otorgárselas al lector.” (Landow, 2005:167)

En síntesi, en aquest nou paradigma interactiu, el que cal és col·locar a l'usuari al centre de l'equació i no la pel·lícula. Però això no és senzill a causa, en part almenys, de certes resistències del sector cinematogràfic, com assenyala Strocchi (2011, citat per Lietaert, 2011:33): “But this is difficult because filmmakers are kind of egocentric and they will not do that easily.”

### 5.4.3 De la pèrdua de la perspectiva o línia narrativa

Sense la perspectiva d'una bona experiència interactiva, l'usuari pot preguntar-se per què s'ha d'interactuar amb ell. En resum, *sense una perspectiva o narrativa concreta, l'experiència pot ser avorrida o pot perdre el sentit, sigui el documental interactiu o no*. Com destaca Connor Britain (2009:7), un bon exemple d'aquest concepte es pot trobar comparant dos documentals interactius com *Black Friday* (2004)<sup>62</sup> i *Becoming Human* (1998)<sup>63</sup>. El primer explica la història d'una sèrie de devastadors incendis a Victoria, Austràlia, mentre que el segon explora els orígens de l'espècie humana. Els dos incorporen els mateixos nivells d'interactivitat i permeten que l'usuari faci clic en tot l'espai i explori la informació d'interès, però *Becoming Human* construeix una narrativa entorn del tema en si, que es completa amb la introducció de vídeo i la incorporació de perspectives particulars sobre la matèria. *Black Friday*, per la seva banda, només explica els esdeveniments des d'una perspectiva històrica i no ofereix una perspectiva global sobre el tema. S'utilitza principalment per transmetre informació de text, deixant de banda les capacitats d'àudio i vídeo, i els diversos elements interactius es troben desarticulats en lloc d'units per una descripció general. Podríem dir que en el primer cas – *Becoming human* –, la interfície invita a ser navegada i a realitzar un procés d'immersió audiovisual i interactiu, mentre que en el segon – *Black Friday* –, la proposta és propera a l'hipertext convencional, com podria ser qualsevol bloc o pàgina web.

El documental, després de tot, funciona gràcies a la seva capacitat per *organitzar una història de tal manera que sigui alhora informativa i entretinguda*. I el format interactiu, seguint la tradició, ha d'intentar oferir experiències semblants que barregin de manera eficient i atractiva un proposta lúdica – d'entreteniment – amb una de didàctica – coneixement –. Barrejant aquests dos aspectes es pot aconseguir equiparar el gènere estudiat de no ficció a propostes properes a la ficció. Alex Gibney (2009), director de cinema, assenyala que el poder del documental rau en la seva capacitat d'aprofitar les tècniques cinematogràfiques per crear imatges íntimes que motivin la gent a no deixar de pensar en un tema després que la pel·lícula acabi. Com comenta en una entrevista que va realitzar amb Connor Britain l'octubre de 2009: “This can't be expressed in a paper or in an essay, which is the beauty of the documentary [...]. It's a narrative account of real life. It's reality that rises to the mythic.” (Gibney, 2009)

En el mercat actual de la informació i l'oci, el temps del públic s'ha convertit en l'objecte més apreciat pels mitjans. En la societat occidental, la gent disposa avui de recursos econòmics suficients per consumir qualsevol mitjà però, en canvi, no té el temps necessari per al seu

---

<sup>62</sup> Consultable en línia a: <http://www.abc.net.au/blackfriday/home/default.htm>

<sup>63</sup> Consultable en línia a: <http://www.becominghuman.org/>

consum. Assegurar aquest temps de consum constitueix un objectiu estratègic per als mitjans. Diferents autors defineixen el mercat actual de la informació com un “mercat de l'atenció” (Salaverría, 2003:37). El documental interactiu existeix en un mitjà on els usuaris gasten una mitjana de 56 segons en qualsevol pàgina, i, per tant, mantenir l'atenció dels usuaris no és una tasca fàcil. A *Black Friday* hi ha informació sobre els fets, però no hi ha personatges amb els quals relacionar-los: no hi ha combinació de narració i d'imatge per invitar a l'usuari a romandre i a sortir amb una impressió profunda i duradora. *El poder de la pel·lícula per explicar històries convincents i enviar missatges rotunds és essencial en el gènere documental interactiu com ho és també en el lineal*, i com a tal, és crucial per l'èxit del gènere. En aquest sentit, *l'autoria no és només un caprici que els directors de documentals volen retenir en relació al seu treball per explicar històries, sinó perquè aquesta veu narrativa forta és el que fa que els documentals siguin tan convincents*. Si amb la interactivitat no es poden oferir experiències atractives, l'obra no arribarà a complir els seus objectius com a documental. I si bé és evident que el mitjà digital atrau un públic ampli, sembla que *haurà de conservar un grau d'autoria i una perspectiva clara, perquè l'experiència de l'usuari connecti amb una bona comprensió del tema* (Britain, 2009:8). En relació amb el binomi entre interactivitat i narrativa, Caspar Sonnen (Webdox Conference 2012) és explícit: “Interactivity is one of the hardest things to do, because interactivity kills the story in some way”. Michel Reilhac, director del departament de cinema d'ARTE France, durant la Conferència “Cinema a l'era transmèdia” (Observatoire des médias interactifs, 2010), insistia en el paper principal de l'autor o creador, i la importància d'una visió artística forta, tot expressant alguns dubtes sobre els projectes que es deixen oberts a la participació dels internautes i que acaben patint en relació a la qualitat. Precisament per això és tant important, segons Reilhac, mantenir fins al final una veu narrativa forta, amb sentit i coherència per part del creador de l'obra.

#### 5.4.4 Discussió d'algunes propostes de definició

A continuació abordarem i discutirem les propostes<sup>64</sup> que ens han semblat més pertinents per a definir el gènere d'una manera provisional. En aquest punt farem cas de Caspar Sonnen quan aconsella relaxar-se en relació a les diverses definicions i mantenir una ment oberta:

“In a media landscape that's evolving at such an incredible pace, hypes and buzz words are hard to distinguish from useful definitions [...]”. With digital technology reducing everything to pixels, media are converting into every possible form of hybrid art. So just keep an open mind and also look for inspiration outside of the “traditional” webdoc and film world.” (Sonnen, 2011, citat per Lietaert, 2011:37)

<sup>64</sup> Cal assenyalar que, degut a la manca de propostes amb pes específic dins aquest àmbit per manca de recerca, ens hem decantat per fer un recull de les que ens ha semblat que podien aportar elements per a, posteriorment, constituir la pròpia. En aquesta selecció hi ha propostes provinents d'autors, d'organismes, de practicants i inclús d'estudiants de Màster i Doctorat.

En primer lloc, destaquem la definició que n'estableix la comunitat d'estudi del documental interactiu, i-Docs Community<sup>65</sup>, al seu portal en línia de referència:

“For us *any project that starts with an intention to document the ‘real’ and that does so by using digital interactive technology* can be considered an i-doc. You will find here projects that have been described elsewhere with all sorts of names (web-docs, cross-media docs, cross-platform docs, locative docs, docu-games, installations, digital performative docs... to state a few). For us what counts is the link between digital interactive technology and documentary practice.” (i-docs.org, 2012)

Observem en aquesta primera aproximació de Gaudenzi i Aston, les directores d'aquesta comunitat, com s'han inspirat en la senzilla definició de documental de Galloway i altres autors (2009) en considerar obra del gènere qualsevol documental que utilitzi la interactivitat com a part nuclear del seu mecanisme relacional. En aquest cas, el fet de documentar el real no té en compte si es copia o no de la realitat el referent real, ja que l'important és representar un fet que es considera com a factual. I, a aquest fet, hi sumen la segona gran condició: l'obra ha d'utilitzar tecnologia digital interactiva. Discrepem d'aquesta visió ja que qualsevol aplicació pot utilitzar tecnologia digital interactiva i no contenir cap peça realment interactiva en el sentit fort. Per exemple, es pot realitzar un documental, partir-lo per parts i penjar-lo a plataformes agregadores de vídeo – com Youtube o Vimeo – i estaríem utilitzant tecnologia digital interactiva sense tenir un documental interactiu. Potser caldria ser més específic i incloure els conceptes “navegació”, “interacció” i “col·laboració”, que són, al nostre entendre, els elements que realment diferencien el gènere com a tal. Peter Wintonick (2011), en el següent paràgraf extret del llibre *Webdocs. A Survival Guide for Online Filmmakers*<sup>66</sup> de Matthieu Lietaert (2011), caracteritzant l'àmbit del documental emmarcat dins el mitjà digital interactiu com a *Docmedia*, comenta en relació a l'expansió de la forma documental:

“A thousand forms of Docmedia are blooming now. Webdocs are web-intended reality-based mega-digital information bases. Or metalinear webnet experiences based on fact. Docmedia are online all the time. We no longer live in a real geographical space, nor entirely in our own bodies. We live, as sentient beings, in an online space called docmedia. We are immersed in a pervasive, invasive, overwhelming docmedia culture. It is as ubiquitous as the air we breathe.” (Wintonick, 2011, citat per Lietaert, 2011:7)

Wintonick afegeix elements que cal valorar concebent l'univers del *Docmedia* com un espai invisible però que tot ho impregna, un àmbit imperceptible com l'aire que respirem però que ja forma part del nostre imaginari col·lectiu. Es tracta d'una metàfora que resulta molt adient per

---

<sup>65</sup> Consultable al portal en línia: <http://i-docs.org/about/>

<sup>66</sup> Cal remarcar que aquest llibre es centra en un dels suports i/o plataformes del documental interactiu, el web, és a dir, una subfamília del gènere, amb el que les definicions i reflexions en aquest aspecte no engloben el gènere en la seva totalitat. Tot i això, si que s'utilitzen com a indicadors i pistes de molts aspectes que s'inclourien en una definició de caire més generalista en relació al documental interactiu.



expandir el significat del documental interactiu cap a un conjunt de practiques, inclús més enllà del propi format i/o gènere. Sandra Gaudenzi (2009:4) els defineix en aquests termes.

“In this research any project that starts with an intention to document the “real”<sup>13</sup>, and that does so by using digital interactive technology, will be considered an interactive documentary<sup>14</sup>. This definition puts the emphasis on the *interactive-native* nature of the artefact, and on the *documentation intentionality* of the author. [...] Where, as seen before “reality” is understood as any mediated material (where mediation might happen through our senses, our mind or our media) that we make sense of – or make sense through- to establish a meaningful relation with what surrounds us.”(Gaudenzi, 2012:31-32)

En la seva recerca predoctoral (2009:4) assenyala que per a ella entrarien en aquesta categoria els documentals digitals interactius que no només utilitzen un suport digital sinó que també requereixen un tipus d'interacció física corporal de l'usuari-participant, una participació que va més enllà de l'acte mental de la interpretació, amb l'objectiu d'identificar diferents lògiques de documentació de la realitat i nous models de subjectivitat possibles. Aquesta ens sembla una de les definicions més acurades i precises del concepte, però caldria fer-hi algunes precisions: tots els documentals interactius, en ser realitzats per a un mitjà com l'interactiu, són *digitals*, condició que ja es dona per implícita i no caldria mencionar-la al principi de la definició; l'expressió *nous models de subjectivitat possibles* és força ambigua, ja que els nous models de subjectivitat s'associen molt a les darreres tendències del documental convencional (que s'analitzen en el capítol tercer), cosa que podria donar lloc a un equívoc.

D'altra banda, *Documentary and new digital platforms an ecosystem in transition* (2011) és un estudi de la Documentary Network de Canadà que ofereix un retrat d'un ecosistema en transformació, el del documental i les plataformes digitals. Aquest informe ofereix una visió general de la creació, producció i distribució de documentals en un entorn digital en ràpida evolució. Contrastant els models desenvolupats als Estats Units, Europa i altres països, l'informe explora l'ús de plataformes digitals per al finançament, creació, promoció, comercialització i distribució de documentals. Els principals objectius subjacents d'aquest estudi són identificar les formes més innovadores d'integrar les plataformes digitals en les fases de desenvolupament, direcció, promoció i distribució de documentals i estudiar noves vies de finançament i nous models de distribució i comercialització en plataformes digitals, tot tractant de mesurar en cada un dels casos anteriors les possibilitats i limitacions d'aquests nous models.

La definició del documental web o interactiu segons l'estudi de la Documentary Network (2011:17) es centra en aclarir que el documental web és “una forma de documental concebuda específicament per a la web i la difusió en línia. És navegable i interactiva, i es caracteritza generalment per la narrativa no lineal, un tipus de guió especialitzat i el contingut multimèdia”. Segons aquesta definició, el documental web es diferencia del periodisme en línia i obres

multimèdia breus en tant que és una forma que parteix del que pressuposa el “punt de de vista” del cineasta:

“The webdocumentary is a form of documentary conceived specifically for the web and broadcast online. It’s navigable and interactive, and is usually characterized by non-linear narrative, a specialized script, and multi-media content. The webdocumentary is thus distinct from online journalism and short multi-media works; it’s a form which presupposes that filmmaker’s “point of view.”(Documentary Network, 2011:17)

Si considerem que aquesta definició fa referència al documental per a la xarxa o webdocumental, estem d’acord en la proposta, però no sembla suficient per englobar el gènere en la seva totalitat – definint-lo com a documental interactiu –, com és la nostra intenció al llarg d’aquesta recerca. En aquest sentit, l’enunciat *forma de documental concebuda específicament per al web i la difusió en línia* no seria verídica, puix que al principi (com s’ha descrit al quart capítol quan hem resseguit la seva eclosió), el documental interactiu era suportat per tecnologies fora de línia – suports òptics, tecnologies del videodisc, etc. –, i cal afegir que en la seva breu història la seva difusió, circulació i exhibició no ha estat necessàriament vinculada a la línia (instal·lacions interactives funcionant amb bases de dades locals, per exemple). En relació a l’última part de la definició, la qual estableix la diferenciació bàsica amb d’altres gèneres tot diferenciant-la del periodisme en línia i les obres multimèdia, al considerar-la com una forma que parteix del que pressuposa la subjectivitat del cineasta, això també és discutible ja que l’assaig interactiu o el periodisme en línia interpretatiu i/o dialògic poden adquirir la forma d’“obra multimèdia breu” i també parteixen de la visió personal de l’autor (sigui assagista, artista, periodista o documentalista).

A l’article “An Interactive Documentary Manifesto” (2011), Andre Almeida i Heitor Alvelos plantegen una breu visió sobre el terreny del documental interactiu tot proposant algunes consideracions per al futur de la producció de documentals interactius. Segons aquests autors, en els últims anys la paraula “documental” ha estat utilitzada lliurement per descriure les “peces multimèdia que incorporen vídeo, sense importar la seva naturalesa, la tècnica, el llenguatge o l’abast, aprofitant les fronteres difuses i fràgils de la definició de documental”. Tot això ha contribuït a que el terme documental s’utilitzi de manera generalitzada per a descriure treballs de diferent índole i naturalesa, i és per això que cal realitzar una revisió profunda del que el terme en si comporta (Almeida i Alvelos, 2011:123). En aquest sentit, estem d’acord en què, *aprofitant les fronteres difuses i fràgils de la definició de documental*, es tendeix a anomenar moltes obres amb la categoria de documental interactiu, i per això calen esforços per intentar delimitar-ne millor la seva definició i abast. En el que discrepem més és en el fet que s’hagin descrit amb aquest terme majoritàriament obres que *incorporen vídeo*, i en aquest punt estaríem d’acord en la proposta que defensa Hugues Sweeney, productor sènior dels projectes interactius francesos al National Film Board de Canadà, quan escriu:

“I am not so pleased with the word “webdoc” because the term documentary has about 70 years of history and we try to put it alongside the term web that has only 15 years of history. Moreover, we often forget that documentary can also mean radio or photo whereas the current definition of webdoc is very limited and it implies working mainly with video and the web. At the NFB, we call them interactive productions rather than webdocs because we work with filmmakers but also with photographers, graffiti artists, graphic novelists, web designers, web developers. We think in terms of team work. This is very important.” (Sweeney, 2011:9)

En aquesta línia, pot resultar presumptuós intentar utilitzar el prefix “web” davant de la paraula documental i així intentar caracteritzar tot un nou gènere. La paraula “documental” té més d’un segle de vida i encara no hi ha consens en relació a la seva definició. En aquesta recerca només proposarem noves possibles línies, i en cap cas amb la intenció que siguin definitives ni limitadores d’un gènere que pot agafar moltes direccions, com més endavant explicarem. Anomenar-lo com un “tipus específic de producció interactiva” ens sembla encertat, tot i que massa neutre i poc concís, ja que la imatge en moviment és una manera més – o tècnica o forma – de documentar un procés de la realitat, però no l’única o d’obligada utilització. Amb això ens referim a que, tradicionalment, la fotografia o imatge fixa o en moviment ha caracteritzat el referent que ha donat validesa al dispositiu documental, però amb l’arribada dels mitjans digitals es produeix, com hem insistit, un gir important: passem de representar la realitat – d’una realitat prèvia existent i física – a recrear-la i/o simular-la, i això comporta que altres tècniques o formes, com el dibuix – comic book documental –, les infografies digitals – documentals interactius en tres dimensions i/o 360 graus – o la recreació sonora sense imatges passin a ocupar un lloc destacat en la creació interactiva de documentals. On és el vídeo o la fotografia en la majoria d’aquestes obres? Simplement no hi és. El referent real ha desaparegut. En el sentit de començar per considerar les obres d’aquest àmbit des de la premissa que tenen una diferenciada marca documental, Wintonick (2011) afegeix:

“Docmedia drag us into the future – to live in a new Pangaeian super-continent as digital natives. Docmedia are ingested, replicated and passed on. Docmedia are global, accessible and instant. They project personal, public and poetic points-of-view – from multiple perspectives. They can be spontaneous, contrived or interactive. But always infused with the ethical DNA of documentary.” (Wintonick, 2011, citat per Lietaert, 2011:7)

La base o pilar ha de ser “la realitat” i “el real”, allò que identifica les pràctiques documentals o el seu ADN, segons Wintonick, però llavors es despleguen davant de nosaltres tot un ventall de possibilitats. El problema a l’hora de definir què és un documental interactiu no sorgeix només de la seva manca d’acceptació o de no delimitar un corrent principal. Això s’il·lustra clarament en el fet que hi ha molts crítics cinematogràfics i documentals que dubten sobre si un documental interactiu es pot considerar com a tal, a causa a la manca d’una veu narrativa forta. Els que han intentat definir el terme en un primer moment han tractat el documental interactiu com una *evolució del documental lineal*, emmarcada dins el predomini de la convergència digital. Han assumit que el documental interactiu és *bàsicament vídeo i que la seva interactivitat*

*associada és només una manera de navegar a través del seu contingut visual.* En relació a aquesta última afirmació, nosaltres establim una diferència clau entre *navegació* i *interacció*, amb la qual cosa ja donem a entendre que no estem en absolut d'acord amb creure que la interactivitat tingui alguna relació amb la navegació per la interfície. Ara bé, cal afegir, en defensa d'aquests autors, que intentaren definir el gènere a finals del segle passat i principis d'aquest, que llavors encara es trobaven en un estadi anterior en relació al concepte d'interactivitat.

Una mostra dels autors que han intentat descriure el gènere en un estadi inicial són Xavier Berenguer, Carolyn Handler Miller i Katherine Goodnow. Berenguer (2004) considera el documental interactiu com un “tipus de narrativa interactiva que ha emergit a banda dels hipertexts i jocs dels anys vuitanta”. Com Berenguer apunta en l'aproximació realitzada al voltant de diversos conceptes clau de la teoria de la interactivitat, quan la narrativa esdevé interactiva a través de l'ús dels mitjans digitals, es pot propagar en tres direccions principals: narrativa interactiva, documental interactiu i jocs.

Carolyn Handler Miller, autora del llibre *Digital Storytelling* (2004), també considera el documental interactiu com un “tipus de pel·lícula interactiva de no ficció”. L'autora diu que els espectadors poden triar entre el material i el recorregut: “can be given the opportunity of choosing what material to see and in what order. They might also get to choose among several audio tracks” (Handler Miller, 2004:345). En aquest cas, l'autora es mostra cauta ja que, com hem dit, l'any 2004 les possibilitats i exemples de documentals interactius encara eren força limitats. En qualsevol cas, per a la nostra futura definició, *pel·lícula interactiva de no ficció* és una proposta simple i que considerem pertinent, la qual comença a definir l'objecte d'estudi de la nostra recerca.

Des del punt de vista de Katherine Goodnow, els documentals interactius provenen dels experiments inicials de les pel·lícules interactives, on l'activitat física, més que no pas la cognitiva, és utilitzada per navegar en directe a través del material existent (vídeo o pel·lícula). Gaudenzi valora i adopta en la seva recerca la distinció bàsica entre les funcions físiques i cognitives que realitza Goodnow: “Goodnow makes a distinction between cognitive function (the act of understanding and interpreting) and physical activity (where the ‘audience must do something in order to fulfill the desire to know how the story will end, or to explore alternative storylines’)” (Goodnow, 2004:2). Aquesta distinció inicial de Goodnow ens sembla encertada i delimita i diferencia algunes funcions clau de l'usuari de qualsevol aplicatiu, però en discrepem quan intenta plantejar el fenomen del documental interactiu des de la perspectiva d'una evolució a partir d'altres gèneres o tendències. La posició de Mitchell Whitelaw ens sembla més pertinent:

“By tying linear and interactive documentaries together the tendency would be to expect them to be somehow similar, or at least in a clear evolutive relation. I personally disagree with this vision and join artist and new media theorist Mitchell Whitelaw when he says that ‘new media doco [documentaries] need not to replay the conventions of traditional, linear documentary storytelling; it offers its own ways of playing with reality.’” (Whitelaw 2002)

Almeida i Alvelos, per la seva part, parteixen de la definició de Galloway et al. (2009), una definició senzilla però precisa: “qualsevol documental que utilitzi la interactivitat com a part nuclear del seu mecanisme relacional”. Aquesta definició ens dóna una pista cabdal: el que diferencia un tipus de documental lineal tradicional i un de no lineal creat a partir dels nous mitjans és el valor afegit i diferencial que aporta la interactivitat. A simple vista aquesta empresa conjunta no només sembla no ser una tasca senzilla donat l'estat actual de l'evolució dels documentals i la interacció, sinó que també crea grans expectatives en els interactors, ja que ambdós conceptes són atractius. No obstant això, i d'acord amb Almeida i Alvelos (2011:123), la veritat és que fins ara la producció actual de documentals interactius no ha complert amb les expectatives generades i sovint no acaben sent més que una sèrie de peces multimèdia més a prop de presentacions PowerPoint que del cinema. Respecte d'això, Whitelaw (2002) va escriure una dècada enrere que el documental interactiu és “poc més que una etiqueta enganxosa i una pregunta oberta”, sentència que ens agrada perquè no encaixa amb els cànons del que una definició acadèmica s'espera que sigui.

En la classe magistral “Flujos de lo visible: la expansión del documental”, Josep Maria Català va definir el terme fent referència a la seva especificació per a suport web, de la següent manera: “El webdocumental no és més que un film assaig expandit”. I el va caracteritzar argumentant que són obres que estan constantment replantejant les formes d'exposició, empenyent per trencar la linealitat, un tipus d'assaig filmic consistent en construir arquitectures que en l'àmbit interactiu reapareix. Segons Català (2011:61), el webdocumental és post-cinematogràfic, encara que en la seva estructura conflueixin multitud de mitjans en les seves formes post-clàssiques. Fotografia, cinematografia, text, pintura, dibuix, còmic, animació, so, etc., componen en els webdocumentals una arquitectura dominada per factors imaginaris que es superposen, sobretot a través d'una mobilitat generalitzada, als purament visuals que havien dominat l'eix format per la pre-fotografia, la fotografia i la post-fotografia. El webdocumental comporta un nou tipus d'imaginació, és a dir, obliga a pensar les coses de manera diferent. Aquí, segons Català (2011), entrarien en joc els mapes mentals<sup>67</sup> o pensaments visuals, els mapes de conceptes: a partir d'un determinat concepte, apareixen tot un seguit de radials que relacionen allò central amb els elements que té a veure i a partir d'aquí obtenim un mapa sobre el que l'interactor pensa o construeix. El concepte de constel·lació (com Walter Benjamin el va concebre) també adquiria

---

<sup>67</sup> Es pot consultar el web: <http://susangregory.ca/skills-courses/mind-mapping>

sentit, en tant que el documental és com una bases de dades (acumulació) i la constel·lació significaria que els fenòmens (les mateixes dades) estan compostos no d'una sola qüestió sinó de multitud de qüestions. El mateix objecte de representació, de coneixement, la mateixa idea, segons per on es busqui el camí, mostraria un tipus de constel·lació determinada o una altra.

Tot això ens portaria a pensar en dos tipus de pensaments, un pensament lineal – mecànic – i una altre de visual i orgànic – biològic –. Aquest últim, el propi del documental interactiu, permetria col·locar els elements entre diferents conjunts en els quals s'intercanvien operacions i on cap dels elements existeixen per si mateixos sinó en relació amb els altres. Segons Català (2011), qualsevol moment de la realitat és tremendament complex: *qualsevol cosa està relacionada amb les altres, per tant ens veiem gairebé “moralment” obligats a tenir en compte tot això*. Això és més difícil en aquestes noves formes documentals, però l'exigència ètica és aquesta, no la de conservar la imatge de la realitat: *l'ètica és treballar més perquè la realitat és més complexa*. Aquesta és la manera de pensar de l'assaig, explorant d'una idea a una altra sense allunyar-se del punt central, que seguint el sistema mecànic lineal mai hagués arribat.

Kate Nash inicia el seu article “Modes of interactivity in i-docs” (2011) oferint una descripció del projecte *Journey to the end of the coal* (Honkytonk, 2009), incloent aquest exemple com a representatiu d'una creixent col·lecció de documentals realitzats per ser difosos a través Internet. Sovint anomenats webdocs – però nosaltres més genèricament denominarem el terreny com a documental interactiu i realitzarem les distincions pertinents en el capítol setè –, aquestes obres es posicionen com a documentals “remediats” de l'era d'Internet. Des del documental tradicional, ja una mirada superficial al documental interactiu revela una diversitat d'estils i enfocaments. La interactivitat, però, en diferents formes, és una constant. Les noves tecnologies dels mitjans de comunicació i les pràctiques s'estan estenent cap als projectes documentals en un nombre de direccions diferents. Obsevem com l'anàlisi de Nash i Català mantenen punts interessants en comú. A mesura que les noves tecnologies dels mitjans de comunicació i les noves formes de comunicació sorgeixen, els responsables de produir els documentals contemporanis estan participant en un procés de repensar activament el projecte documental en conjunt. Aquests creadors s'imaginem el que el documental podria arribar a ser, amb atributs relacionats com “no lineal”, “multimèdia”, “interactiu”, “híbrid”, “plataformes”, “convergent”, “virtual”, o altres termes o categories més encara per inventar. Peter Wintonick, com hem comentat prèviament, anomena totes les pràctiques documentals en l'entorn digital com a *Docmedia*, fent explícita la diversitat de neologismes existents en l'actualitat al voltant d'aquest àmbit concret:

“[Docmedia have many names, many faces, many incarnations]. Here we will use Webdocs. Others call them cyberdocs or digidocs. Choose your own neologism: Transmedia, cross-docs, or cross-media. Multiplatform, 360 degree programs. Netcast, interactive docs. 3D-docs and mobile docs. Docugames and animated documations. DoComedies and DocOperas. Docmedia

morphs non-fiction into “faction” – fact-based fiction. Hyperdocs beget hybridocs. Factual TV transmutes into factivism. New platforms for docmedia are everywhere for everyone. In long form and short form. In any form. In any media and all media. Not broadcast but broadband-cast.” (Wintonick, 2011, citat per Lietaert, 2011:6)

Dins d'aquest espai experimental, el documental web, com a representant destacat del gènere documental interactiu, s'ha convertit en una via reconeguda de la producció documental, un mode ja en part consolidat de producció documental. Per Nash (2011:4), el nom de *webdocumentary* descriu un “cos de treball documental, distribuït a través d'Internet que és multimèdia i interactiu”. L'ús relativament generalitzat del nom que aporten els organismes de radiodifusió que hi han apostat, com el *National Film Board of Canada* i *France 24*, entre d'altres, suggereix l'aparició d'una nova forma de documental. Les apostes per la nomenclatura de *webdoc* parteixen d'una reclamació de la continuïtat amb el cinema i el documental televisiu, una declaració d'intencions cap a una suposada – i errònia també – continuïtat respecte de la forma lineal. No obstant això, es justifica tal reclam? Nash comenta:

“Documentary continues to be a fuzzy and imprecise category of media production. While we may ‘know one when we see one’ specific texts have always had the ability to destabilize definitions. The fuzziness is if anything, worse in the digital domain.” (Nash, 2011:5)

Filipo Bonino es refereix al gènere tot assenyalant que es tracta d'una *negociació amb la realitat basada en una triple equació i/o relació: l'autor, el mitjà i el receptor*:

“A definition of iDocs starts taking shape, after having framed the possible variables of negotiation of reality. It seems that iDocs can be described as a negotiation of reality on one hand where the author, media and VURP are the negotiator.” (Bonino, 2011:6)

Aquesta breu definició, com veurem en les propostes de caracterització i taxonomia, s'ajusta molt a la triple divisió que nosaltres efectuem en aquesta investigació per apropar-nos de manera singular a aquests tres àmbits tan importants. I Bonino, en la mateixa línia, segueix a Nichols en caracteritzar un emissor, un receptor i un mitjà, que implicaria tant el text – contingut – com la tecnologia – estructura –.

Dickon Waring, al seu treball *Is there a role for interactive documentary within modern day activism?* (2011), argumenta que el documental sempre s'ha interessat pels problemes i esdeveniments socials del món real. Gràcies a la tecnologia, ha aparegut una nova forma emergent, el documental interactiu, que permet un major nivell de participació dels usuaris. El seu treball qüestiona si el documental interactiu podria jugar un paper més important en l'activisme d'avui dia. Segons Waring (2011:2), encara que n' existeixen moltes variacions, un documental interactiu sol ser un “projecte basat en web que integra actius multimèdia, com àudio, vídeo, imatges fixes i de disseny que requereixen la interacció de l'usuari per tal de navegar pel contingut”. El documental interactiu evoluciona a partir del documental tradicional i la narrativa hipertextual i és una amalgama d'idees explorades en aquests dos gèneres:

“Although many variations now exist, an interactive documentary is usually a web based project that integrates multimedia assets such as audio, video, still image and design that require user interaction in order to navigate the content. The interactive documentary evolved from traditional documentary and hypertext narrative and is an amalgamation of ideas explored in these two genres.” (Waring, 2011:2)

En aquest sentit, en relació a la primera part de la proposta [*Com a conseqüència que la tecnologia ha avançat, ha aparegut una nova forma*], estem d'acord en que estructura i contingut, com avançava Ribas (2009) quan analitza els assaigs interactius, formen un tot indissoluble i, quan es combinen eficientment, fan funcionar els projectes interactius. En la seva proposta de definició, Waring acaba acceptant que els dos components principals dels quals prové el documental interactiu són el gènere documental i la narrativa hipertextual (en la nostra línia sostinguda en el segon capítol). Però és evident que hi ha altres àmbits que també cal tenir en compte com a expressions visuals, com la fotografia o el còmic, sense les quals el documental interactiu no existiria com a tal. Estem en desacord en el fet que citi la narrativa interactiva, ja que el component interactiu per a nosaltres abraça més àmbits que no pas la narrativa interactiva, i això caldria especificar-ho més, ja que el mitjà digital en alguns aspectes no és narratiu ni interactiu, i per nosaltres això encara és més essencial que la pròpia narrativa.

Per Sonia Kerfa (2010:692), el documental interactiu seria una mena d'“acte directe de coneixement i implicació de l'internauta que vindria a amplificar una creació prèvia, en un medi la història del qual està en gestació. Més enllà d'una simple modernitat, allò ultracontemporani apuntalaria el canvi de les coordenades espacio-temporals del binomi recepció/difusió pel fet de condensar-les.” Un cop penjat el programa a la xarxa, l'opció principal consistiria a intensificar la realitat proposada. Tanmateix això no impedeix que creixi la realitat per vies arborescents, no infinites, sinó més aviat acumulatives. El documental interactiu ha començat a créixer a mesura que han anat sorgint noves possibilitats tècniques i habilitats interactives. D'acord amb Kerfa (2010), Wintonick afegeix:

“New silicon and bio-based technologies are transforming documentary expressions, allowing a full spectrum of possibilities. Our brave, new and complicated world is filled with change and choice. What was once called new media or next media, has trans-platformed into Now Media.” (Wintonick, 2011, citat per Lietaert, 2011:6)

En aquesta definició de Sonia Kerfa (2010), creiem que caldria matisar més en què consisteix una amplificació d'una creació anterior, ja que pot tenir diferents significats. Si es refereix a que la creació prèvia seria la mateixa obra interactiva, hi estem d'acord; si, per contra, es refereix al documental convencional previ, llavors hi estem en desacord ja que el documental interactiu no es basa en un documental audiovisual com a condició necessària per la seva existència. És més, com hem comentat abans, moltes vegades ni tan sols el referent filmic real existeix. D'altra banda, “coneixement” i “implicació” a partir d'un acte directe, sense filtres, ens semblen dues paraules ben escollides, entenent “coneixement” com a transmissió de saber i “implicació” des



del punt de vista de contribució, col·laboració i interacció a l'obra en si mateixa. Segons Kerfa (2010:691), tant en la terminologia francesa de “webdocumentaire” com en l'espanyola de “webdocumental” es pot desxifrar la preocupació per expressar de manera molt general la doble vessant documental i digital del producte. Es nota que, en francès, es pretén fer desaparèixer la referència al mitjà televisiu. No obstant això, la televisió segueix sent, a França per exemple, una de les fonts de finançament – i per tant de desenvolupament – d'aquest nou mitjà, amb el suport del CNC (Centre National de la Cinématographie), que fan de França un dels principals països productors.

Segons Rosa Maria Ganga (2004:480), el documental interactiu es caracteritza pel fet que el receptor tingui capacitat per triar camins o opcions diversos al llarg de tota la durada del programa, i que pugui accedir a informació addicional, sigui escrita o audiovisual, en qualsevol moment que li interessi. Finalment farem menció de la definició de Wikipèdia<sup>68</sup>, que estableix aquesta definició de webdocumental o documental multimèdia:

“A web documentary (or multimedia documentary) is a documentary production that differs from the more traditional forms—video, audio, photographic—by applying a full complement of multimedia tools. The interactive multimedia capability of the Internet provides documentarians with a unique medium to create non-linear productions that combine photography, text, audio, video, animation and infographics.” (Wikipedia, 2012)

Aquesta definició insisteix que el documental web es diferencia dels documentals de cinema a partir de la integració d'una combinació d'actius multimèdia (fotos, text, àudio, animació, disseny gràfic, etc) i l'exigència per part de l'espectador de navegar o interactuar a través de la història. A partir d'aquest primer anàlisi de definicions i qüestions terminològiques, proposem en el següent apartat un plantejament original sobre la definició de documental interactiu.

#### **5.4.5 Proposta de definició**

Proposem aquí una aproximació al concepte i a una possible definició dels documentals interactius. Si la definició tradicional de documental és borrosa i es troba en un continu procés de construcció i deconstrucció (com hem vist en el segon capítol), la definició de documental interactiu encara es troba en un estadi anterior. Aquesta dificultat a l'hora d'arribar a un consens generalitzat al voltant d'una definició concreta es deu, en bona part, a la naturalesa canviant del gènere documental. Peter Wintonick destaca amb encert la rapidesa dels canvis que s'estan produint i la suma de nous elements que aquests noves lògiques de producció comporten:

“Docmakers are adapting to a mediascape moving as fast as you read this. Today, a digital generation lasts for six months. In this international zeitgeist, the definition of documentary

---

<sup>68</sup> Consultable a pàgina web: [http://en.wikipedia.org/wiki/Web\\_documentary](http://en.wikipedia.org/wiki/Web_documentary)

morphs into something wider and more challenging. The old docworld priesthood order has retreated into a Plato's cave of retirement homes and linear television offices. The webdoc meme replaces that impossible dream. In docollective image factories digital creative re-imagine documentary. Today, making docmedia is about the synthesis of production tools, funding schemes, multiscreens, and virtual marketing systems. With an added dash of reality.” (Wintonick, 2011, citat per Lietaert, 2011:6)

Sandra Gaudenzi (2009) comenta, en aquest sentit:

“If documentary is a fuzzy concept, digital interactive documentary is a concept yet to be defined. This comes with no surprise, since it is an emergent field, but the lack of writing on digital interactive documentary has also to do with the fact that new media artists do not consider themselves documentary makers, and therefore they call their work anything but interactive documentaries. In 2002 artist and academic Mitchell Whitelaw was noticing the rise of the terminology “interactive documentary.” (Gaudenzi, 2009:20)

En aquest fragment, Gaudenzi cita a Whitelaw com a capdavanter a l'hora de qualificar aquest tipus de projectes amb la nomenclatura de “documental interactiu”. També l'any 2002, el Cinéma du Réel Festival – organitzat pel centre Pompidou de París – va utilitzar el terme “webdocumental” per primera vegada. Mitchell Whitelaw ens dóna una pista que serà nuclear en la nostra aproximació: el documental interactiu ofereix les seves pròpies maneres o recursos per jugar amb la realitat, i per extensió, per representar-la. Aquest investigador subratlla el fet que la seva aproximació històrica és massa concisa i poc profunda, i que molta de la informació es troba supeditada a una constant reflexió i reformulació. Concretament es refereix a un conjunt de supòsits fonamentals que queden sense resoldre. Segons Whitelaw, el fet de considerar el documental interactiu com una subcategoria de la narrativa interactiva situa la càrrega en la definició sobre el què és la narrativa interactiva. Això planteja la discussió sobre què significa interactuar amb una narrativa, amb la interfície o amb els ordinadors.

“Although there is a vast literature on this topic, the authors that use the term interactive media are normally not specific about what they mean by this term. Handler Miller describes digital technology as ‘microprocessors, wireless signals, the Web, DVDs, and so on. Interactivity is one of its hallmarks. Older media cannot support back-and-forth communications between the audience and the material -interactivity- and this is a radical difference between the older media and the new (Miller, 2004:XIII). Berenguer just states that the interactive aspects of the first computer ‘only acquired relevance in the cultural sphere with the appearance, in the eighties, of graphic interfaces and the consequent possibilities’ (2007:1). It is assumed that any choice made by the user, or any feed-back provided by the computer counts as interactive. The nature, the levels and the consequences of this interaction are normally ignored.” (Gaudenzi, 2009:21-22)

D'acord amb Gaudenzi, creiem que una aproximació útil seria començar assumint que tant el documental lineal com l'interactiu pretenen documentar la realitat, però el tipus de material en referència als mitjans i a les preferències dels seus autors i participants acaben creant un producte final molt diferent. Gaudenzi (2009:22) continua l'aproximació expressant una premissa bàsica en el seu treball i anàlisi per diferenciar el documental lineal de l'interactiu:

“If linear documentary demands a cognitive participation from its viewers (often seen as interpretation) the interactive documentary adds the demand of some physical participation (decisions that translate in a physical act such as clicking, moving, speaking, tapping etc...). If linear documentary is video, of film, based, interactive documentary can use any existing media. And if linear documentary depends on the decisions of its filmmaker (both while filming and editing), interactive documentary does not necessarily have a clear demarcation between those two roles. [...]” (Gaudenzi, 2009:22)

En resum, sembla evident que una possible definició de documental interactiu haurà d’assumir el caràcter obert i complex d’aquest gènere concret (sempre sotmès a canvis i variacions), la seva ambivalència entre els àmbits cinematogràfic i interactiu, i finalment la seva identificació com a discurs que pretén transmetre un tipus determinat de coneixement vinculat a la realitat.

Recapitulant una part de les idees exposades, i amb la voluntat de centrar aquesta aproximació al concepte, estem en condicions de definir els documentals interactius com a *obres interactives en línia o fora de línia, realitzades amb la intenció de representar, documentar i construir la realitat amb els mecanismes propis dels documentals convencionals – les modalitats de representació –, i uns de nous que anomenarem modalitats de navegació i d’interacció, en funció del grau de participació i interacció que contemplin.*

Es tracta d’un *gènere emergent*, el qual s’emmarca en un *format en part verge, pendent d’exploració i de delimitació*, i fruit d’una *doble hibridació: entre audiovisual – gènere documental – i interacció – mitjà digital interactiu –, i entre informació – continguts – i entreteniment – interfície navegable –.*

Els documentals interactius pretenen *documentar, representar i alhora interactuar amb la realitat*, fet que comporta la *consideració i la utilització d’un conjunt de tècniques o modes* per fer-ho (modalitats de navegació i interacció), els quals esdevenen, en aquesta nova forma de comunicació, *l’element clau per assolir els objectius del documental*. L’estructura de l’interactiu pot partir d’una o de diferents perspectives, i pot acabar en un punt determinat per a l’autor, però també admet una estructura multidesplegament, que contempli diferents recorreguts i desenllaços. La idea final consistiria a complementar, expandir i amplificar l’experiència documental tot oferint nous sistemes de percepció en l’experiència immersiva de l’interactor en el mitjà digital interactiu.

#### **5.4.6 Raons de la nomenclatura preferent**

A continuació pretenem justificar en aquest epígraf el fet d’utilitzar en aquest treball la nomenclatura de *documental interactiu*.

*Documental*: els documentals interactius tenen implícitament una *voluntat de documentar i representar la realitat d’alguna manera concreta*, i, per tant, hi observem un propòsit

documental evident. En aquest aspecte, comparteixen els mateixos interessos que els documentals audiovisuals tradicionals. D'acord amb allò proposat en el primer capítol com a segona condició indispensable del gènere documental (el document ha de mostrar la voluntat de representació de la realitat amb la intenció de documentar una situació d'alguna manera concreta), el terme documental situa el gènere en la categoria de la no ficció cinematogràfica o cinema documental.

*Interactiu*: l'anomenem interactiu pel fet que la *navegació i la interacció resultant es produeixen a partir d'un intermediari que anomenem interfície*, aspecte decisiu que *enllaça navegació i contingut (entreteniment i aprenentatge)*, i concepte clau que permet entendre que l'*interactor* juga un paper destacat en el procés comunicatiu.

Un altre concepte proper que podria complementar el terme interactiu seria el de *multimèdia*. En el treball de recerca previ a la tesi doctoral "El documental multimèdia interactiu. Una proposta de model d'anàlisi" (2010), vista la dificultat d'escollir un terme per a la seva definició, ens vam decantar per anomenar-lo "documental multimèdia interactiu" de manera provisional. Tot i això, l'èmfasi d'aquella primera aproximació era el suport web, a manera d'acotar la recerca inicial.

Sobre aquesta opció, si bé hi ha altres termes que podrien funcionar parcialment, com el cas de "digital", "hipermèdia" o "web", el cert és que trobem que tots aquests conceptes no engloben ni caracteritzen tan bé el gènere com la denominació de "interactiu". Per una banda, el terme "digital" és massa poc precís, ja que la majoria de processos audiovisuals responen avui a paràmetres digitals. Per l'altra, el fet d'anomenar-lo "hipermèdia" ens remet cap a les xarxes d'informació hipertextual interconnectada, amb la qual cosa la precisió tampoc és gaire exacta. Per últim, el terme "web" designa un tipus de producte que només es pot ubicar a la xarxa, i aquest no és el cas que tractem, ja que el gènere també es pot localitzar en altres suports. Els documentals interactius es poden elaborar per a altres suports, com ara els fora de línia (com s'ha vist en els exemples citats de Ribas, 2000) o el cas de *Guernika, pintura de guerra* (2007), que es va poder visualitzar tant a la televisió com als dispositius mòbils o la xarxa.

El fet d'utilitzar diferents tipus de mitjans per transmetre la informació és una característica que diferencia clarament aquest tipus de pràctiques de les relacionades amb els documentals audiovisuals convencionals, que utilitzen imatge i so estrictament. Per tant, ens trobem davant d'un tipus de format documental que *utilitza els diversos mitjans que té a la seva disposició i tots a la vegada* (multimèdia). I a més, també utilitza diferents mitjans per a la seva distribució i exhibició. A continuació oferim un recull de les principals propostes de nomenclatura utilitzades per altres autors durant els últims anys:

1) *Documental expandit*: aquesta terminologia exclouria el terme interactiu i el substituiria per les paraules “expandit”, a l’adquirir connotacions de col·laboració i participació, i englobaria tot un conjunt de pràctiques heterogènies en el camp del gènere documental. Una contribució clau en aquest camp ha estat realitzada per Josep Maria Català, que prefereix utilitzar el terme “Documental Expandit”, perquè d’alguna manera el gènere s’expandeix des del gènere audiovisual lineal a altres formats, mitjans i plataformes, amb tota la conseqüent reestructuració de la lògica de la producció i la comprensió que aquest canvi profund comporta.

2) *Open Doc* i *Collab Docs*: La investigadora Mandy Rose proposa el terme de “Open Doc” i més específicament “Collab Docs”, degut a que ens referim a diferents nivells d’obertura que poden enriquir les propostes documentals tradicionals. La proposta contempla la utilització d’un terme molt genèric per a designar moltes variants que tenen en comú la proposta documental i la obertura de mirades (cas de Open Doc), però també un tipus de documental que seria una avinguda del de caire més generalista, que seria el col·laboratiu, àmbit específic de la seva recerca (cas de Collab Docs).

3) *Living Documentary*: Sandra Gaudenzi proposa, en la seva tesi doctoral (2012), la proposta de *Living Documentary*, al afirmar que es tracta de sistemes vius que evolucionen constantment partint de teories extrets del segon ordre de la Cibernètica i aplicades al terreny del documental interactiu. Anteriorment a Gaudenzi, Mozilla va adoptar el nom de *Living Docs* amb la mateixa idea d’aquesta autora.

Personalment creiem que, arribats i situats en aquest punt, proposar noves nomenclatures no fa més que complicar el panorama ja de per si complex que suposa l’anàlisi teòric d’un gènere com aquest. Creiem que, per poder proposar una nomenclatura que realment abracci tot l’àmbit, cal primer conèixer a fons tot el camp que ens ocupa i avançar molt més en la seva recerca teòrica, de la qual hi ha encara mancances profundes. Trobem que algunes de les propostes anteriors no descriuen el gènere com a tal, sinó només una part o especificitat concreta, o resulten massa abstractes i poc concises, cosa que no ajuda a delimitar l’àmbit d’una manera precisa.

En optar per la denominació de “documental interactiu”, aquesta recerca pretén donar compte de l’exuberància de matisos que adopta aquest nou gènere i superar les limitacions de la nomenclatura tradicional, però sense rebutjar la seva validesa en la mesura que tampoc la teoria sobre els nous mitjans ha negat la utilitat dels gèneres clàssics per a la seva aplicació en els nous àmbits. D’altra banda, encara que aquest transvasament ha plantejat la conveniència de parlar no tant de gèneres, com de tipus de textos o de cibertextos, aquest treball justifica també l’ús del concepte “gènere”, perquè aquest ha estat utilitzat des de sempre per classificar formalment el documental, i perquè és possible advertir un pacte o acord per a la seva composició en els cibermitjans, dins de la major llibertat estilística i ductilitat que li atorga l’hipertext. El

concepte de “gènere” ha estat entès tradicionalment com una categoria útil des de la qual acostar-se al text, cosa que fa considerar el seu interès per acostar-se també a l'hipertext, una convenció que s'organitza a través d'una hiperestructura de tipus mixt, integrada per un nombre variable d'estructures arbòries multilineals i amb relacions entre tots els seus nodes. Aquesta articulació jeràrquica i reticular de l'hipertext proporciona un esquema narratiu particular que diferencia el documental interactiu tant dels seus homòlegs textuals en documental, com d'altres modalitats hipertextuals o hipermèdia de no ficció interactiva.

D'altra banda, aquesta categorització com a gènere propi ens permet també establir una diferenciació amb el ciberperiodisme, per exemple, on el “reportatge hipermèdia o interactiu” s'erigeix com a gènere narratiu delimitat pels estudiosos i per la seva pròpia praxis amb pes específic dels cibermitjans actuals. Com analitza Ainara Larrondo (2009) en el cas específic del reportatge “hipermèdia” o “interactiu” com a modalitat de reportatge no classificada en premsa, ràdio i televisió, la seva observació pretén respondre a la necessitat d'un nou enquadrament per al gènere, en aquest cas, des del marc teòric de l'hipertext que ha començat a definir l'emergent redacció periodística a internet. En la mateixa línia que el documental interactiu i la del reportatge hipermèdia, Larrondo recorda que aquesta nomenclatura, com en el cas que ens ocupa, admet variants, com la d'“especial multimèdia”, utilitzada per a distingir aquelles produccions basades específicament en la integració dels recursos multimèdia (imatge, so, vídeo, gràfics, interactivitat, Flash, 3D, etc.).

## **5.5 Característiques bàsiques del documental interactiu**

Hem considerat oportú agrupar ara les característiques més definitòries que caracteritzen el documental interactiu en relació a la triple definició que ofereix Nichols (1991) i que s'exposa al capítol segon. En aquest nou escenari, substituïrem la figura del director (més associada al gènere audiovisual i cinematogràfic) per la d'*autor* (ja que el concepte d'autoria és un dels punts clau en la problemàtica en qüestió); el text (entès com a guió i discurs audiovisual lineal) pel terme de *narració* o *discurs* (interactiu no lineal o multilíneal) i el concepte d'espectador (audiovisual passiu) pel d'*interactor* (amb atributs actius, contributius i generatius). Una de les finalitats de les característiques és la voluntat manifesta de concentrar, sintetitzar i agrupar algunes idees clau exposades en els capítols anteriors.

### **5.5.1 Característiques pròpies des del punt de vista de l'autor (emissor)**

#### **1.a Pèrdua del control per part del director i regeneració del sistema**

El nou gènere i les noves modalitats de navegació i d'interacció resultants compten amb *característiques generatives per part de l'usuari*, i en aquest punt *l'autor perd parcialment el control sobre el flux de la seva obra* i el gènere adquireix connotacions desconegudes. El

resultat final del documental (el que es diu) i l'ordre discursiu (com es diu, de quina manera) pot acabar adoptant una forma molt diferent a la que, en un estadi inicial, el director havia plasmat en un guió.

### **1.b Rol assistencial de l'autor**

La pèrdua del control situa a l'autor en un *escenari assistencial* respecte de l'interactor. Parlem d'autoria personal en un inici, però com que no es tracta d'un producte tancat, l'autoria es torna compartida i el director de l'obra cedeix el control del flux lineal i no lineal. Com afirma Berenguer (2004), en lloc de deixar-se ensenyar per l'autor – premissa bàsica del discursos lineals en els mitjans tradicionals –, en els interactius l'autor agafa un rol més aviat assistencial i la relació amb l'espectador es tradueix en un *deixar-se ajudar per descobrir*. En resum, el control del discurs ja no recau exclusivament en l'autor de l'obra, sinó que l'interactor ha d'aprendre unes *pautes i mecanismes* sense els quals no podrà avançar a través de la narració. Per la seva part, Ribas remarca:

“Un punt molt important a estudiar és la relació que s'estableix entre autor-lector, les formes de compartir el control entre un i l'altre i les possibilitats que té l'autor per, a través d'aquesta cessió de control, establir les condicions per a que la persona receptora gaudeixi amb el màxim d'intensitat i d'implicació de l'experiència d'interactuar amb l'aplicació per assolir d'aquesta manera els objectius de transmissió de coneixement previstos. [...] Aquesta peculiar relació respecte l'autoria sofreix un accentuat canvi a partir de l'adveniment i evolució de l'anomenada web col·laborativa i fruit d'aquesta transformació tots els gèneres que en depenen també han sofert profunds canvis.” (Ribas, 2000:8)

## **5.5.2 - Característiques pròpies des del punt de vista del discurs o narració**

(text)

### **2.a Terminologia variada per referir-se a projectes semblants**

Els projectes d'aquesta naturalesa es poden *anomenar de diferents maneres*: aplicacions multimèdia, aplicacions d'hipermèdia, hiperdocuments, aplicacions interactives multimèdia, o simplement interactius o hipertext. Gaudenzi proposa altres terminologies, molt allunyades del concepte original, suscitant moltes vegades perquè aquests projectes no són considerats per la indústria *gaire relacionats amb l'àmbit documental*:

“Since digital interactive documentaries is still an emerging field (it barely started thirty years ago), it is difficult to find such examples, mainly because people refer to themselves with various terminologies: new media documentaries, digital documentaries, interactive film, database narrative etc... Most of the time what I would consider an interactive documentary is not linked by the industry with the “documentary family” and is called an online forum, a digital art piece, a locative game, and educational product, a 3D world, an emotional map, etc., making my search for examples particularly difficult.” (Gaudenzi, 2009:10)

## 2.b Aplicacions interactives multimèdia divulgatives i documentals

Els documentals interactius es poden enquadrar dins un gènere interactiu més general, que es podria definir com el de les *aplicacions interactives multimèdia de caire divulgatiu i documental*. Segons Ribas (2000:7), es tracta de “xarxes específiques d’informació interconnectada, realitzades per un autor o, de forma més significativa, per un equip d’autors, adreçada a un públic concret en un context concret i amb la finalitat bàsica de transmetre-li un determinat contingut cultural o de coneixement, sense una finalitat educativa explícita.” Més específicament, es tracta de les aplicacions hipermèdia (o aplicacions interactives multimèdia o interactius multimèdia), és a dir, xarxes específiques d’informació multimèdia interconnectada. I si reduïm més el terreny, ens centrem en “aquelles que tenen una finalitat específica i, per tant, una estructuració i unes constriccions de navegació triades conscientment per un autor amb la intenció d’assolir els objectius de l’aplicació, d’acord amb els mecanismes propis del mitjà interactiu.” (Ribas, 2000: 94)

## 2.c Tipus de format vinculat als gèneres de no ficció

El documental interactiu és un tipus de format relacionat amb els *gèneres de no ficció*. Aquesta no ficció és *interactiva* i s’articula a partir d’una voluntat de transmissió de coneixement a partir de l’educació informal, és a dir, la focalització recau sobre projectes que mostrin una clara intenció de divulgació, però en cap cas l’obligatorietat d’aprendre la lliçó per part de l’interactor, i en els quals existeixi almenys una manera determinada d’interactuar amb el sistema (que l’usuari hagi de prendre decisions per avançar). L’educació formal i la no formal corresponen a totes les activitats sistematitzades i, fins i tot, institucionalitzades que segueixen un determinat currículum més o menys exhaustiu. L’educació informal és un conjunt de processos permanents a través dels quals les persones adquireixen i acumulen coneixements, habilitats, actituds i modes de discerniment, a partir de les experiències diàries i la seva relació amb l’entorn. Com Ribas assenyala en el seu article “Difusión cultural y comunicación Audiovisual interactiva” de l’any 2001:

“Situaremos la difusión cultural en este último ámbito de la educación informal, junto con los documentales televisivos o cinematográficos y los libros, revistas o programas televisivos de divulgación. Aunque, obviamente, las fronteras no son siempre claras, analizaremos productos que se caracterizan por la falta de una intención educativa explícita, por la asistematización del proceso desde el punto de vista didáctico y por buscar en el receptor unas intenciones intrínsecas, es decir, no motivadas por otra cosa que no sean los propios intereses personales.”(Ribas, 2001:182)



## **2.d Documentació d'una realitat concreta**

Un dels requeriments sine qua non de l'aplicatiu per pertànyer al gènere estudiat és que ha de mostrar una voluntat de representació de la realitat, amb la intenció de documentar una situació d'una manera concreta.

## **2.e Hipertext, nodes i lligams**

Des d'una perspectiva analítica, l'estructura del documental interactiu respon a un esquelet hipertextual constituït de nodes, lligams i àncores. El que varia és els tipus de mitjans manipulats, que passen de ser purament textuals a ser una barreja de diferents formats (imatge, so, text, etc.). Segons Ribas (2000:36), es pot definir l'hipertext com “una xarxa de peces interconnectades d'informació textual”. És un sistema d'organització de la informació basat en la possibilitat de moure's per dins d'un text i visitar textos diferents per mitjà de paraules clau. Els elements nuclears de l'hipertext són els nodes, unitats semàntiques que expressen una sola idea o concepte des del punt de vista característic del contingut. Els lligams (links) són els elements de la xarxa que connecten els nodes entre ells i que permeten que l'usuari es desplaci node a node. Habitualment hi ha una petita porció del node origen a la qual el lligam està connectat. Aquesta petita part, que pot ser una paraula, una frase, un fragment d'imatge, s'anomena l'àncora del lligam. (Ribas, 2000:37)

## **2.f. Esquema nodal i bifurcat del discurs narratiu**

Els sistemes interactius han de preveure més d'un desplegament a la vegada i com més variats, millor. L'element clau que diferencia l'àmbit audiovisual de l'interactiu és la linealitat del primer, que no permet d'alterar l'ordre del discurs, mentre que en l'àmbit interactiu es pot afectar *aquest ordre, i fins i tot modificar-lo*. L'exemple del cal·ligrama il·lustra perfectament la idea que es vol transmetre: la seva estructura es configura com una mostra molt elemental d'una obra diversificada que admet diverses lectures. Per a Berenguer (1998) hi ha quatre models que s'adeqüen a diferents possibles estructures de narració no lineal: narrativa no lineal ramificada, interrompuda, orientada a objectes i conservadora.

## **2.h Narració no lineal**

La narració no lineal (equiparable per un autor a la *pèrdua de control discursiu*) pot ser concebuda com un *problema* en el món del documental tradicional. Whitelaw (2002:1) ho explica així: “New media forms pose a fundamental challenge to the principle of narrative coherence, which is at the core of traditional documentary. If we explode and open the structure, how can we be sure that the story is being conveyed?” Whitelaw reflexiona al voltant de

l'estructura oberta de les obres i el tipus de informació que es transmet. Amb l'atorgament d'autonomia a l'usuari, sorgeixen molts interrogants respecte de la cessió de control i la forma que pot adquirir el discurs original, a partir de la seva constant regeneració i reestructuració.

### **5.5.3 Característiques pròpies des del punt de vista de l'interactor (recepció)**

#### **3.a Recepció en línia o fora de línia**

Les dues grans diferències entre les aplicacions fora de línia i en línia són que les aplicacions fora de línia o “off line” es localitzen en *suports físics*, mentre que les aplicacions en línia o “on line” utilitzen un *suport virtual* com és la xarxa. En termes de cessió de control, els gèneres en línia es mostren més flexibles i oberts a la participació de l'usuari. Els gèneres fora de línia s'associen a plataformes de tipus web 1.0, a través de suports tancats a l'aportació de l'usuari, mentre que les aplicacions en línia s'associen avui a una xarxa amb *atributs col·laboratius i generatius* per part de l'interactor. Quan ens referim als documentals interactius ubicats a la xarxa, ens referim a documentals interactius que no solament utilitzen un suport digital, que podria ser qualsevol suport existent, des de vídeo digital fins a telèfons mòbils o la xarxa, sinó que també requereixen un tipus d'interacció física – corporal – de l'usuari-participant, una participació que va més enllà de l'acte mental de la interpretació, amb l'objectiu d'identificar diferents lògiques de documentació de la realitat i nous models de subjectivitat possibles.

#### **3.b Interacció basada en la presa de decisions per avançar (modalitats de navegació) i relació amb la obra i els altres (modalitats d'interacció)**

El concepte *interacció* es troba present en productes que presentin qualsevol tipus d'interacció física: corporal, ja sigui a través de ratolí, com a partir d'altres dispositius d'interacció – guants, sensors, microcontroladors, etc. – i que incitin a l'usuari-participant-interactor (més que un simple espectador que interpreta el que observa) a *participar-hi i generar-hi un tipus concret de continguts*. D'acord amb l'aproximació de Berenguer, hem dividit la interacció en tres categories: *forta*, *mitjana* i *feble*. En el cas que ens ocupa, un dels requisits a l'hora d'establir una proposta de categorització és que l'aplicació ha d'utilitzar tecnologia digital des del punt de vista de la interacció mitjana o forta (ha d'involucrar l'usuari cap a un tipus de resposta física, en el sentit fort del terme). La presa de decisions, per tant, es considera un requisit bàsic per avançar en la història. L'usuari pot interactuar a partir de la interfície (i les seves modalitats de navegació) o a partir dels continguts i/o els altres usuaris (modalitats d'interacció).

#### **3.c Nous receptors que configuren un nou tipus d'audiència**

Aquests receptors, als quals es pot aplicar els paràmetres proposats per Alejandro Piscitelli (2009) a l'entorn del seu concepte de nadius digitals, configuren una *nova audiència* amb dos

atributs que la caracteritzen i que la defineixen: està *entrenada en la interacció* i *educada davant de pantalles d'ordinador* més que de televisor. Segons Berenguer (1998), les narracions interactives poden arribar a emocionar aquest nou públic, de la mateixa manera com ho fa una narració tradicional. Això s'esdevé gràcies a un *relleu generacional* “digitalment nadiu”, a una *evolució de les tecnologies* i a una *cultura interactiva*, és a dir, una cultura d'obres de comunicació amb l'ordinador com a mitjà.

### **3.d Sistema obert i generatiu: sistema viu que s'adapta a un entorn**

Adoptem una de les aportacions de Gaudenzi (2009) a l'hora de considerar el documental interactiu com un mecanisme “autopoietic” o organisme viu que es relaciona amb el seu entorn a través dels diferents modes d'interacció. Aquí hi ha la diferència principal entre el relat lineal i l'interactiu digital:

“This is one of the differences between linear and interactive documentaries: digital interactive documentaries can be seen as “living systems” that continue to change themselves until collaboration and participation is sustainable, or wished by the users, or by the systems that compose it. In order to see the documentary as a system in constant relation with its environment, and to see it as “a living system” I propose in this research to use a Cybernetic approach, more precisely a Second Order Cybernetic approach, and to see the documentary as an autopoietic entity with different possible levels of openness, or closure, with its environment.”(Gaudenzi, 2009:6)

### **3.e L'espectador canvia d'estatut: és un usuari-interactor-participant-contribuïdor actiu**

El mitjà interactiu es mostra potencialment apte per ajudar l'interactor a *descobrir, escollir, reflexionar, participar i fins i tot crear*. Els espectadors d'aquest nou mitjà, ara convertits ja no en espectadors passius sinó en interactores actius, guanyen en presència i identificació, intervenen en l'experiència audiovisual i, a la vegada, la comparteixen amb d'altres. Incorporen les condicions d'*usuari*, en el sentit que forma part d'un sistema preestablert i l'utilitza per als seus interessos; d'*interactor*, perquè interactua amb els modes i la interfície per avançar en el desplegament proposat; de *participant*, ja que participa activament en el desplegament, tot escollint la ruta que li sembli més adequada; i de *contribuïdor*, perquè contribueix a la generació del sistema i aporta coneixement a base de continguts o impressions subjectives.

## **5.6 Interactivitat: conceptes, modes d'ús i classificacions**

### **5.6.1 La interactivitat: primera característica definitòria**

La principal característica diferenciadora del mitjà interactiu és que la progressió del discurs requereix el processament de les accions del seu usuari. Els nous mitjans presenten un caràcter netament interactiu en reemplaçar l'antic ordre en la presentació de la informació per una interacció directa de l'usuari articulat a través del propi mitjà. En el sentit més bàsic, l'usuari té

llibertat pel que fa a l'elecció dels elements i camins que convenientment pot crear o triar. Començarem la nostra proposta centrant-nos en un dels autors més reconeguts en aquest terreny, Lev Manovich (2001). Manovich diu que el segle XXI és el segle de la interfície, un temps dominat per la connectivitat, la convergència dels mitjans i la tecnologia interactiva.

Els mitjans en els ordinadors són interactius a partir de l'aparició de la moderna interfície d'usuari, que ens permet un control en temps real. Fer referència a aquests mitjans com interactius, però, és entrar en una redundància. Manovich, en comptes de remetre al concepte pur de la interactivitat, planteja l'ús d'altres conceptes com la interfície d'imatge, l'escalabilitat, simulació, etc. per obtenir una descripció de les diferents estructures i operacions interactives. Podem citar alguns exemples que ens ofereix com la idea d'interactivitat que rau en l'art clàssic i modern, on les narracions literàries són realitzades de manera que impliquen que l'usuari completi o es recreï la informació que falta. En el teatre i la pintura es centra l'atenció de l'espectador sobre punts d'interès particulars al llarg d'un període de temps. L'arquitectura i escultura, per la seva part, impliquen una nova demanda sobre l'usuari en qüestions de poder percebre l'espai. Es produeix una evolució artística en les últimes dècades que deriven en un art clarament participatiu, per al posterior ingrés de la interactivitat a través de l'ordinador, que evoluciona fins als nostres dies. Quan Manovich remet al concepte de mitjans interactius, fa referència a la interpretació de la interactivitat de forma literal, més enllà de la possibilitat de donar una mirada en dos aspectes, que són la interacció física i psicològica de l'usuari. Aquest autor destaca tendències amb la finalitat d'exterioritzar i objectivitzar les funcions mentals i el raonament i proposa la utilització de tècniques basades en relacionar els processos mentals amb efectes visuals externs. Planteja l'estandardització dels subjectes socials, a través de l'objectivització dels processos mentals, equiparats amb formes visuals externes de fàcil manipulació, que deriven en un traspàs d'efectes i relacions individuals al pla públic, permetent la seva arbitrària regulació. Com a exemple d'aquest procés podem anomenar els hipervincles, fonamentals per als mitjans interactius i que objectivitzen el procés d'associació del pensament humà: accions mentals com la reflexió, record, etc. posades a la mateixa altura que l'acció de canviar de pàgina o seguir un enllaç. Els enllaços estan definits perquè seguim rutes programades per endavant, requerint la fusió i identificació de la nostra estructura mental amb la d'una altra persona, el dissenyador dels nous mitjans.

La interactivitat és proposada sovint com una de les sortides i principals actius dels mitjans de comunicació en les seves formes tradicionals. Sens dubte, és un element distintiu dels nous mitjans de comunicació i computació. No obstant això, és un terme enormement ampli i usat en excés, que en certa mesura s'ha convertit en una expressió mitificada. Als efectes d'aquesta investigació, cal aclarir exactament quin tipus d'interactivitat és objecte de debat i reduir-ne la

definició: la nostra definició es centra en l'espectador amb el contingut del documental en el nivell de la interfície home-màquina (HCI), perquè aquest és el nivell en què l'espectador i/o col·laborador contribueix a la intel·ligència col·lectiva de l'espai de coneixement. Segons afirma Stuart Dinmore (2008:18) a la seva tesi doctoral *The Real Online. Imagining the Future of Documentary* (2008), “aquest és el nivell en què tot el contingut digital es pot reordenar, reorganitzar i obrir a una interpretació subjectiva”.

La interactivitat, en un sentit més ampli, vol dir que l'audiència pot ser reclutada en un paper limitat com a coproductora del projecte. El potencial de la col·laboració és real, però en el cas del documental interactiu, el consumidor d'aquest projecte és principalment reclutat com a co-editor, en atorgar-li la capacitat de reconstruir l'ordre i la juxtaposició dels elements multimèdia. Si bé aquesta capacitat potser no compleix amb l'ideal d'una veritable col·laboració, la funció d'edició en el documental és crucial per a la seva funció pedagògica. El reclutament de membres de l'audiència en posicions de col·laboració és un aspecte de la representació molt present a la xarxa. Com Wagmister (2002) assenyala:

“This alternative model implies a radical redefinition of the methods of conception, production, analysis, distribution, and consumption of audiovisual messages. More importantly, these redefined processes permit an open communications (creation and viewing) environment in which the power relationships involved in the construction of meaning are multidirectional and multidimensional.” (Wagmister, 2000:230)

Els mètodes referents a la producció, anàlisi, distribució i consum dels textos audiovisuals varien, i això es deu, en gran mesura, a la contrapart no lineal interactiva. Aquest model alternatiu que cita Wagmister té moltes limitacions i variacions. La capacitat per ser interactiu és crucial per a les expectatives culturals dels objectes dels nous mitjans i constitueix una part important de la comercialització de les noves tecnologies. És un punt obvi per reclamar l'ús de l'ordinador com a interactiu, ja que en el nivell físic bàsic utilitzem el ratolí i el teclat i en seleccionem les funcions. És potser igualment obvi suggerir que els textos i aplicacions que ofereixen els ordinadors són interactives. En un sentit ampli, tot l'art i els mitjans de comunicació són interactius, ja que un membre de l'audiència interactua amb ells en algun nivell. L'apreciació d'una pintura o escultura requereix una interacció, ja sigui física o psicològica, però el que s'entén per la interactivitat en aquesta recerca es troba en el nivell de la forma, el nivell en què es realitza una selecció textual i se n'exclouen d'altres, el que permet un passatge únic a través del text.

Aquests són els tipus d'opcions que exemplifiquen el “principi de la variabilitat” de Manovich (2001). Aquesta teoria afirma que un objecte dels nous mitjans no és quelcom fixat definitivament, sinó que pot existir en diferents versions, que potencialment són infinites. Aquests es caracteritzen per la seva variabilitat, en comptes de còpies idèntiques, donant lloc a

moltes versions diferents, les quals en lloc de ser creades per humans, solen ser muntades per ordenar. El més lògic dels nous mitjans correspon a la lògica de la distribució post-industrial: a la producció a petició de l'usuari i el temps just. La variabilitat és útil perquè ens permet connectar moltes característiques importants dels mitjans que a primera vista no tenen relació. Alguns exemples particulars podrien ser la interactivitat arbòria i la hipermèdia. Encara que deduïm el principi de la variabilitat a partir de principis més bàsics, també es pot veure com una conseqüència de la manera que té l'ordinador de representar les dades com a variables en comptes de constants, mentre que en el pla de la comunicació entre l'home i l'ordinador, aquest principi significa que a l'usuari se li ofereixen moltes opcions per modificar el funcionament d'un programa o d'un objecte mediàtic.

Lev Manovich, a la seva obra de referència *The Language of New Media* (2001), exposa els conceptes existents sobre els nous mitjans de comunicació, però considera que han de ser reavaluats perquè es compreguin millor. Un d'ells és el mite de la interactivitat. Se suposa que una de les diferències entre els vells i els nous mitjans de comunicació és justament aquesta qualitat, ja que els usuaris “interactuen”, és a dir, participen del procés comunicatiu mitjançant accions (elecció, recerca, observació, anar, tornar, llegir, seleccionar, rebutjar, etc.). Segons Manovich, aquesta concepció no contempla la total significació del terme “interactivitat”, ja que només l'aborda des de la comprensió del terme com a “interactivitat física”. En aquesta polarització de l'ús terminològic, que respon en certa manera al desig modern d'exterioritzar la vida mental, es deixa fora la connotació del terme en l'aspecte psicològic, en la qual el subjecte realitza diferents processos d'estructuració mental (reconèixer objectes, detectar missatges, completar parts, etc.) que sí que es consumeixen en altres mitjans anteriors a Internet, com en les arts clàssiques i modernes (pintura, escultura i arquitectura). Justament és en aquesta interacció a nivell psíquic on es troben les més riques possibilitats. Aquesta interacció “psicològica” és molt important en aquest mitjà comunicatiu ja que possibilita l'objectivació dels processos mentals, com una expressió limitada aprehensible i editable de les idees abstractes. Aquesta exteriorització de les formes de comprendre el món a les nostres psiquis, i d'acord amb el terreny de la metàfora i imaginació proposat per Josep Maria Català (2011), genera extraordinàries produccions que alhora es posicionen com una manera d'aproximació a l'origen mateix de les formes expressives. Manovich proposa entendre la interactivitat com a “interactivitat oberta”, en què tant els elements o l'estructura de la totalitat de l'objecte es modifica o genera sobre la marxa en resposta a la interacció generada per l'usuari amb un programa o “interactivitat tancada”, que utilitza els elements fixos disposats en una estructura fixa. (Manovich 2001:40)

Manovich considera que hi ha cinc principis dels nous mitjans que, més que lleis, actuen com a tendències generals (els últims tres depenen dels primers dos), que són: representació numèrica,

modularitat, automatització, variabilitat i transcodificació. Les idees de variabilitat i transcodificació poden relacionar-se per comprendre la personalització de l'hipertext present a Internet com a nou mitjà. La variabilitat es reflecteix quan la integració de diversos formats i l'accés a ells de manera interactiva permeten infinites versions no acabades de qualsevol creació multimèdia. Múltiples formats es poden emmagatzemar en una base de dades i ser reorganitzats una i altra vegada presentant un objecte multimèdia diferent cada vegada. Una possibilitat d'accedir a la informació és l'organització a través de menús, que Manovich anomena "Interactivitat de tipus ramificada" o "Interactivitat obtinguda de menú", en la qual varia la decisió de l'usuari de com navegar per ella. Com a part del multimèdia està l'hipermèdia, estructura dels nous mitjans que constitueix la connexió d'elements independents distribuïts a través de la xarxa mitjançant hiperenllaços (Manovich, 2001). La possibilitat d'interacció amb aquesta estructura s'exemplifica en el cas particular de l'hipermèdia que és l'hipertext. D'altra banda hi pot haver diferents versions d'un document hipermedial, ja que "[...] seguint els enllaços, l'usuari obté una versió particular d'un document."(Manovich, 2001:38)

La convergència d'Internet i altres mitjans podria permetre la creació d'objectes hipermedials que es constitueixin en multimedials, reflectint el principi de variabilitat. Respecte a la transcodificació, la convergència entre Internet i altres mitjans de comunicació implica la unió de diversos formats i pot fer present aquest principi. Molta de la informació d'aquests mitjans ha estat transformada d'un format a un altre per aconseguir la convergència, el que correspon amb la transcodificació, que significa traduir alguna cosa a un altre format. Manovich considera l'existència de dues capes: una "capa cultural" i una "capa computacional", ambdues interrelacionades, i suggereix que "[...] podem esperar que la capa computacional afectarà la capa cultural" (Manovich, 2001:46). La interrelació d'ambdues dóna origen a una nova cultura computacional, una composició de significats humans i computacionals.

Recapitulant aquestes fecundes idees de Manovich, podríem dir que el principi de variabilitat s'observa per la possibilitat d'integrar de manera diversa diferents formats en múltiples generacions creant diferents objectes multimedials, que són emmagatzemats en bases de dades, i que podrien funcionar per la convergència entre Internet i altres mitjans de comunicació. En conseqüència, la creació d'objectes hipermedials possibilita a l'usuari el fet de poder obtenir diferents versions del mateix amb la interacció a través de l'enllaç, cosa que remet al principi de variabilitat. Per aconseguir la convergència entre Internet i altres mitjans ha estat necessària la transformació d'informació d'un format a un altre, i això es pot anomenar transcodificació. La creació d'una nova cultura computacional, desenvolupada per la interrelació d'una capa cultural i una capa computacional, transfereix o transcodifica el computacional per considerar-lo com a cultura. En definitiva, la xarxa Internet conformada per l'hipertext, l'hipermèdia i el multimèdia

permet la seva convergència amb altres mitjans, evidenciant els principis de variabilitat i transcodificació.

A més de Manovich, diversos teòrics han discutit com la interactivitat pot manifestar-se de maneres diverses i amb diferents efectes sobre la representació. Peter Lunnenfeld suggereix dos paradigmes d'interacció humà-ordinador: “extractiva” i “immersiva” (Lunnenfeld, 1993:5-7). Aquestes categories són relativament útils, ja que “extractiva” significa aquella interacció per la qual l'usuari pretén accedir a dades i informació (navegació hipertextual), i “immersiva”, la interacció dins d'una simulació en un espai tridimensional (Dinmore, 2008:19). En realitat la majoria de documentals interactius compten amb un tipus d'interactivitat extractiva, almenys de moment. Lister, Dovey, Giddings, Grant i Kelly (2003:21) suggereixen la idea d’“interactivitat de registre”. Aquest és un concepte que s'emmarca en el paradigma de la interactivitat “extractiva” i es refereix a la possibilitat d'escriure de nou en el text, per tant entenent a l'usuari com un un Wreader – Writer i Reader alhora – (Landow, 1997) o Viewser – Viewer i User alhora – del text. El concepte d’“interactivitat de registre” és una de les formes més bàsiques i descriu qualsevol lloc web on cal registrar-se com a usuari, i podria incloure Multi-User Dungeons (MUD), MUD orientat a objectes (MOOs), grups de notícies i taulers d'anuncis, entre d'altres. Així, qualsevol material que apareix en línia està obert als supòsits generals i específics que el públic té sobre el nou mitjà. L'usuari sap que aquest és un mitjà diferent de la televisió o el cinema, del qual esperen la possibilitat que els brinda la interactivitat, per ser capaços d'expressar la seva opinió o posició, si així ho desitgen. Aquests són alguns dels motius que genera la més que discutida percepció que aquest és un mitjà més democràtic (Dinmore, 2008:20). Si entenem democratització en el fet que abans gairebé ningú es podia permetre el luxe de comprar aparells que avui es troben a l'abast de tothom amb una inversió relativament reduïda, hi podríem estar d'acord. Si, per contra, l'entendem com la capacitat de la població d'accedir a la societat xarxa i als seus continguts, això ho veiem més discutible, ja que per poder estar al dia cal invertir en una tecnologia que respon als paràmetres del “principi de l'obsolescència programada”, és a dir, durar una quantitat limitada i calculada de temps abans de fallar i ser obligats pel sistema econòmic a comprar-ne una altra amb majors prestacions. Si a això li sumem que avui no n'hi ha prou amb tenir un telèfon mòbil d'última generació, sinó que també necessitem un ordinador, una tauleta mòbil o una TV de plasma en tres dimensions UltraHD, la suma de diners s'eleva fins a cotes poc assumibles per a una persona amb un salari normal. A més a més, per poder accedir als últims continguts, també cal disposar de l'última tecnologia, ja que altrament no podem veure, per exemple, aplicacions en 3D funcionant per navegador web (estàndard WebGL o tree.js) si no tenim l'última targeta gràfica del mercat. En relació al consum de la tecnologia i a com aquesta nova dinàmica canviarà les nostres vides, Katerina Cizek, directora del departament Highrise del National Film Board de Canadà, opina el següent:



“I think it is relevant to look at where consumer technology is heading. Some innovations are definitely going to change the way people interact with the internet. An obvious example is the growth and development of web devices, moving away from desktop computers towards mobile technologies. Cloud computing is coming a very aspect of our lives, and that is going to change the way we relate to and share our data. We are also going to move away from keyboards, and the way we interact with screens is going to change dramatically. We are going towards more gestural and physical interaction with computing. We are also moving towards screen ecology, so that we'll have devices with communicate with different kind of screens around us.” (Cizek, 2011, citat per Lietaert, 2011:92)

Cizek sosté que hem de començar a concebre la tecnologia des d'un angle completament diferent, perquè els canvis són massius i d'implantació immediata. En aquest punt, seria convenient discutir els límits d'algunes de les afirmacions més entusiastes dels nous mitjans. Considerem que es dóna una gran quantitat d'exageració en relació al mite que segueix a la funció de l'hipertext i la interactivitat que permet. George Landow comenta al respecte:

“Among other things, such a conception of hypertext brings with it the fact of multiple authorship so necessarily suppressed by print technology. By crossing, and hence blurring, the borders of (what had in print been) the individual text the electronic link reshapes our experiences of genre, mode, text, intellectual property, and even self.” (Landow, 2000:156)

La posició més pessimista alerta sobre la sobrevaloració de les qualitats emancipadores de l'hipertext. Tot i això, és ben cert que les nocions idealistes dels espais dels mitjans de comunicació amb caràcter veritablement de col·laboració encara no s'han vist, per bé que no hi ha dubte que el potencial d'aquests espais existeix. La consideració d'aquests temes planteja la qüestió inevitable de la democratització i el col·lapse de la bretxa entre productor i consumidor en relació amb els nous mitjans. El panorama dels mitjans es troba, com es desprèn de l'anàlisi, en un període de negociació i de transició, per la qual cosa, si bé algunes de les estructures de poder en les jerarquies dels mitjans de comunicació han estat erosionades o alterades, el passat recent s'ha caracteritzat per una sèrie de grans fusions entre diferents empreses de mitjans globals, que no s'ha de confondre, com assenyalen Lister, Kelley, Dovey, Giddings i Grant (2003:32) amb la democratització dels mitjans.

Ben al contrari, aquestes fusions empresarials són vistes per alguns (Kalb i Sullivan 2000; Cooper 2006; Anderson i McLaren 2007) com un seriós impediment per la diversitat en l'àmbit dels mitjans de comunicació. El concepte de la democratització en els nous mitjans opera a un nivell més micro i això es relaciona amb les capacitats ofertes per la interactivitat i el potencial de col·laboració en els patrons de consum dels nous objectes multimèdia. Aquest concepte es recull en més detall en posteriors capítols, però és rellevant per a l'estat de la recerca subratllar en aquest punt que la capacitat de reordenar o triar un propi camí a través del material no significa necessàriament una democratització. Podria semblar que la separació entre els mitjans professionals i amateurs de producció s'ha reduït en gran mesura, però mentre que moltes persones s'han convertit en editors aficionats i en dissenyadors gràfics des de l'anomenada

“revolució digital”, el nivell professional dels nous mitjans de producció i distribució continua requerint alts nivells de finançament, entrenament i especialització (Dinmore, 2008:22). Part de la retòrica del mite de la democratització dels mitjans de producció és que “qualsevol pot fer-ho”, però això no és necessàriament el cas. És possible que un usuari d'Internet creï una pàgina web o un altre tipus d'objecte multimèdia, particularment a la llum de les esmentades funcions automatitzades per Manovich, però per produir alguna cosa que funcioni a un nivell professional es requereix entrenament, pràctica i experiència. En termes generals, es pot observar que la forma en que les audiències consumeixen mitjans és veu alterada lentament. El desenvolupament tecnològic i la voluntat de la més àmplia comunitat per a utilitzar-lo és un factor clau en aquest canvi cultural (Dinmore, 2008:23). El documental interactiu i totes les seves variants conformen una part d'aquest paisatge mediàtic en constant evolució. Exemples de l'impuls d'aquests nous documentals estan apareixent en diverses formes en línia, així com els actors implicats i el públic assistent comença a contemplar les possibilitats de l'àmbit de la no ficció narrativa en l'encara naixent mitjà interactiu i sobretot de la xarxa. Salazar (2006) matisa aquesta idea en un context més ampli quan afirma:

“Independently of how the concept of the digital divide is understood, it is possible to claim that we are undergoing a phase of increased digitalization of cultural resources and information: museums, universities, libraries, governments and international governance institutions are among some of the drivers of this recent obsession with digital preservation.” (Salazar, 2006:64)

L'hipertext ha alterat la manera com ens acostem als mitjans de comunicació, la manera com produïm i consumim, i, per tant, n'ha alterat les capacitats i expectatives en la xarxa dels consumidors. Amb les capacitats d'emmagatzematge i recuperació que ofereix la tecnologia digital i la proliferació massiva de mitjans de comunicació nacionals i noves tecnologies emergents, sembla existir una inclinació cap al que Salazar (2006:69) ha titllat de nova “cartografia cultural” [cultural mapping]. Aquesta unitat és un interessant exemple de la forma com els productors de documentals contemporanis i els consumidors, a nivell individual i nivell de l'organització, estan començant a participar amb els nous mitjans (Dinmore, 2008:25). Ens trobem, doncs, en paraules de Manovich, immersos en una revolució dels “nous mitjans”:

“What is more likely is that just as the printing press in the fourteenth century and photography in the nineteenth century had a revolutionary impact on the development of modern society and culture, today we are in the middle of a new media revolution the shift of all culture to computer mediated forms of production, distribution and communication. This revolution is arguably more profound than the previous ones, and we are just beginning to register its initial effects.” (Manovich, 2001:19)

### **5.6.2 Aportacions d'especial interès**

A continuació examinarem quatre aportacions d'especial interès i complementàries per a delimitar el concepte d'interactivitat: la de Xavier Berenguer focalitzada en la narrativa interactiva; la de Janet Murray en relació a les dues característiques bàsiques del mitjà

interactiu, la immersió i la interacció; la de Marie-Laurie Ryan sobre les possibles estructures de narrativa interactiva; i la de Florent Maurin centrada en les estratègies dels jocs.

### 5.6.2.1 La interacció segons Xavier Berenguer

#### 5.6.2.1.1 Les tres grans qualitats del mitjà digital

Com comenta Xavier Berenguer en el seu article “Promeses digitals” (Berenguer, 1996), les imatges sintètiques en moviment varen suposar el gran avenç infogràfic de la dècada dels anys vuitanta. El gran avantatge que comportaren consistia en el fet que, no només es podien modelar i codificar números, textos, imatges, etc., sinó que, a més, l'ordinador ens permetia la simulació en quatre dimensions, les tres dimensions espacials, més el temps, les mateixes amb les quals percebem la realitat. Així doncs, la primera gran qualitat del mitjà digital va ser la *representació espacial i temporal*. Aquest avenç va comportar la fi de la finestra rectangular (escenari teatral, llibre, clixé fotogràfic, pantalla de cinema, monitor de televisió, etc.) i la mal·leabilitat del temps, a efectes de representació (i, en particular, la possibilitat de “dibuixar el moviment”). Tot i això, diversos autors, com Ignasi Ribas, continuen considerant que, malgrat els avenços en la representació espacial, sobretot a partir de la proposta dels jocs, el mitjà digital continua emmarcat dins el que ell anomena “l'imperi del rectangle”. Enllaçant amb les idees de Berenguer (1996), a l'article “El discurso interactivo de difusión cultural: innovación y lectores electrónicos” Ignasi Ribas (2009) matisa:

“El discurs característic d'internet sembla condemnat a encabir els diversos mitjans en rectangles: des de la finestra del navegador, lligada inevitablement a la interfície estàndard del sistema operatiu, als marcs interiors, verticals, horitzontals o centrals, les maneres d'ajuntar discursos semblen reduir-se a un joc d'encaixar capsos, un avorrit trencaclosques. La confluència bidireccional amb la televisió, el mitjà-capsa per excel·lència, sembla portar-nos de manera inevitable a aquest imperi del rectangle, dues dimensions cartesianes delimitant i creant fronteres artificials per a la col·laboració i integració entre discursos.” (Ribas, 2009:43)

La segona gran qualitat del mitjà digital, segons Berenguer, és la seva *intangibilitat*. Sobre aquesta qualitat, l'autor destaca: “La condició etèria de la informació digitalitzada (finalment, llum) es correspon amb el paradigma més modern, en el qual, ahora, tot és i no és. Dit en termes pràctics, amb l'ordinador és possible *veure l'invisible*.” (Berenguer, 1996). Finalment, l'article defineix la *interactivitat* com a tercera qualitat del mitjà digital: gràcies a aquesta qualitat l'usuari modifica la *lectura* de l'obra segons les seves accions. Quant a aquest punt, que considera el tret més important, Berenguer destaca:

“El cinema, el vídeo i la televisió tenen, en termes informacionals, una densitat superior que els llenguatges verbal i escrit, però conserven l'estructura de presentació seqüencial d'aquests llenguatges. En canvi la interactivitat suposa la participació de l'espectador en l'obra; en conseqüència, l'autor ha d'imaginar -i posar a punt- contextos, ambients, espais i estructures on es desenvolupa. Mentre en el terreny educatiu són indiscutibles (segurament transcendents) els

avantatges de la interactivitat, en l'àmbit de la ficció això implica la *narrativa no lineal*, una fórmula tot just descoberta.” (Berenguer, 1996)

L'article esmentat conclou amb l'afirmació que quan les tres grans qualitats del digital, espacialització, ingravidesa i interactivitat, es posen en marxa en tot el seu esplendor (i, sobretot, en temps real), aleshores assistim a un espectacle conegut com a “realitat virtual”, un espai immersiu, aural i visual, en què és possible intercanviar experiències de coneixement, d'entreteniment i de relació. En aquest punt, Berenguer avança tres aspectes decisius que es donen quan les tres grans qualitats del digital es produeixen simultàniament: la múltiple barreja possibilita un triple intercanvi: aprendre, jugar i interactuar amb els altres.

#### **5.6.2.1.2 Maneres de narrar: narració lineal i no lineal**

La interactivitat implica un tipus de narració anomenada “no lineal”, diferent a la proposada en la comèdia grega. Berenguer ho descriu així:

“Mentre que el resultat final és ben diferent, el punt de partida de l'autor d'un interactiu és similar al de l'autor d'un audiovisual: un conjunt més o menys caòtic d'elements visuals, aurals i textuals. Però mentre que el programa audiovisual exigeix l'estructuració d'aquests elements en forma lineal, el programa interactiu exigeix estructures no lineals (arbre, xarxa...) i, en general, l'organització del contingut en forma de *base de dades*, segons el terme procedent de la informàtica.” (Berenguer, 2004)

Com afirma a “Escriure programes interactius” (Berenguer, 1997), el mitjà interactiu és un tipus de mitjà que s'adapta perfectament als formats informatius, educatius, documentals i lúdics. Però, d'altra banda, es pregunta com la interactivitat pot afectar la narrativa, i planteja la qüestió següent: quines són les possibilitats cinematogràfiques del nou mitjà?

En aquell article (1997), Berenguer treballa un altre concepte de gran rellevància en la seva aportació. Afirmar que *qualsevol tipus de narració*, sigui interactiva o no, i encara que sigui lliurada intermitentment en el temps, *és rebuda per l'espectador en forma lineal*. Per extensió, tots els narradors s'enfronten al mateix problema: plantejar i desplegar una sèrie d'esdeveniments en el temps i en l'espai. L'única diferència que s'hi observa és que *els sistemes interactius han de preveure més d'un desplegament a la vegada, i com més variats, millor*. L'exemple del cal·ligrama il·lustra perfectament la idea que es vol transmetre: la seva estructura es configura com una mostra molt elemental d'una obra diversificada que admet diverses lectures.

#### **5.6.2.1.3 Models de narració interactiva no lineal**

Una altra contribució important de Berenguer és la proposta que planteja a l'article “Històries per ordinador” (1998). Hi proposa quatre models que s'adeqüen a diferents possibles estructures

de narració no lineal, que són: narrativa no lineal *ramificada*, *interrompuda*, *orientada a objectes* i *conservadora*.

“Un primer model de narrativa no lineal, coneguda amb el qualificatiu de *ramificada*, té una forma d'arbre en què cada fulla representa una unitat mínima del relat d'esdeveniments (una *lèxia* de la història), i cada branca és una possible connexió entre ells. En determinats moments de la narració, l'interactor és convidat a decidir el curs de la història, el final de la qual pot ser (o no) comú a les diverses combinacions de subhistòries.” (Berenguer, 1998)

Aquest seria el *model clàssic basat en escollir la pròpia aventura*. O tries una ruta o en tries una altra: una opció exclou directament les altres possibilitats, i no es pot tornar enrere. En seria un exemple la col·lecció de llibres en què, al final de cada capítol, es deixa escollir entre dues o tres opcions, i se salta a diferents pàgines, a mode d'un interactiu manual, en funció de la decisió escollida. Berenguer posa com a exemple els llibrets de Bruguera de la col·lecció “Escull la teva aventura”, i afirma que el model resulta particularment adequat a Internet (de fet, el codi HTML amb què es programen totes les pàgines de la xarxa no permet cap altre tipus d'hipertextualitat). Des del punt de vista narratiu, però, la seva aportació és limitada. Un dels problemes que presenta aquest model és el perill que l'interactor “acabi ofegat en un mar de confusions i que la història s'esvaeixi.”

“Una altra manera d'organitzar una narració interactiva, més elaborada, està inspirada en els jocs d'aventura. A base d'interrupcions (per això se'n diu narrativa *interrompuda*) l'interactor va trobant indicis que, una vegada avaluats i organitzats conceptualment, li permeten anar descobrint la història. Aquests indicis poden ser factuais o poden aparèixer a partir dels múltiples punts de vista dels protagonistes; en definitiva la història es construeix a partir de variades maneres de presentar-la i d'interpretar-la.” (Berenguer, 1998)

A través de les interrupcions, l'espectador aprèn sobre la història i els diferents personatges que la conformen. Tècnicament, a través dels clics de ratolí, anem copsant la història. La descripció del model es completa amb la informació referent a l'acció i els “botons” per revelar-la, que se situen en ambients i estances virtuals, a les quals només es pot arribar després d'haver identificat i conegut determinats passatges de la història. Berenguer identifica el principal problema present en aquest model amb la dificultat que comporta haver de donar un “tempo” a la història: no hi ha una referència cronològica intrínseca en què es puguin ordenar els esdeveniments, com la que trobem, per exemple, quan llegim un llibre (l'ordre de les pàgines) o quan mirem una pel·lícula (l'ordre dels fotogrames). L'espectador ha d'ordenar les peces del trencaclosques de la història en un exercici mental, normalment més intens que en una narració seqüencial.

“Un tercer mètode, el més prometedori i a la vegada el més exigent a l'hora d'idear la història, pren el nom d'una manera moderna de programar els ordinadors: la narrativa *orientada a objectes*. En aquesta narrativa, inspirada en els jocs de rol i en certa manera en els jocs de tipus *SIM*, es parteix d'una trama genèrica que emmarca la història, del perfil de les característiques i la “personalitat” dels protagonistes que hi intervenen, i de regles per resoldre els encontres entre

ells. Sol haver-hi en joc més d'un interactor, cadascun a càrrec d'alguns dels personatges. Un cop engegada, la història fluctua dintre d'un cert caos, amb un cert grau d'entropia, com a la vida real, depenent de les interaccions entre els personatges simulats; no es pot parlar, doncs, d'una història resultant, sinó de moltes." (Berenguer, 1998)

Aquest model es basa en històries que fluctuen. Com es dedueix de l'anterior descripció del model en qüestió, els personatges evolucionen dins d'un cert grau d'entropia, d'un cert caos: són personatges creats i regulats per l'entorn informàtic, virtuals. Hi ha una combinatòria entre l'evolució de certs paràmetres (on hi juga un paper decisiu la branca matemàtica) i el factor narratiu, ja que els fets narrats no són preprogramats, sinó que ja són models estables i invariables. La història no canvia, però el temps real amb què la vivim sí, i aquest en seria l'aspecte clau. Una característica d'aquest mètode és l'existència d'una memòria de les accions dels interactors, indispensable per poder mantenir un cert control sobre el discurs narratiu.

“[Una interacció] constitueix una interrupció en el discurs que curtcircuita els dos universos de la narrativa. Des de l'ortodòxia de la narrativa tradicional, la no-linealitat no és, doncs, aconsellable. Per això alguns veuen més futur no tant en el fet de donar a l'interactor la possibilitat d'intervenir en la història, sinó en la forma amb què es desvetlla; en definitiva, en la possibilitat de canviar la narrativa més que la narració. Aquest seria, doncs, un model *conservador* de la narrativa interactiva.” (Berenguer, 1998)

*Un dels problemes més difícils de solucionar en una història interactiva sorgeix de la pròpia interacció i de les interrupcions que comporta sobre l'experiència narrativa.* Des d'un punt de vista teòric, en narrativa es fa la distinció entre el món imaginari que conforma la història (en termes especialitzats, el món de la *diegesi*) i el món real, on s'exposa la història (el món extern a la *diegesi*). Una narració té la virtut de separar radicalment un món de l'altre, i qualsevol confusió entre ells és perillosa, narrativament parlant, perquè trenca la màgia del relat i confon la trama sencera. Berenguer n'ofereix l'exemple següent, que clarifica el concepte clau en què es basa el quart model descrit: “Per exemple, imaginem una pel·lícula en què, en una escena d'amor, la noia li diu al seu enamorat referint-se a la banda sonora – una melodia romàntica posem per cas –: “No sento el que em dius. Pots abaixar el volum de la música?”. Atès que la música pertany al món de l'espectador, i no al món de la narració, la pregunta provoca el contacte entre aquests dos móns i com a conseqüència la història perd versemblança. Doncs bé, una interacció implica precisament una transgressió d'aquesta mena.” (Berenguer, 1998)

L'autor destaca també que, en qualsevol dels quatre models plantejats o en una possible combinació entre ells, escriure una història interactiva consisteix “a descriure personatges, objectes, les propietats respectives, fòrmules de com es relacionen i escenaris de l'acció”. Equipara la creació interactiva a l'ofici de “coreògraf d'històries” i remarca que un punt important que no cal oblidar és que s'ha d'estructurar “la trama no com una seqüència única d'esdeveniments, sinó com un argument multiforme obert a la participació dels interactors”.

Enllaçant amb el paradigma proposat a “Una dècada d’interactius” (2004), l’autor comenta que *des del punt de vista de la interacció dèbil, aquesta participació consisteix a decidir i actuar per desvetllar la història; des del punt de vista oposat, el de la interacció forta, com en el cas de la narrativa orientada a objectes, consisteix a fer contribucions i variacions en la història.*

Finalment, a mode de conclusió, es consideren els models no lineals com a maneres de narrar alternatives, noves per als emissors (autors de les obres) i per als receptors (l’audiència). Aquesta audiència té dos atributs que la caracteritzen i que la defineixen: està entrenada en la interacció i s’ha educat davant de pantalles d’ordinador, més que no pas de televisor. Segons Berenguer (1998), les narracions interactives poden arribar a emocionar de la mateixa manera com ho fa una narració tradicional, a partir d’un relleu generacional, de l’evolució de les tecnologies i d’una cultura interactiva, “una cultura d’obres de comunicació amb l’ordinador com a mitjà”. En una visió més profètica, l’autor acaba apostant per un nou estadi de les narracions i històries interactives: “Després de continguts informatius, didàctics o lúdics oferts interactivament, aquesta cultura donarà lloc a continguts amb una intenció sensorial o estètica, entre les narracions i històries. El fenomen Internet accelera poderosament aquesta perspectiva.” (Berenguer, 1998)

En resum i com hem desgranat a partir dels articles i textos de Xavier Berenguer, que es troben en línia a la seva web<sup>69</sup>, en retenim especialment la seva classificació dels tres tipus de llenguatge interactiu com a *interacció forta, mitjana i feble*, en funció del grau d’obertura i de possibilitats de manipulació que ofereixin. Escriu Berenguer:

“A un nivell baix, l’interactor es limita a escollir entre un menú d’opcions. Un nivell una mica superior consisteix en haver de localitzar aquestes opcions o, encara més, en haver de respondre a determinades proves o superar certs obstacles per poder avançar en l’exploració de l’interactiu. Als nivells alts, l’interactor es veu sotmès a demandes encara més grans: participar com a protagonista de l’entorn interactiu, contribuir-hi i fins i tot modificar-lo. Es pot parlar, doncs, d’una interacció *feble* -així és actualment la de la majoria de webs- i d’una interacció *forta*; l’expressió màxima de la qual (participativa, contributiva i comunitària) es coneix com *realitat virtual*. Però no es tracta, necessàriament, de maximitzar la *intensitat* de la interacció. A cada gènere interactiu, i a cada programa en particular, correspon una interacció més o menys *forta*. La difusió d’informació, per exemple, precisa d’un grau feble (seria absurd, per exemple, posar obstacles per trobar el significat d’una paraula en una enciclopèdia). Per la seva banda, el documental i la no ficció es presten a una interacció mitjana (idònia per regular el ritme d’assimilació), mentre que la ficció i, en general, la creació lliure, permeten la interacció en el sentit més fort.” (Berenguer, 2004:34)

El mitjà audiovisual compta amb *components reactius*, és a dir, que reaccionen a les accions de l’espectador, però no li permeten ni alterar l’ordre del discurs, ni modificar els continguts. El mitjà interactiu compta amb *components interactius*. Aquests components poden tenir un *grau o*

---

<sup>69</sup> Consultable en línia a: <http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/textos/principal.html>

*tipus d'interacció feble, mitjana o forta*. Segons aquest autor, *el disseny d'un interactiu consisteix justament a trobar el grau òptim amb el qual l'ordinador “parla”, “pensa” i, en particular, “escolta”*. Amb aquesta finalitat s'han de reunir, en una o varies persones, habilitats audiovisuals i habilitats informàtiques.

#### 5.6.2.1.4 Tipologies d'interactor i d'interacció

Aquesta perspectiva permet dividir els interactius o les diverses parts d'un mateix interactiu en dues tipologies diverses segons puguem preveure, en dissenyar-los, si les motivacions de l'usuari són majoritàriament extrínseques o intrínseques. Són extrínseques si són alienes al producte interactiu: una persona que consulta un concepte a la Wikipedia o la programació d'una cadena de televisió al portal corresponent o vídeos a YouTube, necessita només que se li faciliti un accés ràpid i sense entrebancs, eficaç.

Per altra banda, es pot pensar que algú que decideix instal·lar un CD-ROM o consultar l'extensió interactiva d'una exposició a la web d'un museu o la d'una sèrie de televisió pot tenir un interès específic, intrínsec, en el producte interactiu que consulta. Pot arribar a engrescar-se, a gaudir, de propostes innovadores, imprevistes, que provoquin i estimulin aquest interès inicial i que fins i tot el vagin portant a modificar, adaptar o substituir els seus objectius inicials. En el seu article “El discurso interactivo de difusión cultural: innovación y lectores electrónicos” (2010), Ribas assenyala:

“Esta distinción nos permite suponer una diferencia esencial entre la persona receptora de productos educativos, movida por intereses extrínsecos -la necesidad de un título, la autoridad paterna, la inercia social...- y la de productos culturales, animada por la motivación intrínseca de un cierto interés previo por el tema divulgado. La aproximación a un producto de difusión cultural -una exposición, un documental, un interactivo- es un acto voluntario. Ello nos permite suponer un sujeto con una cierta capacidad de asombrarse, de gozar con la sorpresa, con el descubrimiento; en una palabra, un sujeto sensible a la admiración.”(Ribas, 2010)

D'altra banda, Xavier Berenguer (2004) considera que a cada programa en particular li correspon una interacció més o menys forta, que defineix com a *interacció feble, mitjana i forta*. Ho argumenta de la manera següent:

“La difusió d'informació, per exemple, requereix només un grau feble (seria absurd, per exemple, posar obstacles per trobar el significat d'una paraula en una enciclopèdia). Per la seva banda, el documental i la no ficció es presten a una interacció mitjana (idònia per regular el ritme d'assimilació), mentre que la ficció i, en general, la creació lliure, permeten la interacció en el sentit més fort” (Berenguer, 2004).

En la següent taula es determina el tipus de llenguatge per a cada tipus d'interacció descrit i alguns exemples il·lustratius.



5.1 Diferents tipus d'interacció segons l'anàlisi de Xavier Berenguer

Taula 5.1

TIPUS D'INTERACCIÓ SEGONS BERENGUER

TIPUS D'INTERACCIÓ	TIPUS DE LENGUATGE	EXEMPLES
INTERACCIÓ FORTA	<p>Llenguatge interactiu-generatiu (un agent interacciona a un estímul determinat). No només respondre a un determinat estímul, sinó que passi alguna altra cosa (estratègia de descobriment, eix control-descoberta, eix gaudi-dificultat)</p> <p>Implicació i participació més activa. Capacitat per part de l'usuari-interactor-participant-contribuïdor a intervenir sobre la narració i modificar-ne els continguts i la navegació. Ofereix un ventall variat de possibilitats.</p> <p>Capacitacions que permet una interacció forta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacitat d'escollir</li> <li>- Capacitat d'intervenció</li> <li>- Capacitat de modificar</li> </ul> <p>Propietats:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Individualització</li> <li>- Mitjà audiovisual</li> <li>- Immersió</li> <li>- "Estratègia de descobriment"</li> </ul>	<p>La ficció i la creació lliure</p> <p>Exemples concrets: Sistemes multimèdia interactius, documentals interactius, aplicacions 2.0 col·laboratives, etc.</p>
INTERACCIÓ MITJANA	<p>Llenguatge interactiu (idoni per regular el ritme d'assimilació, regular el ritme dels eixos control-descoberta i gaudi-dificultat)</p>	<p>El documental i la no ficció</p> <p>Les diferents modalitats de navegació i d'interacció en un documental interactiu en serien bons exemples. També gèneres interactius en línia relacionats amb la no ficció, com el reportatge, l'assaig, etc.</p>

TIPUS D'INTERACCIÓ	TIPUS DE LENGUATGE	EXEMPLES
<p>INTERACCIÓ MITJANA</p>	<p>La dificultat per accedir a la informació no és gaire complexa però requereix d'una resposta activa per part de l'usuari (més que no pas reactiva o passiva): aquest ha de prendre decisions importants amb un sentit determinat. En funció de la seva elecció, es desplaçarà cap a un desplegament determinat o una altra direcció.</p>	
<p>INTERACCIÓ FEBLE</p>	<p>Llenguatge reactiu (un agent reacciona a un estímul determinat)</p>	<p>Difusió d'informació (no hi ha d'haver obstacles ni problemes per a cercar una informació determinada). Buscar una paraula a una enciclopèdia.</p> <p>Accions que es poden realitzar amb un aparell de vídeo o DVD (comandaments de reproducció, consulta d'elements extra en els menus de dvd, subtítolació, idiomes, etc.)</p> <p>Un llibre pots llegir-lo, però no modificar-lo: és reactiu, produeix una reacció en el lector però no existeix interacció en un sentit fort.</p> <p>La televisió a la carta permet la capacitat reactiva, però no pots intervenir sobre la narració ni pots modificar-ne els continguts, continua sent en essència audiovisual i lineal.</p>

### 5.6.2.2 Immersió i interacció segons Janet Murray

Janet Murray, en la seva aproximació a la narrativa interactiva a *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio* (1997), considera interactivitat i immersió com els dos aspectes específics del mitjà digital. La interactivitat, allò que ens fa atractiva i diferent la comunicació amb un ordinador, es pot considerar formada per la conjunció de la seqüencialitat, la característica bàsica de l'ordinador de fer una successió d'ordres o procediments, i la participació, és a dir, la nostra capacitat de provocar comportaments intervenint per modificar aquells processos seqüencials. Per a Murray, la interactivitat és la característica bàsica de l'interactiu, la que defineix la seva propietat figurativa essencial:

“El ordenador responde a nuestras acciones. Igual que la propiedad figurativa fundamental de la cámara de cine y el proyector es la capacidad de mostrar una acción que se alarga en el tiempo a través de la fotografía, la propiedad figurativa fundamental del ordenador es la codificación de comportamientos de respuesta.” (Murray, 1997:86)

Ribas assenyala (2009:6) que tot i que en aquesta formulació particular Murray sembla centrar-se només en les respostes, és clar que no s'ha de limitar la interacció a una situació marcadament asimètrica en què la persona pregunta i l'ordinador respon. Les formes atractives d'integració de mitjans només poden sorgir com a recurs per convertir l'ordinador en un component dinàmic, “viu”, de la relació amb la persona, com argumenta Brenda Laurel: “[...] an interface is not simply the means whereby a person and a computer represent themselves to one another; rather it is a shared context for action in which both are agents. [...] “agent” to mean one who initiates action.” (Laurel, 1993:4)

Davant d'un usuari amb un cert interès pel discurs interactiu, el qual pot arribar a engrescar-se, a gaudir de propostes innovadores, imprevistes, que provoquin i estimulin l'interès inicial i que fins i tot el vagin portant a modificar, adaptar o substituir els seus objectius inicials, es poden aplicar un conjunt de solucions que activin mecanismes d'implicació i estímulo de la persona que interactua, totes en la línia de millorar o incrementar la seva implicació incitant-lo a descobrir, provocant-li sorpreses, eixamplant les seves expectatives, etc. En general, intentant mantenir i optimitzar el seu nivell de gaudi de manera que el procés d'interactuar no només mantingui les expectatives o desitjos previs sinó que provoqui coses inesperades, potser mai imaginades. (Ribas, 2009:7)

La segona característica de l'entorn digital segons Janet Murray és la immersió, la part que permet afegir aspectes dramàtics a la relació amb l'ordinador. Murray desglosa immersió en dues qualitats: *espacialitat*, la capacitat de mostrar-nos espais pels quals ens podem “moure”, és a dir “navegar” (aquesta acció deambulatòria és la que ens proporciona la sensació espacial

sigui quina sigui la interfície física que emprem); i *enciclopedisme*, és a dir, l'accés a una quantitat de dades que sembla no tenir fi i que es tradueix en la possibilitat d'una riquesa gairebé il·limitada de la representació. Aquesta característica serà essencial per establir la diferència que considerem clau entre els modes de navegació i d'interacció.

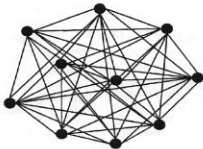
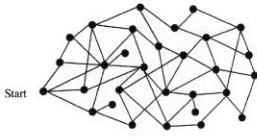
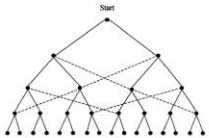
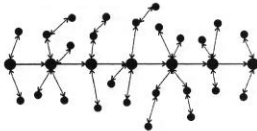
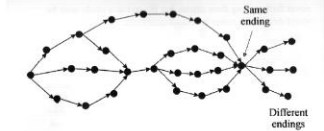
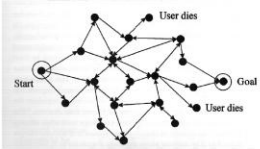
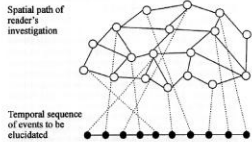
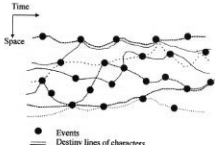
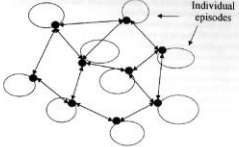
Murray es concentra voluntàriament en només un dels possibles futuribles del mitjà digital; el seu prototip d'immersió és la coberta hologràfica de la segona sèrie *Star Trek*, un àmbit indistingible de la realitat, on l'ordinador i qualsevol dels seus rastres han desaparegut. És aquesta una nova versió del mite que la comunicació genera sistemàticament, el de la desaparició, la transparència, la inexistència del mitjà (anomenat en termes anglòfons com a *pervasive media*). La perspectiva geomètrica projectiva del Renaixement, la seva automatització òptica i química en la cambra fosca, en la fotografia o en el cinema i la seva nova automatització algebraica i idealment “perfecta” en les imatges digitals, són intents successius d'oferir una impossible experiència sense mediació. En aquest sentit, la coberta hologràfica no és altra cosa que l'extrapolació de les experiències de la realitat virtual realista actual a una situació en que totes les interfícies intrusives han desaparegut.

Naturalment, el què sosté el desig d'immediatesa no és una ingènua creença en la realitat d'allò experimentat, sinó l'existència d'un punt de contacte entre el mitjà i allò que representa, d'un cert model mental que els relaciona: òptic per la fotografia, geomètric per la perspectiva o algebraic per a la imatge digital. Això fa que en entorns de tipus sobretaula, tot i que la interfície física sigui més obstrusiva, pugui actuar la mateixa lògica de la immediatesa. D'aquí prové el canvi de paradigma derivat de la disponibilitat dels gràfics per ordinador en les dècades de 1980 i 1990. Les interfícies de manipulació directa i les seves associades interfícies gràfiques d'usuari (GUI), en que una analogia com ara un “escriptori” o una “caixa d'eines” ens permet entendre les accions amb l'ordinador en funció d'altres accions ja plenament assimilades i provinents sovint d'un mitjà anterior, es sustenten en aquesta filosofia de fer imperceptible el mitjà centrat en l'ordinador. En efecte, la sensació d'immediatesa es pot aconseguir amb combinacions diverses d'aquestes dues condicions: la negació o ignorància de la presència del mitjà – i de tots els seus aspectes associats, com ara l'autor – en l'acte de la mediació, i la situació de l'espectador al mateix espai i potser en les mateixes condicions d'intervenció que els objectes representats. Aquestes condicions es poden trobar en graus i combinacions en diferents exemples històrics. Curiosament, a internet, el mitjà paradigmàtic avui, també per a la difusió cultural interactiva, els recursos majoritàriament utilitzats per relacionar entre si els diferents mitjans no són en absolut nous. Per descomptat, fem abstracció del món de l'art en el qual sí que es produeixen interessants experiments expressius, conseqüència de la seva condició i acte reflexiu (Eco, 1995:368), que comporta la inevitable exploració dels límits del medi en què s'expressa.

### **5.6.2.3 Estructures de narrativa interactiva segons Marie-Laurie Ryan**

A *Narrative as Virtual Reality* (2001), Marie-Laurie Ryan suggereix nou possibles estructures de narrativa interactiva. Mentre que una narrativa interactiva no té perquè ser un documental, podria ser de ficció, les seves propostes són rellevants en el context d'aquest tema ja que donen una indicació dels nivells de participació que es poden emprar. A continuació, en el següent gràfic, presentem en esquema les nou modalitats:

5.2 Estructures de la narrativa interactiva segons Marie-Laurie Ryan

DESCRIPCIÓ	FIGURA
<p><b>The Complete Graph</b></p> <p>Every section of content is linked to each other, the user can move bi-directionally between them.</p>	
<p><b>The Network</b></p> <p>Sections of content connected in circuits, the user navigates around them in a uni or bi-directional movement and decides their own end point.</p>	
<p><b>The Tree</b></p> <p>Sections of content are arranged in a tree structure. The user moves forward only making decisions at checkpoints.</p>	
<p><b>The Vector with Side Branches</b></p> <p>Main sections of content are arranged one after another. The user moves forward only between these but with the possibility of many smaller diversions</p>	
<p><b>The Directional Network</b></p> <p>Sections of content are connected like a flowchart. The user moves forward between to find one or more possible ends.</p>	
<p><b>The Maze</b></p> <p>Each section of content is linked to one other. The user moves bi-directionally to find the end.</p>	
<p><b>The Hidden Story</b></p> <p>Main sections of content linked one after another, other sections hidden. The user has can move bi-directionally and has to reconstruct the narrative.</p>	
<p><b>The Multiple Storyline</b></p> <p>The user determines their own path through the content and can switch between points of view.</p>	
<p><b>The Action Space</b></p> <p>The user selects a 'world' each containing individual narratives.</p>	

Ryan també discuteix quatre maneres de participació en el seu text “Peeling the Onion: Layers of Interactivity in Digital Text” (2005). En aquest article examina el paper dels usuaris en relació amb el seu entorn digital, que són els següents:

1. Interactivitat perifèrica: l'usuari es troba fora de la narració i totes les seves accions són d'exploració, cap afecta a la història predeterminada o a l'ordre de la presentació.
2. Interactivitat que afecta el discurs narratiu i la presentació de la història: l'usuari encara existeix fora de la narració, però les seves accions dirigeixen l'ordre en què es mostra el contingut.
3. Interactivitat creant variacions en una història en part predefinida: l'usuari existeix en la narració aquirint el paper d'un personatge, per exemple. Les seves accions progressen al llarg d'un relat estructurat amb una mica de llibertat d'exploració.
4. Generació en temps real de la història: l'usuari existeix totalment dins de la narració i la història es crea en temps real, en part per l'usuari i en part pel sistema.

Aquestes idees i les estructures no són definitives, i alguns treballs interactius contenen elements o combinacions de més d'una modalitat. No obstant això, sí donen una idea dels nivells més sofisticats de la participació i els nivells d'immersió disponible en el documental interactiu en comparació amb les classificacions per al documental tradicional i les sis modalitats de representació ofertes per Bill Nichols (2001). Maria Laure Ryan (2000), adaptant la funció d'usuari de Aarseth en cibertext (1997:64), defineix quatre formes estratègiques de la interactivitat en base a dos parells binaris: interna/externa i d'exploració/ontològica. En el mode intern, l'usuari, en una perspectiva en primera persona, o a través d'un avatar, es projecta com un membre del món de ficció, mentre que en la manera externa, se situa fora del món virtual. En el mode d'exploració, l'usuari és capaç de navegar per la base de dades per decidir el camí a seguir, però no té impacte real en el món virtual. La forma ontològica succeeix quan els usuaris tenen el poder de canviar el món. (Ryan, 2005: en línia)

Aplicada al terreny que ens ocupa, aquests dos modes antitètics representen la possibilitat per a l'interactor ja sigui d'explorar una base de dades tancada sense tenir l'oportunitat d'inserir la seva contribució o intervenint en un paper actiu. Comenta Bonino (2011:10): “The main difference in terms of interaction is between a passive and an active role of the VURP, between rearranging lexias scripted by the author and creating lexias scripted by herself, creating reality in an authorial way”. L'exterior i interior pot ser vist com una opció decidida per l'autor per augmentar el nivell d'immersió del participant. Com hem assenyalat anteriorment, la immersió

és, amb l'agència i la transformació, una de les tres principals categories estètiques per a l'anàlisi de les experiències d'històries interactives proposades per Murray. La immersió és la sensació “d'estar envoltat d'una realitat completament diferent” (Murray, 1997:98). En un documental-joc com *America's Army* (2002), la sensació d'immersió és molt alta, i això fa que el jugador suspengui la seva incredulitat, i accepti la lògica interna de l'experiència, que és, en aquest cas, disparar a la gent. (Bonino, 2011:11)

#### 5.6.2.4 Tipus de narratives interactives segons Florent Maurin i Ian Schreiber

Segons Florent Maurin, en la presentació del seu *Course on i-docs design* (2011), per estimular l'audiència es pot generar interacció a partir d'estratègies com la utilització de les xarxes socials, els fòrums, els xats i els debats programats, etc. Tot i això, gestionar tots aquests recursos pot suposar temps i diners, i en el pressupost cal contemplar-ho. Segons Maurin (2011), la interactivitat pot ser utilitzada com a eina expressiva, de manera que aquesta permeti:

- Transmetre emocions com el cas del projecte *Bla bla bla*<sup>70</sup>
- Connectar significat i significant, com en el cas del projecte *La vie a sac*<sup>71</sup>
- Fomentar l'exploració, com en el cas del projecte *Sacremontagne*<sup>72</sup>
- Per desencadenar i/o provocar bona estimulació a l'usuari a partir de la creació de proves, com en el cas de *Darfur Game*<sup>73</sup>
- Les entrevistes cal que siguin el més interactives possible, és a dir, partides amb estructura pregunta-resposta.

Maurin, com a suport docent del mencionat curs (2011), adapta part de la narració no lineal del curs de Ian Schreiber “Game design concepts”. En funció d'això, delimita un conjunt molt interessant de tipus de narratives interactives que caracteritzen els documentals interactius, les quals mostren paral·lelismes evidents amb la nostra proposta de modalitats de navegació i interacció, les quals enumerem en el següent apartat d'aquest capítol. Pel seu interès, resumim aquí la proposta de narratives de Maurin:

1. *Narrativa lineal* (equivalent a la modalitat de navegació audiovisual/partida). Manera clàssica de narrar basada en una sola història possible. Els esdeveniments es succeeixen en un ordre definit pel narrador. Es tracta d'un tipus de narrativa fàcil de generar i d'usar, de fàcil

---

<sup>70</sup> Consulteu el projecte en aquesta direcció web: <http://blabla.onf.ca/>

<sup>71</sup> Consulteu el projecte en aquesta direcció web: <http://www.lavieasac.com/>

<sup>72</sup> Consulteu el projecte en aquesta direcció web: <http://sacremontagne.onf.ca/>

<sup>73</sup> Consulteu el projecte en aquesta direcció web: <http://www.radiodabanga.org/darfurgame/english/game.html>



transmissió d'emocions a l'usuari en la que no hi ha saturació d'informació. Com a punts negatius, en destaquem la poca interacció i involucració, i fruit d'això, cada usuari obté la mateixa experiència. Exemples en són *Le corps incarcéré*<sup>74</sup>, *Where is Gary*<sup>75</sup> i *Bucarest Below Ground*.<sup>76</sup>

2. *Narrativa concèntrica* (equivalent a la modalitat hipertextual). Molts exemples es poden ubicar en aquesta categoria. Els usuaris tenen accés a un esquema o mapa general dels diferents continguts i seccions i les visiten en l'ordre que desitgen. Sembla simple i obert en termes de llibertat oferta a l'interactor. Ofereix la possibilitat d'ordenar fragments heterogenis que semblen adquirir sentit a través de la seva unió. Com a defectes, el punt de vista de l'autor pot afeblir-se o desaparèixer i s'hi detecta massa saturació d'informació al mateix temps: només els usuaris més motivats accediran a totes les seccions. Exemples en són *Vies de jeunes*<sup>77</sup>, *The iron curtain diaries*<sup>78</sup> i *Behind the veil*<sup>79</sup>.

3. *Narrativa "Espina de peix" o "banda elàstica"*. Aquesta estructura presenta una història lineal central i circumvalacions a subhistòries que tornen a l'eix central. Presenta similituds amb la narratva lineal, es tracta d'una barreja equilibrada entre narració i interacció i pot incloure més material que una història lineal, ideal per aprofitar materials extres. Com a factors negatius, pot semblar molt proper a una història lineal, provocant que l'autor s'aburreixi o que no tingui interès per consultar les subhistòries. Cada subhistòria pot allunyar l'espectador del fluxe original, fent que perdi interès per la història inicial. Maurin en destaca *Welcome to Pine Point*<sup>80</sup> i *Prison Valley*<sup>81</sup>.

4. *Narrativa ramificada* (equivalent a la modalitat ramificada/hipertextual). En moments definits, l'usuari ha de prendre decisions que el portaran cap a un node determinat de la història. Estructura potencialment molt interactiva amb poca saturació d'informació degut a que els usuaris sempre es troben involucrats en la història a partir de les seves decisions i sempre volen saber-ne més. Tot i això, genera alts costos de la producció (2 opcions és equivalent a narrar 4

---

<sup>74</sup> Consulteu el projecte en aquesta direcció web: [http://www.lemonde.fr/societe/visuel/2009/06/22/le-corps-incarcere\\_1209087\\_3224.html](http://www.lemonde.fr/societe/visuel/2009/06/22/le-corps-incarcere_1209087_3224.html)

<sup>75</sup> Consulteu el projecte en aquesta direcció web: <http://whereisgary.net/>

<sup>76</sup> Consulteu el projecte en aquesta direcció web: [http://www.bombayfc.com/bucharest\\_uk/](http://www.bombayfc.com/bucharest_uk/)

<sup>77</sup> Consulteu el projecte en aquesta direcció web: [http://www.lemonde.fr/societe/visuel/2011/06/10/vie-de-jeunes-a-l-age-ou-tout-oscille\\_1534639\\_3224.html](http://www.lemonde.fr/societe/visuel/2011/06/10/vie-de-jeunes-a-l-age-ou-tout-oscille_1534639_3224.html)

<sup>78</sup> Consulteu el projecte en aquesta direcció web: <http://www.theironcurtaindiaries.org/>

<sup>79</sup> Consulteu el projecte en aquesta direcció web: <http://www.theglobeandmail.com/news/world/behind-the-veil/>

<sup>80</sup> Consulteu el projecte en aquesta direcció web: <http://pinepoint.nfb.ca/#/pinepoint>

<sup>81</sup> Consulteu el projecte en aquesta direcció web: <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>

històries) i la frustració dels autors ja que la totalitat de les opcions no seran mai vistes, però s'ha d'intentar que almenys una persona vegi cada una de les històries. En destaca *Journey to the end of the coal*<sup>82</sup> i en general tots els projectes creats amb el programari Klynt (Honkytonk).

5. *Narratives paral·leles*. Hi ha diferents eixos però un eix no acaba en un altre, sinó que la història contempla diferents nusos i desenllaços, per tant, es basa en una narrativa ramificada. Ofereix una bona interacció tot i que els camins i els nodes són prèviament definits. No hi ha saturació d'informació ni elevats costos de producció. Molt semblant a la narrativa lineal com la de l'espina de peix, poca llibertat a l'usuari. En destaquem *Tanatorama*<sup>83</sup> i *Premiers combats*<sup>84</sup>.

6. *Narrativa enroscada*. Narrativa paral·lela de multijugador o versió més escenificada d'una narrativa concèntrica. Consisteix en explicar una historia en relació a diferents punts de vista. Es salta de node a node però no cal anar a passar per l'eix principal. L'experiència de l'usuari pot ser molt agradable i eloqüent. Molts històries dins la mateixa història i/o tema i idealment, els usuaris poden moure's a través de moltes parts de la narrativa simultàniament. Com a defectes, molta saturació d'informació de cara a l'usuari i un tipus de disseny interactiu complex: cal guardar i/o seleccionar informació per més endavant, fent que l'usuari passi per altres històries abans d'arribar al millor. En citem *Gaza Sderot*<sup>85</sup> i *Inside the haiti earthquake*<sup>86</sup>.

7. *Narrativa de dinàmica orientada a objectes*. Estructura narrativa encara en fase d'experimentació. Minihistòries que inclouen punts d'entrada i sortida. Equivalent a minicapítols d'un llibre o escenes d'una obra, però menys estrictes, doncs no cal llegir-les totes ni seguir un ordre determinat. La concatenació de totes aquestes històries funciona com una narrativa paral·lela. No hi ha massa saturació d'informació: els usuaris no se senten mai perduts, la història completa només és percebuda al final. Es tracta d'una barreja de rols entre autor i usuari: l'usuari pot arribar al final però no entendre'l ja que s'ha perdut algun mòdul concret previ. Els exemples significatius són *Soul Patron*<sup>87</sup> i *Façáde*<sup>88</sup>, tot i que aquest últim no sigui considerat per Maurin com un documental interactiu pròpiament.

---

<sup>82</sup> Consulteu el projecte en aquesta direcció web: <http://www.honkytonk.fr/index.php/webdoc/>

<sup>83</sup> Consulteu projecte en aquesta direcció web: <http://www.thanatorama.com/>

<sup>84</sup> Consulteu projecte en aquesta direcció web: <http://www.premierscombats.com/>

<sup>85</sup> Consulteu projecte en aquesta direcció web: <http://gaza-sderot.arte.tv/>

<sup>86</sup> Consulteu projecte en aquesta direcció web: <http://insidedisaster.com/experience/Main.html>

<sup>87</sup> Consulteu projecte en aquesta direcció web: <http://www.soul-patron.com/>

<sup>88</sup> Consulteu projecte en aquesta direcció web: <http://www.interactivestory.net/>

## 5.7 Multimodalitat: les modalitats de navegació i d'interacció

### 5.7.1 Distinció bàsica entre les modalitats de representació, les modalitats de navegació i les modalitats d'interacció

Una de les premisses bàsiques d'aquest treball és la d'establir una distinció bàsica entre tres categories centrals: *representació*, *navegació* i *interacció*. Mentre en els documentals lineals no s'obliga a cap resposta interactiva en el sentit fort (únicament, i si es vol, a una *interpretació cognitiva* del que s'està exposant i unes *conclusions subjectives* en funció dels propis sistemes de percepció), en el cas dels documentals interactius aquesta negociació passa forçosament per la *navegació* i la *interactivitat* i s'articula a partir de les diferents modalitats existents.

Els modes de representació mostren *l'actitud o posicionament del realitzador davant del món que filma*, i això es tradueix en un discurs determinat que adopta una determinada forma segons unes convencions establertes. En serien exemples les modalitats expositiva, poètica, reflexiva, interactiva, observacional o performativa.

Les modalitats de navegació permeten *diferents formes de navegar o penetrar la realitat*, i en conjunt un desplegament multimodal no lineal que no existeix en els modes de representació. Exemples: les modalitats de navegació temporal, espacial, testimonial, narrativa ramificada, etc.

Les modalitats d'interacció van un pas més enllà i *proposen un escenari en el que el receptor es converteix en certa manera en emissor*: aquest pot deixar una marca o petjada del seu pas per l'obra. En serien exemples les modalitats d'interacció a través d'aplicacions 2.0, generativa, etc.

Si bé és cert que una pel·lícula pot barrejar diferents modalitats de representació, l'espectador sempre acabarà veient les mateixes imatges amb un ordre determinat. Les modalitats navegacionals i interactives, barrejades, poden aportar diferents perspectives a l'interactor i fins i tot es poden barrejar i combinar (amb el que els camins i les opcions/elections són pràcticament infinites), tot produint una experiència immersiva i interactiva mai imaginada en els documentals tradicionals.

La distinció bàsica s'articula partint de la següent premissa inicial: en el gènere estudiat no és tant important l'intent de *retratar una realitat interessant* com ho seria per al documentalista tradicional (la representació de la realitat ha estat l'objectiu original dels documentals lineals), sinó la *forma escollida per l'autor per interactuar amb la realitat*, per a intervenir a través de la filmació, edició i exhibició. Aquesta forma, com ho és en el cas audiovisual la manera de representar, és indicativa de les formes de pensar sobre la realitat, i per tant, de forjar-la. D'acord amb Bruzzi (2000:125), considerem que el treball de càmera, plans i edició *no són*

*suficients ja per comprendre l'especificitat d'aquest nou gènere, i proposem la interactivitat com la característica bàsica que li dona forma.*

Establir aquesta distinció clau comporta saber *identificar les diferents lògiques de la documentació de la realitat i els nous modes de subjectivitat possibles* gràcies als mitjans de comunicació digitals. I això comporta un *salt de les modalitats de representació de la realitat a les noves modalitats per navegar i interactuar amb aquesta*, és a dir, el salt d'analitzar "el què" es vol representar "al com" es vol representar (no importa tant el concepte "en si" sinó la "manera com" s'arriba a formular).

D'acord amb Gaudenzi (2009:9), les diferents modalitats aportades per Bill Nichols durant els últims anys *no són indicadors vàlids per analitzar de quina manera el documental interactiu explota les seves possibilitats de representació de la realitat*. En la mateixa línia, les classificacions proposades i comparades en el segon capítol (Barnouw, Renov, Crawford i Ardèvol) tampoc responen a la lògica de representació que presenten els documentals interactius. Es tracta de passar d'una anàlisi centrada en *les diferents lògiques o actituds que prengueren els realitzadors dels documentals lineals* (les modalitats de representació documental) a *les diferents maneres o escenaris que els autors d'interactius ofereixen als seus interactors a través de la tecnologia* (modalitats de navegació i d'interacció no lineals). Assenyala Gaudenzi (2009): "I argue that *modes of representation* were important in linear documentary making but it is *modes of interaction* that become key in interactive documentary" (Gaudenzi, 2009:31). En aquesta recerca, proposem l'especificació de les modalitats de navegació i d'interacció de la següent manera:

- Són diferents maneres de navegar i d'interactuar amb la realitat.
- La diferenciació bàsica entre les modalitats de navegació i d'interacció rau en el grau d'interacció amb la que compta l'interactor: en les modalitats de navegació no lineal, aquestes no es poden considerar com a interactives, ja que l'usuari, més que interactuar (entès des del punt de vista de deixar una empremta, de contribuir a l'obra aportant alguna cosa determinada), navega (entès des del punt de vista de la circulació i elecció d'un itinerari concret en funció dels propis interessos) per les diferents propostes ja existents. En el cas d'interactuar, ho plantejarem des del punt de vista d'intercanvi o d'una acció (causa) que crea un efecte perdurable en l'espai i el temps.
- El sistema és interactiu perquè compta amb una interfície i permet una comunicació amb l'interactor, però en el cas de les modalitats de navegació considerarem aquesta interacció com a fluixa o reactiva (la mateixa que es pot efectuar amb el comandament de la televisió però aplicat a un context multimedial), i en el cas de les modalitats d'interacció com a forta (en el sentit de la generació i contribució a l'obra en si).

- Cada modalitat, al trobar-se connectada a una altra o amb totes a la vegada, es configura com un sistema propi, de manera que les propietats d'un sistema són aplicables i extrapolables a un altre sistema. Aquest punt es relaciona amb la idea dels “mapes mentals” i les seves relacions com les descriu Josep Maria Català (2011) en la seva recerca.

Els graus definits en aquest treball mantenen alguns punts en paral·lel amb l'anàlisi efectuada per Gaudenzi (2009), que considera que la interactivitat pot ser semi-tancada (quan l'usuari pot navegar, però no canviar el contingut), semi-oberta (quan l'usuari pot participar, però no canviar l'estructura del documental interactiu) o completament oberta (quan l'usuari i el documental interactiu canvien constantment i s'adapten l'un a l'altre). Segons Gaudenzi, aquestes variants seran les que determinaran quin tipus de documental interactiu és.

### **5.7.2 Diferenciació bàsica entre navegació i interacció**

La novetat del documental interactiu radica en el seu nivell argumental: *aquest aporta una nova forma d'organitzar i administrar els continguts del guió – el text – i, per extensió, una nova dinàmica expositiva de l'argument d'una manera menys lineal* en la qual l'espectador pot navegar a través de les diferents parts, que al final, igual que en el documental tradicional, ha de conduir a un *objectiu específic*: el plantejat per l'argument del guió. Arribats a aquest punt – i per completar l'apartat dedicat a l'estudi de la interactivitat –, cal estendre'ns en la distinció fonamental entre navegar i interactuar.

#### **5.7.2.1 Les modalitats de navegació**

Tant en llocs estàtics – web 1.0 – com en llocs dinàmics – web 2.0 –, la navegació hi juga un paper determinant. Aquesta es pot definir com el *disseny d'una itinerari que mostri coherència entre el material visual i l'argument o la raó de ser del lloc en qüestió*. Considerarem sinònims de navegar “visitar”, “recorrer”, “observar”, “comparar”, etc. Termes relacionats amb el verb “transitar” que indiquin algun tipus de “moviment físic dins l'aplicació”. Al realitzar aquestes accions, tot i que l'experiència visual pot ser més dinàmica que en el sentit tradicional del visionat lineal, aquesta no deixa de ser similar a la lectura d'una revista o d'un llibre, és a dir, *canviem l'ordre del discurs però no el seu missatge o estructura visual prèviament dissenyada i conceptualitzada*. Els elements d'una interfície, per aconseguir que la navegació resulti fluida, intuïtiva i eficaç, han de disposar d'un ordre visual coherent per a aconseguir els següents objectius:

- Orientar i ubicar
- Informar
- Exemplificar
- Emmagatzemar i distribuir continguts
- Estimular visualment per a continuar la visita
- Contribuir a reforçar la metàfora del lloc

En el següent quadre es detallen les diferents modalitats i les seves submodalitats de navegació no lineal.

5.3 Llistat de les modalitats i submodalitats de navegació digital

Taula 5.3

MODALITATS DE NAVEGACIÓ DIGITAL

MODALITATS	SUBMODALITATS
MODALITAT DE NAVEGACIÓ PARTIDA	<ul style="list-style-type: none"> <li>* TEMES</li> <li>* CAPÍTOLS</li> <li>* SEQÜÈNCIES</li> <li>* HISTÒRIES</li> <li>* TÒPICS</li> </ul>
MODALITAT DE NAVEGACIÓ TEMPORAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>* SEGLES</li> <li>* DÉCADES</li> <li>* ANYS</li> <li>* MESOS</li> <li>* DIES</li> <li>* DATES CONCRETES</li> <li>* ESDEVENIMENTS</li> <li>* PERÍODES/ETAPES</li> </ul>
MODALITAT DE NAVEGACIÓ ESPACIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>* MAPA GEOGRÀFIC</li> <li>* MAPA GRÀFIC</li> <li>* MAPA VISUAL</li> <li>* MAPA ESTADÍSTIC</li> <li>* FOTOGRAFIES</li> </ul>
MODALITAT DE NAVEGACIÓ TESTIMONIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>* VÍDEO/ÀUDIO DELS PERSONATGES</li> <li>* VÍDEO/ÀUDIO DELS PARTICIPANTS - ENTREVISTATS</li> </ul>
MODALITAT DE NAVEGACIÓ NARRATIVA RAMIFICADA	<ul style="list-style-type: none"> <li>* ESCOLLIR OPCIÓ PER AVANÇAR</li> </ul>
MODALITAT DE NAVEGACIÓ HIPERTEXTUAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>* ESQUEMA HIPERTEXTUAL A BASE DE NODES I LLLIGAMS</li> </ul>
MODALITAT DE NAVEGACIÓ PREFERENCIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>* ARROSSEGAR MEDIA A ZONES DELIMITADES</li> <li>* BOTONS D'ADDICIÓ I SUPRESSIÓ</li> </ul>
MODALITAT DE NAVEGACIÓ AUDIOVISUAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>* VÍDEO I ÀUDIO</li> <li>* ANIMACIÓ I ÀUDIO</li> <li>* ANIMACIÓ + VÍDEO + ÀUDIO</li> <li>* FOTOGRAFIA I ÀUDIO</li> </ul>
MODALITAT DE NAVEGACIÓ SONORA	<ul style="list-style-type: none"> <li>* ÀUDIO</li> <li>* MÚSICA</li> </ul>
MODALITAT SIMULADA-IMMERSIVA	<ul style="list-style-type: none"> <li>* SIMULACIÓ</li> <li>* JOC INTERACTIU</li> </ul>

En el següent quadre es defineixen les principals característiques de les modalitats de navegació no lineal.

#### 5.4 Característiques de les modalitats de navegació digital

Taula 5.4 CARACTERÍSTIQUES MODALITATS DE NAVEGACIÓ	
MODALITATS DE NAVEGACIÓ	CARACTERÍSTIQUES
<b>NAVEGACIÓ A PARTIR DE LA DIVISIÓ EN DIFERENTS PARTS (PARTIDA)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Metàfora gràfica de la seqüència ordenada dels principals eixos temàtics (particions per seqüències o unitats temàtiques del documental audiovisual)</li> <li>* Les seqüències del documental es troben partides i es divideixen en parts temàtiques (com una partició dels capítols d'un llibre)</li> <li>* Podem navegar per una línia de continguts i saltar d'un tema a un altre quan ho decidim (clicant sobre botons o sobre una línia de temps)</li> </ul>
<b>NAVEGACIÓ A TRAVÉS DEL TEMPS (TEMPORAL)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Metàfora gràfica de l'eix cronològic.</li> <li>* Anys o etapes que comprèn el tema tractat en el documental.</li> <li>* Línia de temps amb els anys de forma ascendent d'esquerra a dreta (p ex).</li> <li>* Poden haver-hi dues o més línies de temps simultàniament (una de navegació a través dels anys i una a través de diferents èpoques, dècades, etc.)</li> </ul>
<b>NAVEGACIÓ PER L'ESPAI (ESPACIAL)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Metàfora gràfica de la recreació digital d'un escenari físic descrit o que mantingui relació amb el context i/o tema del documental.</li> <li>* Fotografia panoràmica navegable cap a la dreta-esquerra mitjançant el moviment del ratolí.</li> <li>* Sobre el dibuix de l'escenari físic es superposen un conjunt d'elements (objectes, personatges, sons, vídeos,...) i clicant sobre ells els activem i els naveguem. Accedim a noves capes d'informació i als seus continguts a partir de diferents profunditats.</li> </ul>
<b>NAVEGACIÓ A TRAVÉS DELS TESTIMONIS (TESTIMONIAL)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Metàfora gràfica del dibuix dels personatges històrics als que es refereix el documental (personatges).</li> <li>* Els personatges són interactius i clicant sobre ells accedim a diferents tipus de continguts relacionats (biografia, obra, relació amb el tema tractat, textos o vídeos sobre el personatge, enllaços a d'altres hipertextos, etc.).</li> <li>* Metàfora en format agrupació de persones entrevistades. S'agrupen en un format on cada entrevistat es troba gràficament representat per una miniatura amb la imatge de la seva cara, p ex. (participants)</li> <li>* Cade entrevistat s'especialitza a una època o fa referència a un tema concret, tot i que també tots poden respondre a les mateixes preguntes i aparèixer aportant la seva visió a cada bloc proposat.</li> <li>* Primer cliquem sobre la imatge dels entrevistats per realitzar la primera elecció. Després se'ns desplega un conjunt de preguntes (són botons que podem activar i llavors escoltar les respostes una per una).</li> </ul>
<b>NAVEGACIÓ NARRATIVA RAMIFICADA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Metàfora de l'esquema multidesplegament que comença de manera automàtica la narració i en un punt determinat es para i l'usuari s'ha de bifurcar de manera obligatòria.</li> <li>* Aquesta modalitat pot anar complementada amb una de navegació hipertextual o un mapa de l'interactiu per a que l'usuari pugui veure el desenvolupament més o menys ordenat dels continguts segons ha dissenyat l'autor.</li> </ul>



MODALITATS DE NAVEGACIÓ	CARACTERÍSTIQUES
<b>NAVEGACIÓ HIPERTEXTUAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Metàfora que segueix l'esquema d'esquelet hipertextual clàssic: un conjunt de continguts articulats a partir de nodes, lligams i àncores.</li> <li>* Molt utilitzat per a seccions bàsicament de text o on aquest predomina, tot i que també hi podem trobar altres elements.</li> </ul>
<b>NAVEGACIÓ A TRAVÉS DELS CONTINGUTS AUDIOVISUALS (AUDIOVISUAL)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Metàfora de conjunt de quadres buits que s'omplen i s'ordenen amb la informació escollida per part de l'usuari.</li> <li>* L'usuari escolleix els materials que més li agraden i es confecciona la seva llista ordenada.</li> <li>* Articula un conjunt variat de media (imatges, fotografies, vídeo, música, comentaris, documents, etc.) i després els consumeix en l'ordre que escolleix, no el que l'audiovisual i el muntatge proposen.</li> </ul>
<b>NAVEGACIÓ SEGONS LES PREFERÈNCIES (PREFERENCIAL)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Metàfora en forma de barra de navegació a la part inferior del vídeo o de botons separats en algun lloc de la pantalla (des d'on activem les diferents particions).</li> <li>* Documental audiovisual.</li> <li>* Exposició seqüencial i lineal del discurs audiovisual.</li> <li>* El documental pot estar sencer i alhora partit per unitats temàtiques, capítols, seqüències, històries, tòpics, etc.</li> </ul>
<b>NAVEGACIÓ SONORA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Metàfora en forma de reproductor de música o de webcast d'àudio</li> <li>- Entrevistes sonores: poden anar acompanyades de la transcripció literal d'aquestes, les preguntes i d'altres elements (imatges, arxius, etc.).</li> <li>- Fragments de música: poden estar ordenats dins un reproductor o enllaçar amb algun gestor de música en línia.</li> </ul>
<b>NAVEGACIÓ SIMULADA-IMMERSIVA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Metàfora basada en el paràmetres de simulació i immersió que proposen els videojocs.</li> <li>- En el cas de la simulació: es tracta de recrear la situació real dotant-la del màxim de realisme possible per aconseguir una immersió gairebé total.</li> <li>- En el cas d'un joc interactiu: es tracta de que l'interactor s'involucri activament en el plantejament que se li proposi.</li> </ul>

A continuació presentem una classificació i distribució dels modes de navegació en relació al nivell i/o grau d'interacció que contemplen. Els diferenciem entre modes febles, mitjans i forts:

5.5 Classificació i distribució dels modes de navegació en relació al nivell i/o grau d'interacció

Taula 5.5

CLASSIFICACIÓ I DISTRIBUCIÓ  
DELS MODES DE NAVEGACIÓ

MODES DE NAVEGACIÓ FORTS (Propers als modes d'interacció)	MODES DE NAVEGACIÓ MITJANS (Estadi intermig)	MODES DE NAVEGACIÓ FLUIXOS (Propers als modes de representació)
Modalitat de navegació preferencial	Modalitat de navegació ramificada	Modalitat de navegació partida
Modalitat de navegació simulada-immersiva	Modalitat de navegació hipertextual	Modalitat de navegació temporal
		Modalitat de navegació espacial
		Modalitat de navegació testimonial
		Modalitat de navegació audiovisual
		Modalitat de navegació sonora

**5.7.2.1 Les modalitats d'interacció**

El que diferencia bàsicament un documental clàssic d'un interactiu és la *presència d'una interfície, estructura que permet articular un sistema d'interacció al voltant del projecte audiovisual*. En el cas d'interactuar, ho plantejarem des del punt de vista d'“intercanvi”, “alteració”, “transformació”, i/o “modificació”, o d'una “acció” (causa) que crea un efecte perdurable en l'espai i el temps. Si bé en el cas anterior ens centravem en “transitar”, aquesta vegada *ens podem aturar i afectar* allò que observem. El model d'interacció pot oferir eines a l'usuari, com la possibilitat de comentar, explicar o compartir opinions, obrint propostes de debat a temps real (una cosa que el documental convencional no permet), en el nivell més baix. En un nivell intermedi, pot estimular a crear una imatge o contribuir aportant contingut audiovisual, tot i que aquesta llibertat sigui qüestionable. En el sentit més evolucionat, la interacció consistiria en formar part de la mateixa història com a protagonista, participant o actor, i a partir de les pròpies decisions, moviments i/o accions, que la història es vagi creant i redefinint a temps real. En aquests nivells d'interacció no només tenim la capacitat de modificar l'ordre i la naturalesa del discurs i/o narració (estructura), sinó també la del propi missatge i/o text (contingut), que al final es configurarà com la mateixa obra en si. Com veiem, en cada nivell d'interacció, l'usuari disposa de les eines i la llibertat que un disseny d'interfície permet i el ventall d'opcions a nivell d'animació i narrativa que ofereixen els nous llenguatges de

programació. A continuació s'ofereixen les diferents modalitats i submodalitats d'interacció digital.

### 5.6 Llistat de les modalitats i submodalitats d'interacció digital

*Taula 5.6* **MODALITATS D'INTERACCIÓ DIGITAL**

<b>MODALITATS</b>	<b>SUBMODALITATS</b>
MODALITAT D'INTERACCIÓ SOCIAL - 2.0	<ul style="list-style-type: none"> <li>* CONNEXIÓ AMB EINES/APLICACIONS 2.0</li> <li>* AQUESTES EINES HAN D'ESTAR CONECTADES D'ALGUNA MANERA AMB EL PROJECTE, HI HA D'Haver UN OUTPUT REAL A PARTIR DE LA INTRODUCCIÓ D'INFORMACIÓ PER PART DE L'INTERACTOR</li> </ul>
MODALITAT D'INTERACCIÓ GENERATIVA - CONTRIBUTIVA	<ul style="list-style-type: none"> <li>* AFEGIR O APORTAR CONTINGUT AL SISTEMA</li> <li>* CAS DEL VIDEO: PROGRAMARI CERCADOR DE MEDIA EN L' EQUIP DE L'USUARI (O CANAL DE VIDEO/AGREGADOR 2.0)</li> </ul>
MODALITAT D'INTERACCIÓ FÍSICA - EXPERIMENTADA	<ul style="list-style-type: none"> <li>* EVOLUCIÓ DEL SISTEMA I L'ENTORN</li> <li>* DISSENYA L'EXPERIÈNCIA EN UN ENTORN DINÀMIC APLICABLE ALS DISPOSITIUS MÒBILS, JA SIGUI EN MOVIMENT O A PARTIR D'ACCIONS FÍSQUES COM CLICAR, MOURE, ARROSSEGAR, CANVIAR EL PUNT DE VISTA DE LA CÀMERA, ETC.</li> </ul>

Seguidament es defineixen les principals característiques de les modalitats d'interacció digitals, a partir dels quals procedirem a extreure els indicadors vàlids per aplicar en aquesta categoria en el model d'anàlisi que presentem en el capítol vuitè.

5.7 Característiques de les modalitats i submodalitats d'interacció digital

Taula 5.7

CARACTERÍSTIQUES MODALITATS D'INTERACCIÓ DIGITAL

MODALITATS	CARACTERÍSTIQUES
<p><b>INTERACCIÓ SOCIAL - 2.0</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Metàfora de la participació de l'interactor en el sistema de tal manera que aportí el seu punt de vista o utilitzi altres plataformes per a comunicar-se amb l'interactiu.</li> <li>* Algunes eines poden trobar-se incrustades dins del mateix documental, com es el cas dels blocs o els fòrums de discussió.</li> <li>* En el cas extern, a partir dels icones de les aplicacions amb les que es permet la interacció bàsica, podem comunicar-nos amb l'aplicació i realitzar l'aportació que aquesta permeti.</li> </ul>
<p><b>INTERACCIÓ GENERATIVA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* L'usuari-interactor actua com a emissor de continguts i el director de la peça com a filtrador de qualitat.</li> <li>* Se sustenta a través de connexió amb base de dades (PHP-SQL), informació dinàmica i servidor remot (MySQL).</li> <li>* Com un llibre de visites (posts en un bloc) o moltes aplicacions col·laboratives però amb la funció d'emmagatzament i presentació del material acceptat.</li> <li>* Pàgina que incorpora una aplicació pròpia – software – que permet seleccionar mitjà de l'equip de l'usuari i enviar-la a una base de dades on serà validada per l'administrador de l'obra o director de continguts multimèdials del documental interactiu.</li> <li>* El director de l'obra o un adjunt de direcció/responsable de continguts filtra el material i el col·loca allà on creu que pot adquirir més significat.</li> </ul>
<p><b>INTERACCIÓ FÍSICA - EXPERIMENTADA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Metàfora de la participació de l'interactor en el sistema a partir del seu desplaçament físic o a partir de certes accions físiques sobre el mateix dispositiu.</li> <li>* Entrarien en aquesta categoria la geolocalització, el mapejat a temps real de dades, la realitat augmentada, la realitat virtual, les noves maneres d'interactuar amb les tauletes, etc.</li> <li>* Tota la narració es desenvolupa en un context dinàmic.</li> </ul>

A continuació presentem una classificació i distribució dels modes d'interacció entre modes febles, mitjans i forts, en relació al grau d'interacció que contemplen.

### 5.8 Classificació i distribució dels modes de navegació en relació al nivell i/o grau d'interacció

Taula 5.8

#### CLASSIFICACIÓ I DISTRIBUCIÓ DELS MODES D'INTERACCIÓ

MODES D'INTERACCIÓ FORTS (Interacció forta)	MODES D'INTERACCIÓ MITJANS (Interacció mitjana)	MODES D'INTERACCIÓ FLUIXOS (Interacció fluixa)
<p>Modalitat interacció física/ experimentada</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nivell intern físic/real (moviment amb dispositiu generatiu a temps real, realitat augmentada, etc.)</li> </ul>	<p>Modalitat d'interacció generativa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aportar continguts audiovisuals i modificar el fluxe del documental interactiu</li> <li>- Contribució interna a la mateixa obra (agregador de vídeo i àudio, generació virtual a temps real, etc.)</li> <li>- Nivell intern virtual</li> </ul>	<p>Modalitat aplicacions 2.0</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aportar continguts multimèdia però sense modificar el fluxe del documental interactiu</li> <li>- Col·laboració, participació fora de l'obra</li> <li>- Nivell extern virtual</li> <li>- Comentar, explicar o compartir opinions (debats, xats, fòrums, etc.)</li> </ul>

### 5.7.3 Equivalències entre les diferents modalitats del documental interactiu

En el següent quadre, i continuant amb la proposta inicial efecuada per Bill Nichols, establim una proposta d'equivalència entre les diferents modalitats (representació i navegació/interacció).

5.9 Equivalències entre les modalitats de representació i les de navegació-interacció

Taula 5.9

EQUIVALÈNCIES MODALITATS DEL DOCUMENTAL INTERACTIU

MODALITATS DE NAVEGACIÓ I INTERACCIÓ	MODALITATS DE REPRESENTACIÓ
<p>MODALITAT DE NAVEGACIÓ PARTIDA</p>	<p>EXPOSITIVA</p> <p>Equivaldria al discurs expositiu ja que el contingut s'ofereix partit – per blocs o seqüències – de manera que es pot alterar l'ordre de visualització però sempre existeix una proposta inicial – guió i estructuració prèvia – oferta per l'autor. El sentit de l'obra no varia ja que les seves diferents parts no alteren (en principi) la percepció sobre el producte final. Aquesta divisió en parts respon a la utilització d'alguna de les propostes de les submodalitats existents dins d'aquesta modalitat (temes, capítols, seqüències, històries i/o tòpics). La veu narrativa del creador predomina sobre la resta i en definitiva hi ha poca cessió de control a l'interactor.</p>
<p>MODALITAT DE NAVEGACIÓ TEMPORAL</p>	<p>PARTICIPATIVA</p> <p>Estableix un tipus de participació per part dels dos actors involucrats (autor i interactor) en funció d'un interval temporal determinat. El director de l'obra incita a l'interactor a participar en aquesta tot escollint uns punts determinats de la narració – un esquema temporal concret dins la història – reflectit en aquest cas en la utilització d'alguna o varies de les diferents submodalitats proposades (segles, dècades, anys, mesos, dies, dates concretes, esdeveniments i/o períodes/etapes). Bastanta cessió de control per part del creador del projecte.</p>
<p>MODALITAT DE NAVEGACIÓ ESPACIAL</p>	<p>PARTICIPATIVA</p> <p>Estableix un tipus de participació per part dels dos actors involucrats (autor i interactor) en relació a una situació espacial determinada. El director de l'obra incita a l'interactor a participar en aquesta tot escollint uns punts determinats de la narració – ubicacions geogràfiques espacials –, reflectit en aquest cas en la utilització d'alguna o varies de les diferents submodalitats proposades (mapa geogràfic, mapa gràfic, mapa visual, mapa estadístic i/o fotografies). Bastanta cessió de control per part del creador del projecte.</p>
<p>MODALITAT DE NAVEGACIÓ TESTIMONIAL</p>	<p>PARTICIPATIVA</p> <p>Estableix un tipus de participació per part dels dos actors involucrats (autor i interactor) en base a uns actors que en la narració. El director de l'obra incita a l'interactor a participar en aquesta tot escollint uns punts determinats de la narració – les entrevistes als actors socials, experts o accés biogràfic als personatges històrics –, reflectit en aquest cas en la utilització d'alguna o varies de les diferents submodalitats proposades (vídeo/àudio dels personatges i/o vídeo/àudio dels participants-entrevistats). Bastanta cessió de control per part del creador del projecte.</p>

Taula 5.9

EQUIVALÈNCIES MODALITATS DEL DOCUMENTAL INTERACTIU

MODALITATS DE NAVEGACIÓ I INTERACCIÓ	MODALITATS DE REPRESENTACIÓ
<p>MODALITAT DE NAVEGACIÓ NARRATIVA RAMIFICADA</p>	<p><b>OBSERVACIONAL</b></p> <p>El material es troba disposat i totes les opcions es troben obertes des de l'inici. S'entén aquesta equivalència si ens basem en l'esquema de la base de dades. En un projecte a l'estil mosaic, el material esta disposat, en aparença, sense la intervenció del creador, tot i que és evident que hi ha un criteri previ de selecció per a passar a formar part de la base de dades en qüestió.</p>
<p>MODALITAT DE NAVEGACIÓ HIPERTEXTUAL</p>	<p><b>EXPOSITIVA</b></p> <p>Equivaldria al discurs expositiu ja que el contingut s'ofereix estructurat segons l'ordre del discurs, de manera que es pot alterar l'ordre de visualització però sempre existeix una proposta inicial – guió i estructuració prèvia – oferta per l'autor. El sentit de l'obra no varia ja que les seves diferents parts no alteren (en principi) la percepció sobre el producte final. Aquesta divisió en parts respon a la utilització de la proposta de la submodalitats existent dins d'aquesta modalitat (esquema hipertextual a base de nodes i lligams). La veu narrativa del creador predomina sobre la resta i en definitiva hi ha poca cessió de control a l'interactor.</p>
<p>MODALITAT DE NAVEGACIÓ PREFERENCIAL</p>	<p><b>PARTICIPATIVA</b></p> <p>Estableix un tipus de participació per part dels dos actors involucrats (autor i interactor) en base a uns continguts predeterminats. El director de l'obra incita a l'interactor a participar en aquesta tot escollint uns continguts – pot ser qualsevol tipus de mitjà: vídeos, músiques, textos, etc. –, i ho articula a partir de la utilització d'alguna o varies de les diferents submodalitats proposades (arrossegar media a zones concretes i/o botons d'addició i supressió). Bastanta cessió de control per part del creador del projecte.</p>
<p>MODALITAT DE NAVEGACIÓ AUDIOVISUAL</p>	<p><b>EXPOSITIVA</b></p> <p>Equivaldria al discurs expositiu en el sentit literal, ja que el contingut s'ofereix en un sol bloc o seqüència de manera que es poden canviar alguns paràmetres secundaris (adelantar o retrocedir, volum, pantalla completa, compartir, etc.) però no l'ordre de visualització. El sentit de l'obra no varia ja que les seves diferents parts no alteren (en principi) la percepció sobre el producte final. Aquesta divisió en parts respon a la utilització d'alguna de les propostes de les submodalitats existents dins d'aquesta modalitat (vídeo i àudio, animació i àudio, animació + vídeo i àudio i/o fotografia i àudio). La veu narrativa del creador predomina sobre la resta i en definitiva hi ha una manca gairebé total de cessió de control a l'interactor.</p>

Taula 5.9

EQUIVALÈNCIES MODALITATS DEL DOCUMENTAL INTERACTIU

MODALITATS DE NAVEGACIÓ I INTERACCIÓ	MODALITATS DE REPRESENTACIÓ
<p>MODALITAT DE NAVEGACIÓ SONORA</p>	<p>EXPOSITIVA</p> <p>En el sentit d'articular un discurs però a partir d'una construcció a base d'elements sonors. Com a element de continuïtat, el so resulta fonamental per dotar de dinamisme i sensació de progrés a les peces del gènere.</p>
<p>MODALITAT D'INTERACCIÓ SIMULADA-IMMERSIVA</p>	<p>PERFORMATIVA</p> <p>Una simulació o immersió en un espai virtual és equivalent a realitzar una actuació performativa, ja que aquestes dues variants que conformen aquesta modalitat són les que es troben més a prop del joc en primera persona. En una simulació o projecte immersiu, en certa manera ens situem literalment a la pell d'un protagonista o activista, com seria un exemple paradigmàtic d'aquesta modalitat de representació.</p>
<p>MODALITAT D'INTERACCIÓ AMB APPS 2.0</p>	<p>PERFORMATIVA</p> <p>Normalment l'aplicació 2.0 acostuma a ser externa al projecte, però també es pot trobar incrustada a dins d'aquest. En el sentit que la persona involucrada, al contribuir, participar, generar i/o aportar, realitza una actuació física concreta i tangible al sistema.</p>
<p>MODALITAT D'INTERACCIÓ EXPERIMENTADA</p>	<p>PERFORMATIVA</p> <p>En aquesta modalitat, l'interactor experimenta la proposta documental des de l'experiència personal física en un entorn compost de variables dinàmiques. En certa manera, l'interactor realitza una representació performativa articulada a partir del moviment per l'espai, accions concretes sobre objectes físics, enviament i rebuda de variables d'altres participants, lògiques del joc, etc.</p>



### 5.7.4 Combinació de les modalitats de navegació i les modalitats d'interacció

A partir de l'anàlisi de diferents exemples de documentals interactius que es descriuen al quart capítol, s'ofereix la combinació de diferents modalitats de navegació. Cada un dels exemples seleccionats barreja de manera original i diferent les diferents modalitats de representació, navegació i interacció. En aquest apartat ens interessa detectar i comparar els projectes estudiats de cas en aquesta recerca, presentats al capítol 4 i descrits en fitxes individuals al final del treball, per a veure a través de quines noves modalitats s'expressen.

Taula 5.10 Combinació de diferents modalitats de navegació a partir de l'anàlisi de diferents exemples significatius

EXEMPLES ANÀLISI	MODALITATS DE NAVEGACIÓ									
	PARTIDA	TEMPORAL	ESPACIAL	TESTIMONIAL	NARRATIVA RAMIFICADA	HIPERTEXTUAL	PREFERENCIAL	AUDIOVISUAL	SONORA	SIMULADA/ INMERSIVA
<i>Boston Renewed Vistas</i>	×	✓	✓	✓	×	✓	×	×	×	✓
<i>Collapsus</i>	×	×	✓	×	×	×	×	✓	×	✓
<i>Filmmaker-in-residence</i>	✓	×	×	✓	×	×	×	✓	×	×
<i>Gaza-Sderot</i>	✓	✓	✓	✓	×	×	×	×	×	×
<i>Guernika, pintura de guerra</i>	×	✓	✓	✓	×	×	×	✓	×	×
<i>Juan Miró. El color dels somnis</i>	×	✓	✓	✓	×	✓	×	✓	×	×
<i>One Millionth Tower</i>	×	×	✓	✓	×	×	×	✓	×	✓
<i>Out my Window</i>	×	×	✓	✓	×	×	×	×	×	×
<i>Prison Valley</i>	×	×	✓	✓	✓	×	×	✓	×	✓
<i>Rider Spoke</i>	×	✓	✓	✓	×	×	×	✓	✓	✓
<i>The Big Issue</i>	×	×	×	×	✓	✓	×	×	×	×
<i>Walking the Edit</i>	×	✓	✓	×	×	×	×	✓	✓	✓
<i>Welcome to Pine Point</i>	×	×	✓	✓	✓	✓	×	✓	×	×

A partir de l'anàlisi de diferents exemples de documentals interactius, s'ofereix la combinació de diferents modalitats d'interacció.

Taula 5.11 Combinació de diferents modalitats d'interacció a partir de l'anàlisi de diferents exemples significatius

<i>Taula 5.11</i>		COMBINACIÓ MODALITATS D'INTERACCIÓ DIGITAL		
EXEMPLES ANÀLISI	MODALITAT D'INTERACCIÓ AMB APLICACIONS 2.0	MODALITAT D'INTERACCIÓ GENERATIVA	MODALITAT D'INTERACCIÓ EXPERIMENTADA	
<i>Boston Renewed Vistas</i>	✗	✗	✗	
<i>Collapsus</i>	✓	✗	✗	
<i>Filmmaker-in-residence</i>	✓	✗	✗	
<i>Gaza-Sderot</i>	✓	✗	✗	
<i>Guernika, pintura de guerra</i>	✓	✓	✗	
<i>Joan Miró. El color dels somnis</i>	✗	✗	✗	
<i>One Millionth Tower</i>	✓	✓	✗	
<i>Out my Window</i>	✓	✓	✗	
<i>Prison Valley</i>	✓	✓	✗	
<i>Rider Spoke</i>	✗	✓	✓	
<i>The Big Issue</i>	✓	✗	✗	
<i>Walking the Edit</i>	✓	✓	✓	
<i>Welcome to Pine Point</i>	✓	✗	✗	

## **CAPÍTOL 6**

# **TRANSFORMACIONS DELS PROCESSOS DE PRODUCCIÓ I CIRCULACIÓ I PROPOSTA DE TAXONOMIA**

---

## 6.1 Introducció

En el capítols quart i cinquè, centrals en aquesta recerca, hem argumentat i justificat les raons per les quals defensem el documental interactiu com un nou gènere audiovisual, amb característiques pròpies i específiques. Per a situar el context adequat, hem localitzat i caracteritzat l'aparició, consolidació i diversificació d'aquest nou gènere, per arribar a formular-ne una definició, una caracterització àmplia i una proposta taxonòmica.

En aquest capítol sisè ens proposem centrar l'atenció en la transformació dels processos de producció i de circulació del nou gènere, atenent a les noves lògiques i dinàmiques dels darrers anys. Actualment estem assistint a un canvi generalitzat en els rols tradicionals de la producció, la distribució i l'exhibició dels gèneres interactius, que es tradueix en un conjunt de noves pràctiques, que comencen a generar innovadors models de negoci en aquets sector i en el de la no ficció interactiva en general. Com afirma Matthew Lietart al seu llibre *Webdocs. A survival Guide for Online Filmmakers* (2011):

"[...] the digital revolution is unfolding. It's destroying age-old business models and ruthlessly blurring almost every existing boundary within society, media and the arts. The good news is that the need for great storytellers has become bigger than ever. And so have the opportunities for the ones who dare to explore and invent new forms of digital documentary storytelling." (Lietaert, 2011:34)

Com prediu Lietaert, aquestes dinàmiques demanen nous professionals que hagin desenvolupat habilitats d'acord amb el nou nivell de complexitat que ens ocupa. I tot aquest escenari que avui s'està constituint afavoreix un tipus de professional versàtil i multitasca que es troba en "l'oportunitat i obligació històrica" d'inventar noves maneres d'explicar històries. Seguint la nostra lògica de recerca, presentarem en el primer epígraf una aproximació a la teoria de l'hipertext de Landow i efectuarem després una triple visió dels canvis en els rols tradicionals dels processos de producció, circulació i recepció de les obres audiovisuals. Farem èmfasi sobretot en com aquest canvi en els rols produeix un efecte en cadena i transforma, per extensió, els models clàssics d'entendre els rols de l'autor/creador, productor/distribuïdor i espectador/interactor.

## 6.2 Canvis dels rols tradicionals en els processos del documental

### 6.2.1 Del text a l'hipertext. La teoria de Landow

Realitzem en aquest apartat una aproximació bàsica a l'hipertext, entenent aquesta estructura com el sistema que articula el contingut, com el tipus de text utilitzat per a ser distribuït en el nou model de distribució que està emergint. Aquesta aproximació a l'hipertext des de

L'enfocament de George Landow<sup>89</sup> es basa en l'anàlisi dels conceptes exposats a dues obres de referència seves: *Teoría del Hipertexto* (1997), un dels seus primers llibres canònics sobre hipertext, i on exposa bona part de la seva argumentació teòrica, en la qual relaciona la teoria literària i l'hipertext; i *Hipertexto 3.0: teoría, crítica y nuevos medios en la era de la globalización* (2005), la qual representa una actualització i ampliació d'un recull de textos recopilats per l'autor sobre diversos aspectes de l'hipertext. Aquest últim llibre es va presentar una dècada abans amb el nom d'*Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología* (1995). Com el mateix Landow comenta a la introducció d'aquest llibre, ha calgut fer-ne noves versions (2.0 i 3.0) per actualitzar i ampliar els conceptes plantejats a la primera versió (1.0). George Landow és un autor que compta amb molts recursos disponibles en línia<sup>90</sup>, els quals permeten realitzar una aproximació precisa a la teoria hipertextual, la teoria literària i a les limitacions de les formes d'ensenyament tradicional.

### 6.1.1.1 Hipertext i teoria literària

Un dels punts nuclears de la seva anàlisi es centra en aspectes relacionats amb la teoria literària. El mateix títol de la seva obra, *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología* (1995), fa referència al procés de “convergència” entre la teoria literària contemporània (Barthes, Derrida, Bajtín, Jameson, etc.) i elements d'un nou mitjà, el digital. Els condicionaments que el mitjà tradicional oferia es tornen obsolets, ja que el nou mitjà ofereix un plantejament i un desplaçament en què es revela tota la seva essència tecnològica, a l'incorporar una nova forma de comunicació, la hipertextual. Una de les premisses bàsiques en la investigació de Landow consisteix a plantejar que els límits que sempre s'han atribuït a la mateixa obra literària no eren en la seva totalitat propis, sinó que eren determinats pel mitjà en el qual es desenvolupava. Una altra aportació principal de l'obra de Landow és la que suggereix

---

<sup>89</sup> En l'àmbit de la teoria literària i la seva integració a partir de l'hipertext gràcies a les noves tecnologies, Landow es posiciona com un dels acadèmics i referents indiscutibles. Landow és professor de llengua anglesa i història de l'art a la Universitat de Brown (Providence, Estats Units). Precisament la seva formació i procedència el capaciten per tractar un terreny complex: l'aplicació de les noves tecnologies hipertextuals en l'àmbit de les humanitats, i concretament en el de la literatura. L'anàlisi que planteja Landow inclou espais ben definits, com ara el desenvolupament conceptual de l'hipertext, les implicacions que presenta respecte a la teoria i les institucions literàries, les aplicacions educatives i els aspectes polítics.

<sup>90</sup> Landow és un autor amb molta visibilitat a la xarxa. Tot i les nombroses fonts consultables amb informació relacionada, convé destacar tres pàgines creades per ell mateix: una website educativa ([victorianweb](http://www.victorianweb.org/)) que inclou més de 40.000 documents sobre art, arquitectura, disseny, economia, política, història social, religió, tecnologia, ciència, etc. (consultar: <http://www.victorianweb.org/>); una altra amb materials referents a teoria postcolonial i literatura, cultura i societat de l'Àfrica, Austràlia, el Carib, l'Índia i altres regions que han produït literatura en anglès (consultar: <http://www.postcolonialweb.org/>); i finalment, i la més interessant per a aquest treball, una web que inclou continguts referents a la història de la tecnologia de la informació, la literatura i la teoria dels nous mitjans, de ficció i no ficció hipertextual, i discussions sobre cyborgs i la ciència ficció del ciberpunk en la ficció, el cinema i la televisió. La base procedeix de llargs projectes elaborats per estudiants, i inclou centenars de documents i imatges (consultar la següent direcció electrònica: <http://www.cyberartsweb.org/cpace/>).

que en la teoria literària (i en certes pràctiques associades) hi ha una voluntat de trencar amb les limitacions que la forma impresa imposava a l'obra. En cita com a exemples la cerca de la ruptura de la linealitat, la fragmentació i la dispersió, les quals es poden localitzar en determinades obres que anticipaven com a desig les possibilitats d'un nou mitjà, i que es veuen acollides en la forma hipertextual.

La tasca de Landow a *Teoría del Hipertexto* (1997) és coordinar i agrupar aquest conjunt de textos, per tal de donar un sentit narratiu lineal al llibre, començant per una vessant més teòrica i descriptiva, per acabar amb una part més gràfica, a través de nombrosos exemples pràctics, per tal d'aplicar les teories formulades. En aquesta obra es fa una descripció del que és l'hipertext i de quines són les seves implicacions en la societat. A partir de la definició de sistema hipertextual digital, l'obra aborda el concepte de *no linealitat*, a través de la qual es pot accedir d'una informació a una altra mitjançant la vinculació. Aquesta peculiaritat ofereix al lector múltiples rutes alternatives a l'hora de cercar una informació, la qual cosa trenca amb els convencionalismes imperants fins a la creació de l'hipertext. L'hipertext, segons Landow, està format per diversos blocs de text individuals, la qual cosa permet enllaçar-ho amb la teoria literària i crítica actual. Segons l'autor, aquest fenomen sorgeix com a conseqüència de la insatisfacció respecte al llibre imprès i el pensament jeràrquic.

A *Hipertexto 3.0: teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización* (2005), Landow actualitza el text canònic sobre la teoria de l'hipertext que va formular a finals del segle XX. En els anys noranta, i principis d'aquest segle, la seva aportació és innovadora ja que va ser el primer a establir relacions i paral·lelismes entre la teoria literària i la tecnologia informàtica. En aquesta tercera edició (Landow, 2005), hi inclou nous materials sobre el desenvolupament de les tecnologies vinculades a Internet, i posa un èmfasi especial en la seva creixent expansió global i en les implicacions socials i polítiques d'aquesta tendència analitzades des d'una perspectiva postcolonial. També hi analitza blocs, pel·lícules interactives i la relació de l'hipermèdia amb els jocs.

Per a que es compleixi la teoria hipertextual, segons Landow (2005:271), s'ha de trencar completament la linealitat i crear una espècie de bosc que doni opcions al lector a l'hora d'escollir el seu camí i personalitzar la lectura. La narrativa hipertextual adopta moltes formes segons l'elecció, la intervenció i la potenciació del lector, la inclusió d'hipermèdia, la complexitat de l'estructura en la xarxa i el grau de variació en la trama. Degut a tots aquests elements, l'hipertext desmunta la teoria literària i cultural i els corrents generats des d'Aristòtil. En aquest nou paradigma, les obres no s'estructuren en relació a un principi, un final, una seqüència fixa ni una unitat pròpia (Landow, 2005:274). Els textos impresos recents i la nova

ficció ja estan creant una nova percepció que tendirà a substituir, des de la teoria literària, els textos antics. Landow (2005:276), referint-se als escriptors en l'actualitat, comenta:

“Uno debería sentirse amenazado por el hipertexto, como debieron de sentirse amenazados los autores de romances y épica por la novela y los escritores venecianos de tragedias en latín por *La Divina Comedia* y su texto en italiano.” (Landow, 2005:276)

Segons Landow, i partint de la premissa que la tecnologia determina les formes del pensament i la seva expressió, l'arribada d'una nova tecnologia dóna lloc a noves formes culturals. L'hipertext, amb les seves xarxes de nodes i enllaços, permet superar les jerarquies de l'estructura impresa. Com que no es tracta d'un sistema tancat, permet desplaçar la responsabilitat de la decisió al destinatari. L'hipertext és un sistema obert que permet que el receptor construeixi els seus camins de lectura, saltant de lèxia en lèxia, d'acord amb els seus interessos personals. El text escrit té un principi i un final, però en l'hipertext això no és exactament així, sinó que es creen en cada lectura, en funció dels recorreguts que estableixi el lector. Per tant, segons Landow, el text s'acaba i l'hipertext continua creixent, gràcies a la possibilitat d'afegir noves lèxies per part dels seus autors o fins i tot dels lectors. La importància d'aquest discurs ja no rau en la seva innovació actual, ja que la majoria de tecnologies interactives són col·laboratives, sinó en el fet que aquest plantejament ja el va formular i articular Landow en relació a la teoria literària, fa dues dècades. (Landow 1995)

Segons Landow (2005:155), en l'estructura hipertextual no hi ha un ordre lògic ni una guia establerta de lectura. Els dispositius de navegació poden marcar un punt d'entrada i orientació, però el conjunt el conformen unitats textuais individuals, que juntament amb d'altres, construeixen un metatext no lineal. Una versió de text clàssic presenta una centralitat amb un text principal, i la resta són annexos que complementen el text. En l'hipertext, els annexos esdevenen altres textos principals igualment importants.

### **6.1.1.2 Aplicatius fora de línia i en línia: una evolució natural**

Landow planteja dos models d'hipertext. En primer lloc, hi ha el *model tancat*, amb diversos enllaços, però vinculat a ell mateix, que impedeix que l'usuari pugui accedir a continguts externs. El segon model és *obert* i permet que l'usuari accedeixi a continguts externs al propi hipertext d'origen. Pel que respecta al CD-ROM, el llibre enalteix les seves propietats, ja que permet emmagatzemar molta informació ocupant poc espai, però posa de manifest el problema d'accés a la informació, ja que la limitació d'espai que pot emmagatzemar aquest suport obliga a canviar de CD-ROM habitualment. Per tant, Landow reivindica la utilitat de treballar en xarxa, ja que d'aquesta manera múltiples ordinadors poden accedir a la informació sense haver de dependre de suports de dades externs.

L'hipertext es pot classificar segons dues estructures fonamentals: la primera correspon a un sentit lineal de la informació, mentre que la segona fa referència a la informació dispersa, és a dir, en xarxa. L'estructura axil respon a una organització lineal de la informació, però si es té en compte la vinculació de diverses estructures axils, això genera una estructura en xarxa, la qual agrupa a tot un conjunt d'elements diversos. Això es deu a la gran capacitat que té l'hipertext de reutilitzar la informació. Landow també destaca els avantatges de crear una obra electrònica respecte l'edició en paper, ja que la recuperació de les dades és molt més ràpida i permet vincular-ho amb altres continguts, per obtenir informació addicional.

### **6.1.1.3 Multidesplegament de l'obra hipertextual: avançant aspectes decisius sobre l'autoria**

Segons Landow, l'hipertext ofereix l'oportunitat als lectors perquè triïn el seu camí mitjançant diverses possibilitats, i dissol la base rígida i unidireccional de la literatura tradicional. Una idea nuclear en el seu plantejament és detectar el que es considera com un dels principals problemes de l'hipertext: el fet que un usuari pot escollir múltiples camins aleatòriament, però sovint no llegeix la totalitat del text disponible, a causa de la gran quantitat de branques d'informació que hi ha. Així doncs, dues persones poden llegir un mateix text i no coincidir en les conclusions, ja que dependrà del recorregut que hagin seguit.

Pel que fa a la tipologia de textos no lineals, hi podem distingir quatre categories: el text no lineal senzill, el text no lineal discontinu o hipertext, el cibertext determinat i el cibertext indeterminat. La forma més bàsica de text no lineal el podem trobar en una obra que es bifurca i que ofereix dos camins diferents per escollir. Com a conseqüència de les múltiples possibilitats i variants que ofereix l'hipertext, és possible que hi hagi textos que passin desapercibuts o que mai arribin a ser llegits. Malgrat totes les teories que envolten l'hipertext, no deixa de ser un sistema senzill, ja que tan sols enllaça diversos conceptes entre ells. Malgrat tot, podem distingir-hi tres variants: el concepte general, el concepte implantat (sovint una aplicació informàtica) i el text incorporat en un sistema (i definit per ell). Quan es parla d'hipertext, és comú intentar vincular-lo amb un espai físic, però el concepte essencial de l'hipertext rau en la inexistència de l'espai, ja que es limita a saltar entre un concepte i un altre.

Un cibertext és aquell text que es modifica ell mateix, tot i que hi ha funcions que són controlades per un agent cibernètic, mecànic o humà. A grans trets, es poden classificar en dos tipus: els que es poden preveure i els que no. Un exemple d'això el podem veure en els programes de processament de text, els quals donen una resposta en funció a les preguntes de l'usuari, i estableixen així una conversa entre home i màquina, a través de la intel·ligència artificial d'aquesta última. Com a conseqüència, es pot establir que l'acció determina l'argument/resposta i que l'usuari és el que determina el seu recorregut.



La no linealitat es pot definir com una figura retòrica que pertany als nivells de la bifurcació, l'enllaç, la permutació, el còmput i la poligènesi. A banda d'això, també es pot dividir la línia del discurs amb la línia de la història, segons el nombre de referències entre les unes i les altres, segons siguin singulars, recurrents, singulars múltiples i iteratives. Totes aquestes eines són de gran utilitat a l'hora d'analitzar els hipertextos. En aquest punt, cal esmentar els diversos nivells que permeten representar una història, com ara el discurs transcorregut, el discurs emmagatzemat, la història transcorreguda i la història emmagatzemada, en què els elements transcorreguts fan referència a un únic esdeveniment, que avança de forma lineal, mentre que els elements emmagatzemats són històries potencials que es poden desenvolupar paral·lelament a la trama principal. En definitiva, Landow (2005:269) afirma que l'hipertext i l'hipermèdia aporten com a qualitats potencials la multilinealitat, la multiplicitat de veus potencials, la riquesa conceptual i un grau de control i centralitat del lector (especialment quan es tracta d'un hipertext informatiu). I afegeix:

“Además, como hemos visto, algunos ejemplos de hiperficción e hiperpoesía nos muestran otros tipos de cualidades: son aquellos enlaces individuales y páginas web enteras en que aparecen huecos coherentes, apropiados a la largo de la lexia, la navegación efectiva y la orientación del lector, la capacidad metafórica persuasiva y la exploración –y prueba– de los límites del medio.” (Landow, 2005:269)

Una altra idea fonamental de *Teoría del hipertexto* (1997) és la que afirma que, tot i que en l'hipertext sembla que hi hagi un desordre, en realitat hi ha una ordenació dels continguts a través de la posició dels nodes. D'aquesta forma, el lector pot escollir el seu recorregut, segons els seus interessos. Així doncs, la no linealitat de l'hipertext és relativa, ja que també cal tenir en compte l'ordenació en l'espai i el temps. Tanmateix, no hi ha un ordre estricte en la navegació, però sí que existeixen una sèrie de criteris que condicionen el lector a l'hora d'escollir un recorregut o un altre. Aquest fet és semblant al llenguatge articulat en funció al discurs desplegat.

Amb els darrers avenços tecnològics, l'hipertext ha aportat noves qualitats relacionades amb el món del llenguatge escrit, i ha reforçat el vincle entre autor i lector. Això ha redefinit l'autoritat de l'autor i ha donat més control al lector. L'hipertext hi ha aportat diversos recursos, com ara la lectura, la còpia i la navegació de les bases de dades, però la informació es manté fixa i inalterable. En canvi, els hipermèdia permeten la modificació dels continguts, amb els avantatges i inconvenients que això pot significar, ja que es poden modificar segons les preferències individuals de la persona que edita els continguts. En aquest punt es poden aplicar els conceptes de la *diegesis* (quan algú parla i no oculta que és ell qui explica el relat) i la *mimesis* (quan algú explica un fet, però crea la il·lusió que no és ell qui parla) a la narració dels hipermèdia. A tall de conclusió, podem extreure tres grans aspectes que pretenen complir tant

l'hipertext com l'hipermèdia: la interactivitat entre l'usuari i la informació, la integració de diversos mitjans (text, imatges, sons, etc.) i la inclusió d'un context.

#### **6.1.1.4 El problema de definir un final clar**

A causa de la vinculació de diversos continguts en l'hipertext, no sempre es pot definir un final clar en un recorregut hipertextual. Per tant, l'hipertext no condueix a un final clar i definit, sinó que l'usuari pot enllaçar amb altres continguts, segons els seus interessos.

Pel que fa al final clàssic, es pot resumir com la interrupció d'un relat. D'aquesta forma, es finalitza una història en un punt determinat, mitjançant la suspensió de la narració. Durant el segle XX, sorgeixen diverses obres experimentals que tracten el tema del final de l'obra, per tal de contradir-lo o, fins i tot, de no crear un final pròpiament dit. En són exemples les novel·les *Rayuela* (Julio Cortázar, 1963) i *El buen soldado* (Ford Madox, 1915). Aquestes obres estableixen un vincle directe amb el lector i canvien radicalment les bases establertes de la literatura tradicional, per trencar totalment amb el convencionalisme imperant. Parlem, doncs, d'una responsabilitat major per part de l'escriptor, però també de més poder per al lector. En l'hipertext ideal, on la lectura és un bosc frondós d'unitats lèxiques interconnectades, el lector ha de decidir en un moment de la lectura on aquesta acaba (Landow, 2005:286). A vegades ho fa per cansament i en altres, per lògica. Landow afegeix:

“De hecho, la tendencia a dejar al lector sin apenas sentido de la conclusión –sea porque no se le descubre el desenlace final de una narración dada, o porque deja la historia antes de que ocurra ningún desenlace– que se da en muchas obras de nuestro siglo demuestra que hace ya tiempo que los escritores y los lectores han aprendido a convivir (y a leer) con un final abierto mucho mejor de lo que sugieren los debates sobre la narrativa.”(Landow, 2005:287)

Un exemple és l'obra *Afternoon* (1990), de Michael Joyce. Aquí es deixa el final en mans del lector. En aquest text hipertextual hi trobem múltiples personatges, escenaris, situacions, papers contradictoris i diversos elements a partir dels quals els lectors constitueixen una successió temporal. Les parts amb càrrega dramàtica són el final i principi d'altres històries que les envolten. (Landow, 2006:288)

Les narracions hipertextuals poden generar diversos finals alternatius, que s'ajusten a les eleccions dels lectors. Per tant, cada recorregut narratiu està condicionat per les decisions que pren el lector, amb la qual cosa s'obté un final diferent per a cada tipus d'acció. En acabar la lectura d'una obra com ara *Afternoon*, es genera una sensació en el lector de falta de final, ja que, malgrat que ha finalitzat un recorregut de lectura, no ha explorat totes les alternatives proposades. Per tant, s'ha arribat a un final incomplet perquè no ha pogut llegir tota la història completa i s'ha vist forçat a prendre determinades decisions en punts concrets de la narració, amb la qual cosa omet les altres possibilitats que li ofereix el text.

A grans trets, es pot concloure que les narracions interactives no aporten un final definitiu, tal i com sí que fan les obres impreses. També s'hi afegeix el fet que l'experiència del lector no està guiada ni condicionada, sinó que hi ha un cert marge de llibertat per a la presa de decisions. Així doncs, notem que les narracions hipertextuals tenen un avantatge respecte a les obres lineals, ja que ofereixen la possibilitat d'obtenir noves experiències cada cop que es llegeix la història, perquè hi ha un cert marge d'elecció de les accions. S'afirma que el lector ha d'escollir una opció per tal d'arribar a un possible final, i no deixar-se portar per una ruta sota una elecció aparent que realment no ha estat triada per l'usuari. El lector de l'hipertext tria una opció o una altra en funció de les seves expectatives. Per tant, quan s'escull un camí es fa des de la creença que la opció escollida satisfarà el neguit informatiu del propi lector. El problema que es planteja, però, és el fet que l'usuari mai no veurà resolt el seu neguit informatiu, perquè la desinformació s'allarga i s'amplia amb nous continguts, la qual cosa fa que el lector faci un recorregut aparentment sense final.

En conclusió, segons Landow, l'adveniment de la xarxa ja ha tingut efectes molt destacats en les escoles, universitats i institucions, però encara estem molt lluny del que aquesta interconnexió mundial ens pot aportar. Insisteix en el fet que és un error veure la digitalització dels continguts simplement com un avantatge en portabilitat, visualització i accessibilitat, doncs considera que estem davant d'un canvi a nivell cultural i literari que potenciarà les nostres capacitats lectives i educatives, canviarà els nostres hàbits de consum, de relacions humanes i d'interrelació amb tot el món que ens envolta. D'acord amb aquesta última idea, una de les nostres hipòtesis de partida és que els documentals interactius, entesos com a obres hipertextuals complexes, poden funcionar no només a un nivell audiovisual i com a obres culturals, sinó des de l'àmbit de l'educació, la formació i la pedagogia. Una de les hipòtesis centrals de Landow és que l'hipertext, definit com a unitats lèxiques connectades entre sí a través d'enllaços, difumina les fronteres entre el lector i l'escriptor. L'hipertext permet participar al lector de forma molt més activa en la narració, escollint el seu propi camí i sent capaç d'enriquir el text a través de la contextualització, l'ampliació de continguts i/o el desenvolupament de temàtiques que tenen o no a veure directament amb el text en qüestió. D'aquesta manera, l'hipertext promou la col·laboració i complicitat entre autors i lectors, defuig de la privacitat de les obres i predica un món totalment interconnectat.

## **6.2.2 Transformacions en la creació i producció**

A més dels mitjans tradicionals com la televisió o el cinema, avui el documental no sols es pot trobar a la web i a les xarxes socials, sinó que ha entrat en l'univers mòbil i és cada vegada més visible en el món dels jocs. Es tracta d'un ecosistema renovat on l'objectiu no és substituir la televisió, sinó més aviat concentrar-se en els punts forts de les noves plataformes: modes

d'accés, quantitat de temps dedicat a la visualització, mida de pantalla, etc. L'autor, realitzador, director i emissor del contingut, en aquest nou paradigma, pot ser considerat com el dissenyador de l'experiència interactiva, però també, segons Wintonick (2011), com un experimentador en relació a nous models de producció, distribució i exhibició:

“A new generation of docmedia makers swims in a popdoc sea. They surf a universal wave of commitment, networked worlds, social enterprise, human justice, metamuses, global awareness and direct, democratic action. They immerse themselves in a sea of issues, digressions and celebrations. In these transpersonal times, a social multilogue bubbles up. New definitions of media production and consumption are brought forward. New thinking about the art of truth.” (Wintonick, 2011 citat per Lietaert, 2011:8)

Sembla, doncs, el temps idoni per explorar i per repensar “l'art de la veritat”. Segons Paul Pawels, director de European Television and Media Management Academy (ETMA), encara hi ha un abisme entre les dues generacions involucrades, per bé que aquesta fractura es dona cada vegada en menor grau:

“In my opinion we are going to see a kind of generation clash. Many people we consider to be the main producers of documentary today are still in the old system framework, very much linked to the traditional broadcasting and financing or theatrical release, reluctantly looking at the web documentary you could offer. The dividing line will be between, let's say ironically the “old dinosaurs” like myself (but also those a little bit younger than me) and the new generations, those you are today 16 or 18 years old and who have a completely different view on filmmaking and distribution.” (Pauwels, 2011, citat per Lietaert, 2011:21)

Per tal que aquest canvi sigui efectiu, els “vells dinosaures”, com el mateix Pawels, han de canviar de mentalitat i de manera d'operar, i les noves generacions alhora han de comprendre com s'ha articulat l'estructura de producció durant les últimes dècades. L'esforç ha de ser mutu i bidireccional. Com hem assenyalat anteriorment, les distàncies entre el productor i el receptor s'apropen molt, fins a límits insospitats en segons quines obres, ja que en aquest nou model de producció la contrapart narrativa no lineal està a càrrec de l'edició i filmació, convertint-se en l'únic responsable del lliurament del missatge que haurà de ser cognitivament interpretat per l'usuari. Però a aquest usuari, ara interactor, se li atorguen possibilitats abans no contemplades. Observem, doncs, com aquesta línia divisòria que es pregunta qui està creant la realitat sembla haver-se esborrat. Però, per descomptat, el paper de l'autor en la negociació de la realitat segueix sent essencial, tot i que pot ser posat en perspectiva amb l'admissió de l'interactor en el procés de presa de la realitat (Bonino, 2011:6). Peter Wintonick (2011) fa referència a aquest nou estadi en el model productiu:

“The adventurous and curious within the traditional doccommunity are re-branding themselves: docmakers, as new docitizens are becoming producers, i.e. producer users. They take control of their own media, their own voices, their own visions, their own stories. By doing so, they extend Vertov's dream by declaring that: I am a camera, I'm a webdoc. I am my own platform. I'm my own truth.” (Wintonick, 2011, citat per Lietaert, 2011:6)

L'ideal de Vertov i el seu "cinema ull", amb els mitjans digitals, cada vegada queda més a prop. Com comenta Matthieu Lietaert, amb una inversió relativament reduïda es pot produir vídeo d'alta qualitat i emetre'l per diferents plataformes:

[...] "the tools we all have access to now. Today, with 20000 dollars you are fully equipped to produce broadcast video content! The communication revolution is bigger than the industrial revolution. It is massive!" (Lietaert, 2011:20)

Aquesta revolució, més enllà de la de la impremta, la fotogràfica o fins i tot de la industrial, supera totes les expectatives i permet un model productiu on la massa també hi té a dir la seva, tant des del punt de vista de la generació de projectes com de intervenció en els projectes més autorals. Tom Koch, vicepresident de PBS Distribution, assenyala que no només s'estan canviant les dinàmiques de distribució, sinó sobretot les de producció:

"What we are talking is a change in the way content is distributed. But in the long run, it is not just the distribution of content that is going to change. It is also the production. A lot of the assumptions that filmmakers have worked with for several decades are now disappearing. The historical assumption of how long a documentary had to be may not apply so much in the future. The length that used to work for broadcast TV may not work on connected TV." (Koch, 2011:27)

Els patrons estan canviant i els canvis són ràpids. La nostra predisposició a canviar d'acord amb els temps determinarà en major o menor grau l'èxit d'aquestes noves dinàmiques en l'àmbit professional dels nous mitjans de comunicació. Laurence Bagot, cofundador de Narrative i membre del comitè multimèdia de la CNC, assenyala que trobar les associacions necessàries i l'audiència concreta són dos factors determinants en la producció interactiva:

"So when choosing your partnerships, you need to keep some measure of editorial consistency and credibility. The internet audience is very scattered. With TV, even with an increasing number of channels, we always have 6 or 7 channels that we're used to. On the internet, finding your audience can be a complex task." (Bagot, 2011, citat per Lietaert, 2011:50)

Bagot assenyala que existeix un equívoc a l'hora de concebre una producció interactiva – com un documental web – com a més senzilla, barata o rentable econòmicament que una de lineal. Això no és cert ja que crear la interfície i programar-la, d'acord a les nostres necessitats, no resulta una tasca senzilla ni gratuïta:

"People often say that producing for the web is cheaper; actually, it's even more expensive than producing a traditional documentary! [...] As far as the content itself was concerned, good presentation definitely costs money! Graphic designers also have a fundamental role to play online." (Bagot, 2011, citat per Lietaert, 2011:60)

Per altra banda, no només és difícil aconseguir el finançament sinó que les coses passen tan ràpid en aquest àmbit multimèdia que quan tens una idea i estàs pensant com produir-la, n'hi ha d'altres que ja se t'han avançat i tenen els mitjans per a produir. Per tant, no es tracta de donar-hi masses voltes, sinó d'escriure un bon projecte, aconseguir diners i anar ràpid "a per feina",

segons Bagot: “It’s a media form where things are always moving so fast, that you can’t wait until every last detail of something is planned before doing it...you just have to do it!” (Bagot, 2011:61, citat per Lietaert, 2011:61). Alexander Knetig, editor web a ARTE des de 2009, argumenta el fet que sigui difícil canviar la dinàmica a la que hem estat subjectes durant els últims 30 o 40 anys en relació al model de producció preestablert:

“I definitely think that producers will have to be more creative and innovative. Historically producers used to think in the same patterns for 30 years, but today when you present an idea for a webdoc, you need to adapt your storytelling to the way in which stories are told on the web – which is not the same way they were told 3 or 5 years ago. Producers have to pay attention to this dualism between content and form, but also why this dualism will be broadcast on the internet and how to reach a maximum of people, using social networks, using semantic devices.” (Knetig, 2011, citat per Lietaert, 2011:72)

En relació al contingut i la forma, és evident que per complicar encara més les coses hi ha un abisme entre aquestes dues indústries: la tecnològica i la dels continguts. La primera pensa en termes de transportar coses i la segona enfoca el negoci des d’una altra perspectiva. Hi ha gran distància o un “gap” entre aquestes dues realitats o modes de producció, els quals s’han d’apropar i entendre per a que el nou model de negoci pugui ser fructífer a curt termini. Segons aprecia Alexandre Brachet, fundador d’Upian, i que després de la nostra experiència en l’àmbit de la producció podem constatar com a verdadera, és més complicat en termes de producció produir per als anomenats nous mitjans que en els tradicionals: “We know that telling a story on one single medium is difficult, so when there are 2 or 3 media to consider, it gets harder!” (Brachet, 2011, citat per Lietaert, 2011:87). Erik Bernstein, productor a Alma-Alma-Films d’Israel, opina en relació a la producció d’aquest nou gènere:

“Except for a few places like ARTE and NFB, there are not many doors open to us. I’m afraid that at this point in time TVs are very much behind. There are some changes taking place but it is still going very slowly.” (Bernstein, 2011, citat per Lietaert, 2011:102)

El problema, segons Bernstein, resideix en l’estructura actual i la resistència a canviar, ja que les lògiques imperants es troben massa vinculades al model clàssic, en la mateixa línia que es pensa que el documental interactiu és una evolució natural del documental audiovisual, I, tot i que mantinguin punts en comú, aquesta apreciació, com hem vist en el capítol anterior, és errònia en el seu plantejament de base. A més a més, els executius de televisió poden o no estar interessats en Internet com a mitjà, relegant-lo a un segon o tercer pla, o directament no agradar-los aquest nou canal de producció i exhibició i ignorar-lo directament:

“First of all, I think that most of the broadcasters are classic TV commissioning editors; many of them probably do not like the internet and anyway most of them do not think in terms of the internet. And my perception is that they see the internet as a second-rate platform. Second, there is not much money available, and the reason is that broadcasters think about TV above all. Third, there simply aren’t enough good ideas out there, and of course the lack of funding does not help to bring out these new projects. (Bernstein, 2011, citat per Lietaert, 2011:102)

En relació al model de producció, Katerina Cizek no entén aquest tipus de resistència ja que no es tracta d'una revolució aïllada, sinó d'un nou estadi en la història de la comunicació, amb tot el que això significa i comportarà a curt i llarg termini:

“This means that film makers wanting to take their work online need to learn new skills... I do not understand the resistance in the documentary community to the digital world we are living in. It is not just a digital revolution anymore, it is a digital world!” (Cizek, 2011, citat per Lietaert, 2011:94)

Segons Cizek, el mitjà digital pot ser aprofitat des de moltes vessants pels directors i productors de l'àmbit documental, i aquesta és precisament una de les seves grans riqueses i valors afegits reals:

“Today the internet is a tool that can be useful for documentary film makers to advertise their linear films, and communicate with their audience in a new way. As far as I'm understand, documentary film is the creative interpretation of reality. So the medium in which we are working is contemporary life, all around us.” (Cizek, 2011, citat per Lietaert, 2011:94)

En la mateixa línia que Bernstein (2011:102), Cizek, opina que la complexitat deriva del fet que aquest nou gènere s'emmarca en un entorn canviant, i per tant cal ser-ne conscient i adaptar-se als canvis emergents. Per a Cizek, el treball en grup i el fet de reciclar-se constantment són factors que cal contemplar i portar a la pràctica, ja que en certa manera es podrien constituir com a possibles solucions per evitar l'estancament i reticència al canvi, un canvi ja no proposat sinó obligat:

[...] “you are working in an area that is always shifting and changing. So it is important to embrace the fact that the waters are always shifting, but then stay close to the values and the reasons why you are doing the work in the first place. Make sure that this does not change. Work collaboratively and make learning a part of the process along the way. [...] Learning is actually 90 percent of the process, on a daily basis, no matter how old you are or how long you have been doing it for. So be flexible.” (Cizek, 2011, citat per Lietaert, 2011:94)

En relació a aquestes qüestions, el director Luc Bourdon dóna la seva visió del cinema documental expressant que l'autor de documentals s'ha de comprometre amb aquests nous llenguatges i formes de coneixement, obrint-se a noves col·laboracions. I aquí és on es poden vincular aquestes idees amb la necessitat imperant de ser flexible, com comenta Cizek. Segons Bourdon, a més de la imatge, so i edició, el responsable de l'obra ha d'usar la interactivitat ja que aquesta serà cada vegada més necessària per navegar pel contingut. En aquest període de transformació, l'autor ha de combinar la creativitat amb un model econòmic que no existeix d'una manera enginyosa i creativa:

“The documentary director must commit himself to these new languages and forms of knowledge, to new collaborations. In addition to image, sound, and editing, he must use interactivity. He will be increasingly close to the content, master of his work, more of a producer than ever before, closer to his rights as an “author”. In this period of transformation, he must combine creativity with an economic model that doesn't exist. He must be ingenious.

Tomorrow's documentary filmmaker will be someone who heats things up, initiates, pushes the boundaries, takes a position." (Documentary Network, 2011:16)

Un altre tipus de mobilització pública que s'està desenvolupant en els llocs web dedicats al finançament de la participació és el sistema CrowdFunding, és a dir, quan els internautes participen financerament en el suport de projectes que els agraden. Aquest no es constitueix en si com un model de producció en si mateix, però sí com una ajuda valuosa per arrancar un projecte i portar-lo cap a d'altres estadis. El procés no és nou en si mateix, però requereix una organització complexa i una gran inversió d'energia per part dels directors i productors. Un dels grans avantatges d'Internet ha estat la disponibilitat d'eines que simplifiquen les operacions de recaptar fons i augmentar el nombre d'inversors. Però el web no proporciona una recaptació de fons de forma espontània, hi ha molta feina per fer per mobilitzar la comunitat i guanyar-se la lleialtat dels donants (Documentary Network, 2011:22). Alguns productors independents, ara més que mai en temps complicats per aconseguir diners per produir obres culturals, es llancen a l'aventura de crear un lloc web dedicat específicament a finançar la pel·lícula. Donada la proliferació d'ofertes de web, és un risc calculat i, sovint, els projectes més reeixits depenen d'un personatge conegut amb el potencial de "clientela" que aquest pot proporcionar. En altres llocs, estem experimentant l'aparició de diverses plataformes dedicades al finançament de la participació, que manegen una gran varietat de projectes. Com a exemples més propers, citem les plataformes "Verkami"<sup>91</sup> i "Kifund"<sup>92</sup>. Aquestes iniciatives per intervenir entre el director i el públic a la xarxa tendeixen a seguir dues filosofies diferents:

- En el primer cas, es tracta d'un sistema de participació per obtenir beneficis per als beneficiaris. El lloc de recaptació de fons funciona d'acord amb les regles de la coproducció, que transformen l'internauta en un dels inversors. L'internauta contribueix amb apostes sobre els ingressos futurs de la pel·lícula, de la qual en rebrà dividendes. El director i el productor cedeixen part dels seus drets als internautes i a l'empresa que s'encarrega de la coproducció. Aquest és el sistema proposat per TousCoproductors<sup>93</sup>, we-are-producteurs.com<sup>94</sup> i peopleforcinema.com<sup>95</sup>.

- En el segon cas, són plataformes emergents que faciliten les donacions del públic per al director de cinema o productor. El director de cinema o de l'empresa de producció es reserva

---

<sup>91</sup> Consulteu la següent direcció web: <http://www.verkami.com/>

<sup>92</sup> Consulteu la següent direcció web: <http://www.kifund.com/>

<sup>93</sup> Consulteu la següent direcció web: <http://www.touscoprod.com/>

<sup>94</sup> Consulteu la següent direcció web: <http://we-are-producteurs.com>

<sup>95</sup> Consulteu la següent direcció web: <http://peopleforcinema.com/>



tots els drets. Les plataformes Kickstarter<sup>96</sup>, IndieGoGo<sup>97</sup> i Babeldoor<sup>98</sup> s'han creat per a aquest propòsit. Sigui quin sigui el sistema – participació en els beneficis o patrocini –, el finançament participatiu a través d'Internet correspon normalment a certes regles bàsiques:

1. Els internautes s'arrisquen a una pel·lícula per un import igual o superior a una “compensació”, en general un objecte o servei relacionat amb la producció de la pel·lícula.
2. Els fons es recaptin per un període de temps limitat, amb l'esperança d'assolir o superar l'objectiu mínim de garantia financera determinada pel director o el productor del projecte.
3. Sempre que l'objectiu no s'assoleixi, les contribucions dels participants es registren i es mantenen, sense cap tipus de sortida del capital.
4. El director del projecte no rep els diners i els contribuents no poden recuperar la seva “indemnització” fins que la meta financera s'hagi assolit.
5. El cineasta, per tal de tenir èxit, sovint estableix un objectiu al voltant dels 10.000 dòlars.
6. Per donar suport econòmicament a una pel·lícula, l'internauta adquireix immediatament la condició d'espectador “privilegiat” i se li demana d'ajudar a promoure la pel·lícula a través de les seves xarxes i contactes personals.
7. Per atraure els internautes, les plataformes ofereixen regals als contribuents, com una invitació per a l'estrena, un DVD, un crèdit en els títols de les pel·lícules, etc.

Com s'observa en aquest nou model de producció descrit, la cultura digital ens porta a repensar l'estructura tradicional de la producció, tot impulsant el sistema a desenvolupar noves aliances i formes innovadores de fer les coses. Per altra banda, realitzar projectes per a la web suposa la participació de nous equips creatius amb experiència i coneixements. Els equips convencionals de producció ja no són apropiats. Mentre es produeix aquest canvi, paulatinament, hi ha una superposició entre la nova indústria digital i els directors de documentals, i cada part necessita de l'altra, tot i que un abisme els separi. Una gran meta pendent rau en la necessitat de millorar la cohesió entre aquests dos mons, i tot això demana temps, ja que cap canvi és suau, i menys el que ens ocupa:

“We are learning how to “read” and “write” with digital light, where the pen is now a magic wand, where the writing's on the wall – in the form of a touch screen. On any screen, any size, anywhere. In this new docworld, we make hardware and software work for us. We develop

---

<sup>96</sup> Consulteu la següent direcció web: <http://www.kickstarter.com/>

<sup>97</sup> Consulteu la següent direcció web: <http://www.indiegogo.com/>

<sup>98</sup> Consulteu la següent direcció web: <http://www.babeldoor.com/>

media-ware and mediawareness. On new platForms, webdocs are a means of self-expression fashioned through a collaborative process. They are democratic. The words documentary and democracy have focused into – documocracy.” (Wintonick, 2011, citat per Lietaert, 2011:7)

En la mateixa línia, Claire Buffet (2011:29), productora de Turbulent, una companyia de nous mitjans que s'ha especialitzat durant molts anys en la producció de projectes web, afirma que el món del web, com el món del documental, té la seves pròpies fases de producció i exhibició. El cicle de producció és diferent, amb un munt d'interdependència, la iteració, i les seves interrelacions. Al web, les fases no flueixen d'unes a altres, sinó que ocorren simultàniament. Els nous mitjans són un sector condicionat per l'escassetat i l'alt cost de la mà d'obra. És principalment una indústria d'empleats permanents on la mà d'obra és cara i la competència és ferotge. Buffet creu que les dues indústries poden beneficiar-se tot aprenent una de l'altra, per tal de reduir els malentesos mutus i les idees errònies, cosa que permetria un millor coneixement pràctic de les apostes per a cada indústria en la creació d'un projecte comú.

Brett Gaylor, director canadenc que produeix documentals a EyeSteelFilm i projectes web per la Mozilla Foundation (projecte Popcorn.js), posa l'accent en l'aspecte financer: “Les persones que treballen per a la web i en els nous mitjans de comunicació han d'entendre l'origen dels realitzadors de documentals. Els salaris són diferents, la competència pels fons és diferent, i no estem discutint quantitats similars de diners. El treball per a la web no és gratuït i, per altra banda, no hi ha molts diners en el món del documental” (Documentary Network, 2011:29). Per tant, partint de la última afirmació de Gaylor, no resulta ni resultarà fàcil aquesta conjunció entre el món web i el gènere del documental, ja que aquest últim no gaudeix de les inversions generoses que si que experimenten els projectes de ficció, sobretot audiovisual, com el cinema dels grans estudis, però també interactiva, com el cas de la indústria dels videojocs. Benoît Beaudoin, responsable de l'àrea interactiva de la cadena francesa TV5, suggereix que als productors de televisió se'ls encarrega de treballar per a les empreses dels nous mitjans, en lloc de ser-ne coproductors, però aquests no apliquen la mateixa filosofia que els productors de web, ja que els seus mètodes de treball són diferents, la qual cosa pot crear conflictes. Els productors de televisió volen empènyer el contingut, mentre que els creadors digitals parlen de l'experiència de l'usuari i el públic. Els primers són més de la indústria dels continguts i els segons de la forma, i aquí veiem la distància de la que parlàvem anteriorment. Segons Beaudoin, les dues parts trobaran una forma de treballar juntes, però no necessàriament en tots els projectes, almenys de moment:

“Television producers don't have the same philosophy as web producers, and their ways of working are different, which can create conflicts. TV producers want to push the content, while digital creators talk of user-experience and the audience. The two parties will find a way of working together, but not necessarily on all projects, at least for the moment.” (Documentary Network, 2011:29)

En aquest sentit, Heather Croall, que exerceix la direcció del Sheffield International Documentary Festival i com a productora a Crossover Labs, assenyala que els documentalistes tendeixen a no apreciar el suficient (o menystenir segons com es miri) la tecnologia, quan aquesta resulta un factor de vital importància que determina la viabilitat i èxit del projecte en si:

“Filmmakers tend to focus on the narrative, the storytelling aspect, but they often think that technology is easy to use. So they make their films and put them online...but no one actually finds them on the web! They have to learn how the audience uses technology and how to find their audience in the digital world. Interactive designers can help filmmakers because they understand how to generate successful online interaction.” (Croall, 2011, citat per Lietaert, 2011:23)

I en aquest punt d'unió és on entra en joc la figura del dissenyador d'interactius, una figura que nosaltres, arran de la nostra experiència com a productors en aquest àmbit, considerem essencial per a produir aquests tipus de projectes. Aquesta figura pot acostar els dos àmbits, el dels continguts i el de l'estructura tecnològica, actuant com a catalitzador. En la mateixa línia, Hugues Sweeney, productor sènior dels projectes interactius francesos al National Film Board de Canadà (2011), comenta:

“When I go to events organized by documentary filmmakers, we talk a lot about the content and very little about the form. But when I go to events organized by interactive developers, we talk a lot about the form and almost never about the content. So these two universes complement each other well, and have a lot to share.” (Sweeney, 2011, citat per Lietaert, 2011:29)

En aquesta nova dinàmica de producció, doncs, i en relació a les dades ofertes per Tom Koch, es necessiten molts professionals de l'àmbit multimèdia:

“I read the other day that for each person living in the USA, there are around 400,000 new pages put on the internet every day... this is vast and inconceivable. But this means that someone will have to not simply aggregate all this content but administer it, create ways to sort of guide people through this stuff.” (Koch, 2011, citat per Lietaert, 2011:32)

Com es desprèn de l'anterior afirmació, en aquest nou escenari no només es necessiten productors de contingut, sinó gestors de l'enorme núvol informatiu que compon un mitjà tan dens i fragmentat com el digital. Femke Wolting, cofundadora i cap de projectes de Submarine Channel, tot fent explícites les diferències a l'hora de produir per televisió o la xarxa, remarca que:

“My advice is to think of the intrinsic qualities of the internet from the very beginning rather than just trying to adapt something straight from the TV. For instance, documentary filmmakers are not used to scripting every scene, but for transmedia project you have to do that. So the workload must be balanced, in order to prevent people from becoming frustrated. This can happen, for example, when interactive people have to wait too long before the file is ready, or the film director might feel forced to produce in a format that they do not really like.” (Wolting, 2011, citat per Lietaert, 2011:39)

Les lògiques de producció han de ser clares des dels inicis, perquè no operar d'aquesta manera pot comportar molts maldecaps durant el desenvolupament de les diferents fases de producció d'un projecte d'aquestes característiques. També, en la línia del dissenyador d'interactius, cal esmentar que en els projectes de naturalesa transmediàtica, la figura del “productor transmèdia” esdevé clau, la funció del qual és dedicar-se a dotar de coherència l'univers expandit creat a partir d'un projecte de ficció o no ficció. Alexandre Brachet, productor de continguts digitals i director de Upian, continua insistint que hem de considerar el volum real de dificultat que comporta produir un projecte d'aquesta naturalesa:

“A big difference between internet and TV is that when a program is launched online, it double the work for the production team. For instance, it can lead to considerable time spent on animation, specially when the webdoc in question also carries discussion tools for users.” (Brachet, 2011, citat per Lietaert, 2011:87)

Ghassan Faiad, director i fundador de la Companyia Kung Fu Numèrik, manté una opinió diferent. Kung Fu Numèrik conceptualitza i crea pàgines per a la xarxa, eines web i contingut interactiu. Faiad prefereix treballar com a co-productor, no com un proveïdor de serveis: “Les dues companyies estan fent una inversió. I això ens situa en igualtat pel que fa a l'intercanvi d'idees. Per a mi, la participació en un projecte és més que un acord financer simple, és realment la creació d'una missió comuna” (Documentary Network, 2011:29). Per la seva part, Marc Guidoni, productor independent, membre de la Producer's Network i consultor, va presentar tres recomanacions oportunes sobre la base de les experiències dels actors dels mitjans de comunicació transversals, a Sunny Side of the Doc<sup>99</sup>:

- Els directors i escriptors, que són més que mai centrals en un projecte, han de buscar ajuda d'especialistes en tecnologia. Cal ser audaços per a la construcció dels equips amb els creadors que venen de diferents orígens, i reforçar considerablement els fons destinats al desenvolupament de projectes.
- És essencial per a un projecte tenir una visió molt forta que uneixi les vessants creatives i de producció: els directors creuen que el seu paper evolucionarà en els propers 5 anys perquè es convertiran “naturalment” en una “figura total” [multiplatform-super-artistic-director].
- Encara que la televisió convencional és l'eix central (ja que en l'actualitat és on es poden aconseguir els diners), ja no és possible l'adopció d'un únic soci en el finançament dels programes de mitjans de comunicació transversals: cal jugar amb la “coopetència” [coopetition] (competència cooperativa).

---

<sup>99</sup> Consulteu el website en aquesta direcció: [http://www.sunnysideofthedoc.com/fr/newsletter\\_8.php](http://www.sunnysideofthedoc.com/fr/newsletter_8.php)

Les plataformes i els continguts convergeixen, però també les capacitats han de convergir, creuant gèneres i formats. Per respondre a aquesta necessitat, s'estan realitzant diverses iniciatives, que citem a continuació. Llançat el setembre de 2009, Space Infusion connecta equips interdisciplinaris, facilitant la creació de xarxes, oferint orientació i assessorament estratègic. “We involve ourselves upstream from the idea. We want to be facilitators, to support ideas. We don't get involved in the chain of rights; people who come to see us leave with knowledge” argumenta Veronique Marino (2011:30), a càrrec d'aquesta empresa.

Frank Boyd ha estat un dels impulsors de CrossOverLabs des de fa 5 anys, un programa d'immersió en els mitjans digitals. El propòsit del programa és inspirar confiança en l'ecosistema dels mitjans de comunicació transmediàtics. Comenta Boyd al respecte: “Volem convidar a que més gent de la indústria es reuneixi per entendre la nova realitat, les noves possibilitats. Cal estar familiaritzat amb la cultura digital, les noves plataformes que no són secundàries als sistemes de televisió – sinó diferents – i de les quals hem d'obtenir-ne el màxim potencial. Els Programes de Desenvolupament Professional són absolutament essencials.” (Documentary Network, 2011:30)

El 2010, el departament de DOC Toronto (Organització Documental de Canadà) va posar en marxa el programa DocSHIFT, centrat en fomentar noves aliances creatives i innovadores per ajudar a desenvolupar documentals interactius. El projecte de dos anys inclou laboratoris de convergència dedicada a la generació d'idees, el refinament i l'anàlisi, inspiradores presentacions de projectes, esdeveniments de networking i tallers de capacitació, un projecte d'incubació de 5 mesos on es produeixen projectes interactius documentals i de prototips, i la investigació centrada en el negoci i l'estudi de cas de documentals interactius a tot el món.

El National Film Board de Canadà, per la seva part, ha inclòs també la formació en la seva estratègia digital. First Person Digital, Engage-toi, Newscreen i Calling Card són els programes que integren els tallers d'experimentats professionals de la producció per ajudar els artistes, ja siguin emergents o experimentats, a preparar-se de cara a l'entorn multiplataforma.

Llançat durant la primavera de 2012, Living Docs és una experiència capdavantera per a produir documentals interactius. Els socis d'aquest projecte – Tribeca Film Institute, The Center for Social Media, ITVS i BAVC – creuen que l'esperit del web – la col·laboració, l'aprenentatge constant i la iteració – ofereix una forma fonamentalment nova per la producció de documentals. Aquests nous documentals situen l'usuari en el centre de l'experiència, com fan també els millors documentals, que es basen en històries reals i experiències humanes. En altres paraules, aquests actors consideren que el web ha donat als directors de documentals una manera poderosa per distribuir les seves pel·lícules, però en l'actualitat només hem rascat la superfície sobre la manera com pot canviar la narració de les històries. El web ofereix un bé

comú compartit d'imatges i sons, converses i dades sobre la nostra política, les nostres històries, i en definitiva, sobre nosaltres mateixos, transformant les audiències en participants actius. “Es tracta de l'evolució del gènere documental”, comenta Brett Gaylor a través del bloc de Mozilla. I afegeix:

“Estem incitant als cineastes i desenvolupadors a explicar històries d'una manera que mai s'ha intentat abans”. Els documentals interactius són un mitjà relativament nou i dinàmic. Se centren en l'ús de programes de codi obert, la col·laboració lliure i oberta, i una varietat d'eines basades en la web que permeten als cineastes crear pel·lícules úniques, no lineals i amb una flexibilitat no disponible en el tradicional format documental” (Bloc de Mozilla, 2012).

Hem extret un fragment d'una pàgina web de la xarxa (Webpronews 2012), que creiem que sintetitza perfectament la idea darrera d'aquesta experiència tan innovadora<sup>100</sup>:

“Mozilla hopes to revolutionize open-source, Web-based documentaries through its new Living Docs Project, which launched yesterday. The open source non-profit organization announced recently its partnership with The Tribeca Film Institute, The Center for Social Media at American University, ITVS, and BAVC. The goal of the project is to encourage a spirit of open innovation and collaboration in the world of online documentary. Participants will use open source, Web-based production programs and share code and resources, with a focus on the early and frequent release of new iterations of their media.” (Webpronews, 2012)

Els socis de la iniciativa Living Docs coneixen el cicle de vida d'un projecte web, el qual és molt diferent al d'un documental. Brett Gaylor es va enfrontar a aquesta qüestió durant la producció de la plataforma d'edició col·laborativa en línia (opensourcecinema) per el seu documental RIP!A Remix Manifesto:

“Durant la gravació, els internautes juguen amb els extractes de la pel·lícula, i hem inventat un concurs per fomentar la seva participació. Però era massa treball. Aquesta obertura a la col·laboració depèn de l'existència d'un procés que ens permet filtrar, modificar, seguir, avaluar i respondre. No és car de fer, però costa temps. I el temps són diners. Però el procés segueix sent molt proper a l'enfocament del cineasta documental, tot fomentant així la creació de relacions, la confiança amb els protagonistes, l'ampliació de la visió, etc.” (Documentary Network, 2011:31)

Una altra prolífica associació ha començat a donar els seus fruits a partir del IDFA Doclab 2012, el qual vincula la part interactiva del IDFA amb el MIT Open Doc Lab i estudis multimèdia com Upian<sup>101</sup>. En relació a la rentabilitat de la producció documental al web, Claire LeProust, directora de desenvolupament digital de l'agència Capa, es mostra cauta: “Estem en el començament de la història, no podem treure conclusions prematures. Però és obvi que a llarg termini, un ha de trobar una nova manera d'adaptar-se a Internet, que és un mitjà més interactiu”. Per a ella, és evident que si un vol fer documentals web com un negoci, cal

---

<sup>100</sup> Consultar en línia aquesta direcció web: <http://www.webpronews.com/mozilla-announces-living-docs-project-in-open-source-documentaries-2012-03>

<sup>101</sup> Veure projecte web “Moments of Innovation”, fruit d'aquest conveni inicial de cooperació internacional entre el MIT Open Doc Lab i el IDFA Doclab: <http://momentsofinnovation.mit.edu/>

estandarditzar l'estil narratiu: “Amb això en ment, el programari Klynt, desenvolupat per l'empresa francesa Honkytonk Productions, permet als seus usuaris reduir costos.” Fins fa poc temps, l'edició no lineal del programari Klynt només s'utilitzava internament. Constantment millorat i actualitzat per a cada nova producció, Klynt es va convertir dos anys enrere en una eina indispensable per a les produccions creatives de Honkytonk. Arnaud Dressen, el director d'aquesta empresa francesa, assenyala: “Sense Klynt, seria econòmicament impossible d'haver editat *The Challenge*, el documental web produït per Laetitia Moreau i que es troba en línia a la pàgina web de Canal Plus. El programari ens ha permès reduir dues terceres parts dels costos de desenvolupament web per a cada projecte, els quals representen, en general, del 30% al 40% del pressupost global.” (Dressen, 2011:31)

Amb la seva interfície d'edició única, la qual cosa permet a l'usuari barrejar i combinar fàcilment fotos, vídeos, so i text, Klynt permet als directors de webdocumental guanyar temps, situació que els permet dominar els continguts tot fent allò que els agrada més. També els permet estalviar diners, ja que els desenvolupadors professionals ja no són necessaris en cada etapa de la creació i edició. A *The Challenge*, per exemple, va ser l'editor de Laetitia Moreau, Alex Ramonet, qui estava a càrrec del programari. També observem aquesta tendència en altres programaris (anomenat web authoring tools) específics per a produir projectes multimèdia, com 3WDOC, Zeega o Popcorn.js.

Segons Sonnen (2012, Webdox Conference), hi ha dos tipus de “documentary storytellers”: els cineastes que volen produir films de 90 minuts lineals i els capdavanters digitals que conceben el documental en relació amb els mitjans digitals. Alguns adjectius que defineixen a aquest segon grup són els termes: “passionate, dangerous, breaking the rules, surprising and unforgettable”. Com s'observa, proposa designar als practicants amb el terme de “documentary storytellers” més que “documentary filmmakers”. Segons Femke Wolting (2011, citat per Lietaert, 2011:96), aquestes serien les diferents etapes que tot procés de producció hauria de contemplar:

1. Pluja d'idees: aquesta és la principal activitat de la que n'emana quin tipus d'història o experiència fílmica sorgirà.
2. Fons per al desenvolupament: hi ha fons específics per als mitjans interactius, però també cal comptar amb la esponsorització i les cadenes de radiodifusió.
3. Storylines i Design document: escriure el guió i determinar l'estructura de la narrativa. Al final, això es tradueix en un “document de disseny”. Aquest document dóna una idea aproximada sobre com es mostrarà el web, amb l'estil visual llest, i sobre com es podrà navegar. Per tant, el que cal és dissenyar “l'experiència de l'usuari”.
4. Pressupost i pla de finançament: cal fer un pressupost i buscar formes de finançar-lo.

5. Fase de producció: producció, test beta, test de l'usuari, etc.
6. Presentació: cal assegurar-se que els espectadors accediran a la informació abans d'aquesta per a que tinguin una idea prèvia del projecte.

### **6.2.3 Tendències en la distribució/accés**

En el gènere que analitzem, les noves formes d'escriptura o textos responen a un tipus de narració i/o estratègia hipertextual i transmediàtica. D'acord amb la definició generalment acceptada que hem efectuat en el capítol segon, la narració transmèdia produeix continguts per a diverses plataformes. Un enfocament o punt de vista apareix a Internet, un altre en un bloc, un altre en forma d'un documental a la televisió lineal, així com en llocs web dedicats, etc., i tots aquests diferents sistemes de suport interactuen per oferir la totalitat de la informació. Una obra construïda d'aquesta manera s'experimenta en la seva totalitat, en la mesura que l'espectador n'explora i aprofita els diversos elements. Tots els elements creuats – és a dir, l'expansió del documental lineal per a diverses plataformes (telèfons mòbils, xarxes socials, llocs d'Internet, plataformes de distribució en línia, etc.) – es consideren una part integral de l'estratègia de comercialització de l'obra original, i no com únicament els actius creatius. Però després, a més de produir diferents textos, discursos, narracions, i, per extensió, continguts per a diferents suports i/o plataformes, cal adaptar els continguts per a cada fabricant i/o proveïdor, cosa que complica la situació. James McQuivey, vicepresident de Forrester Research, una empresa de tecnologia i estudis de mercat, argumenta que:

“All of them will create different solutions for content providers. So, for example, if documentary filmmakers want to make sure their film is available on Apple, Google, Sony, Samsung and LG Devices, in some cases you might have to go each company directly. Or you find a service, such as Netflix in the USA, that has made itself available on all of these devices, so you can distribute your documentary through Netflix.” (McQuivey, 2011, citat per Lietaert, 2011:26)

Tot i això, iniciatives com Netflix poden donar un gir a aquesta situació. Netflix és una plataforma de vídeo que de forma totalment legal ofereix en streaming pel·lícules i sèries de televisió, a canvi d'una quota de subscripció mensual. Netflix va ser creada per Reed Hastings i Marc Randolph el 1997 a Califòrnia com un videoclub amb una plataforma de vídeo via online o per correu postal (servei disponible només per als Estats Units), que li proporciona al subscriptor una quantitat il·limitada de rendes de les pel·lícules i sèries del seu catàleg. No obstant això, la “revolució Netflix” s'ha donat amb el servei de visualització via streaming, tot i que avui dia el servei d'enviament a domicili es manté i fins i tot s'adapta i s'actualitza, per exemple ara també ofereix pel·lícules Blu-Ray, tot i que es tracta d'una activitat que apunta a la baixa, sobretot si es compara amb la ràpida popularització del servei via connexions de banda ampla. Fins i tot, aquest servei ni tan sols es va contemplar en la seva expansió internacional cap



a Llatinoamèrica i Europa. A meitat del 2011 comptava amb més de 25 milions de subscriptors als Estats Units i Canadà, permetent als seus usuaris gaudir de totes les estrenes recents en els sistemes de reproducció més utilitzats (Wikipedia, 2012). Tom Koch, vicepresident de PBS Distribution, assenyala que Internet és el mitjà en majúscules perquè, entre d'altres coses, permet operar a plataformes com Netflix per a poder exhibir les pel·lícules:

“[...] the internet will allow you to distribute your production and match the actual story that you are trying to tell, rather than the format that has previously been given. We can see that for all types of media, they are changing the way they produce. The best examples of this are how newspapers or book sellers are adapting themselves.” (Koch, 2011:27)

Per a Paul Pawels, el productor ha de tenir nocions clares de l'entorn de la distribució, saber quina és la millor elecció o inclús la millor possible combinació de possibilitats i eleccions clau a l'hora de realitzar una producció d'aquesta natura:

“[...] producers have to know which distribution channels are new on the market, and decide for themselves which ones they think might work, and which ones they think might fail and shortly disappear. And the most important thing is to know how to combine all the different distribution channels available out there...” (Pawels, 2011, citat per Lietaert, 2011:33)

Elizabeth Radshaw, directora de màrqueting del Festival Hotdocs, remarca que és més difícil justificar una distribució on no hi ha una audiència garantida, com en el cas del web, que en una televisió on està tot molt més estudiat i delimitat:

“Right now the key question is: how do you bring webdocs to audiences, how do you drive flow to the site? My background is in distribution and of course one of the problems is, how do you justify the sale of a webdoc to an audience the way you would justify a film sold to the CBC, who know that they will have 2 million people watching? Other ways to commodify a webdoc are now emerging, and this is where I talk about partnering with brands and foundations, and other forms of support. But not every project lends itself to that, not every story has an appropriate product for it, not every one is going to work that way.” (Radshaw, 2009, citat per Lietaert, 2011:49)

D'acord amb Radshaw, Internet és un mitjà més ambigu que la televisió, i és per això que trobar models de finançament pot costar més. Alexandre Brachet, coincidint amb l'anterior apreciació de Radshaw, assenyala la importància de concebre la possible distribució des d'un estadi inicial del pla de producció i viabilitat econòmica:

“Just like the interface, the distribution must carry the story and must be in the minds of the creative team from the beginning. A program without a safe web delivery mechanisms as part of its DNA is doomed to remain unseen.” (Brachet, 2011, citat per Lietaert, 2011:87)

Peter Broderick, president de Paradigm Consulting, empresa especialitzada en la distribució digital que actua com un centre d'informació i agregador de continguts, assenyala que no hi ha una guia de navegació per aquesta nova dinàmica de distribució: el que es necessita és l'intercanvi d'experiències. L'argument fonamental de Peter Broderick és que l'arribada dels formats digitals ha donat als cineastes independents els mitjans i les tècniques per ser

completament independents en la distribució, així com les condicions de producció. I aquests tenen moltes raons per a fer-se càrrec de la seva pròpia distribució. Al seu informe *Welcome to the New World of Distribution* (2008) comenta que “El vell món dels mitjans no està mort, però si ple de dificultats: les emissores tenen cada vegada menys diners (les taxes de llicència estan caient) i alguns s'aferren a les velles formes de fer les coses, les quals ja no responen als canvis en la cultura d'audiència de consumidors” (Broderick, 2011:44). Observem punts en comú amb l'apartat anterior, on també veiem com molts dels productors s'aferren a les velles estructures i llavors el procés de desenvolupament i implementació es complica de forma abismal. El fet de ser autosuficient, per Peter Broderick, es podria resumir en els directors (o productors) assumint els diversos aspectes de la distribució de les seves pel·lícules. Aquesta teoria és recolzada pel distribuïdor canadenc Jan Rofekamp, president i fundador de Transit Films, ja que els costos d'operació i distribució i les despeses ja no són les mateixes. Rofekamp assenyala i es pregunta:

“Seriously, in the digital world, the middleman does what exactly? Generates what? The practice of VOD (micro-payments) via an intermediary is almost criminal. We know that operating and distribution costs and expenditures are no longer the same, so what does that intermediary do?” (Documentary Network, 2011:44)

Però tampoc es posiciona Broderick com a partidari de les posicions extremistes, ja que cada pel·lícula desenvolupa la seva pròpia estratègia de distribució individual. Alguns productors prefereixen cedir tots els drets a un únic distribuïdor de la seva confiança. Altres es veuen involucrats en un tipus de distribució veritablement independent. I alguns decideixen decantar-se per un tipus de distribució híbrida, que “combina la venda directa dels cineastes amb la distribució a tercers (per exemple, distribuïdors de DVD, canals de TV, empreses de vídeo a la carta (VOD Video On Demand), distribuïdors educatius, etc. Al Canadà, els experiments híbrids de distribució, com el cas de *RIP! A Remix Manifesto* de Brett Gaylor, produït per EyeSteelFilm, i *Earth Keepers Guardians* dirigida per Sylvie Van Brabant amb Rapide-Blanc, són només dos exemples del creixent interès en aquest món de distribució.

*RIP! A Remix Manifesto* és un cas especial tant en termes de producció com de distribució. El tema de la pel·lícula, el paper dels drets d'autor en l'era digital, es prestava bé per al format. El 2008, la pel·lícula va començar la seva carrera al Festival du Nouveau Cinéma de Montreal. EyeSteelFilm, la companyia de producció, havia obtingut l'estatus de distribuïdor amb SODECA i volia experimentar amb un enfocament híbrid de distribució, és a dir, la distribució tradicional (en els festivals, als cinemes, en televisió, i després a DVD) juntament amb la distribució en línia (utilitzant les xarxes socials, streaming, VOD, i les vendes de DVD). El cineasta Brett Gaylor no creia que els usuaris d'Internet estiguessin disposats a veure la pel·lícula sencera en línia. La seva estratègia en línia era, en primer lloc, presentar al públic un capítol de la pel·lícula a través de les xarxes socials, tot oferint-los una experiència nova: es

podria manipular el contingut, certes parts del remix de la pel·lícula, les seqüències d'acció, i així successivament. Per al mercat de la televisió, la posició de EyeSteelFilm va ser clara des del principi: a part de ser un tema que podria limitar-se a la distribució en línia com a segment de nínxol, no volien tancar-se al mercat de televisió, doncs, com explica Brett Gaylor, la televisió segueix sent la pantalla principal per atraure a una gran audiència (Documentary Network, 2011:45). Per Gaylor (2011), la posada en marxa de la distribució va resultar difícil.

“Vam haver de negociar amb els sub-distribuïdors, TV, la NFB, és a dir, els actors que estaven realment involucrats en la distribució. I potser jo era l'únic feliç al final del dia! Tothom aprèn en aquesta aventura: com trobar noves formes de col·laboració de treball, la forma de dividir els drets de tots els distribuïdors, com fer front a molts socis, com fer tractes de negocis, etc.”(Gaylor, 2011:45)

La pel·lícula va gaudir de gran èxit en el circuit de festivals (IDFA, Hot Docs, FNC, CPH: DOX, Sheffield, SXSW, Silverdocs, etc.) abans de ser venuda a més de vint emissores. També va gaudir d'excel·lents vendes de DVD (disponible al Canadà, EUA i el Regne Unit per Amazon i a través del NFB, i a través d'iTunes als EUA) i va rebre un molt bon acolliment en el mercat educatiu. Finalment, va ser acollida pels distribuïdors d'Internet (Pitchfork.tv, BoingBoing.tv, Hulu.com, nfb.ca), així com una economia paral·lela (compartida, sense càrrecs, en col·laboració) va anar creixent al voltant de la pel·lícula, sense respecte pels drets de EyeSteelFilm o el NFB. Al Japó, els usuaris d'Internet, de forma espontània, traduïren la pel·lícula per a les projeccions en comunitat, i igualment la pel·lícula va ser venuda a la cadena de televisió NHK.

*Earth Keepers Guardians* és una obra de Sylvie Brabant que va veure la llum després de quatre anys de producció. El NFB com a coproductor té els drets de televisió institucional i al món, i la productora Productions du Rapide-Blanc manté els drets dirigits als consumidors, de vendes i de distribució als cinemes (Documentary Network, 2011:45). El fet de poder participar en la distribució va donar un cert tipus de sentit a Sylvie Van Brabant i l'equip de la productora, que comenta: “We often end up doing distribution since we have to deal with distributors. But too often we don't see much in the way of results, or cash. So why not take control of our rights to use all the way along?”

La productora va obtenir la qualificació d'accions amb l'ajuda de SODECA i Telefilm per estrenar en els cinemes la pel·lícula. Després de la seva estrena al Festival de Montreal Cinéma du Nouveau l'octubre de 2009, la pel·lícula va exhibir-se a d'altres festivals (Planet in Focus, IDFA, etc.). A Dinamarca es va projectar a la cimera de Copenhaguen sobre el canvi climàtic, la qual cosa va crear una gran expectativa positiva. A principis de desembre, després de la temporada de festivals, la pel·lícula va estrenar-se al cinema Beaubien de Montreal per a un període de dues setmanes. “No era el millor moment”, diu Sylvie Van Brabant. “Just abans de

Nadal, la neu... però al públic li va agradar i vam tenir una bona temporada teatral". La pel·lícula va exhibir-se sobretot a les regions del Canadà, la ciutat de Quebec, Rimouski, Sherbrooke, però també es va incloure al calendari de la gira regional del NFB i el dels Rendez-vous du cinéma québécois fora de Quebec. Les experiències anteriors li varen permetre a Sylvie adquirir experiència i aplicar-la a *Earth Keepers Guardians*:

"Our first experience was with *Seule dans mon putain d'univers* (1997), but we re-learned as we went. And it's no picnic. It's a huge amount of work and one person on the team spent all their time on it. The good part was that we compiled a huge list of names and email addresses for the next films, of audiences interested in the films we make." (Van Brabant, 2011:46)

En termes de projeccions paral·leles, la pel·lícula va experimentar una gran demanda, amb una o dos projeccions al mes al Quebec. Sempre que era possible, el director o algú de l'equip hi era present per a introduir-la. També es va formar una gran comunitat al voltant de *Earth Keepers Guardians* a través d'Internet i les xarxes socials. El DVD va ser llançat al setembre de 2010, i des de llavors, s'ha anat penjat un videoclip al lloc web de la pel·lícula cada setmana, potenciant la discussió i estimulants el diàleg amb els espectadors. No obstant això, el plantejament de l'autosuficiència (Do it Yourself) defensat per Peter Broderick no agrada a tothom, com sempre passa amb els nous models. Peter Broderick ha estat acusat de proposar un model més adequat per als nord-americans que per als petits actors del mercat canadenc. La distribució directa, i la venda de DVD de la pàgina web del productor, poden generar ingressos seriosos sempre amb la condició que arribin a un nombre significatiu de consumidors.

Les emissores de televisió són la clau per Jan Rofekamp, tot i que l'única manera de guanyar diners amb la distribució encara està en el mercat de la televisió, fins i tot tenint en compte els drets de llicència més baixos en els últims anys, cosa que atribueix a una sèrie de causes, entre elles la crisi financera, la programació de documentals, l'explosió de nous canals i la fragmentació de l'audiència. A més, algunes d'aquestes entitats estan proposant un model de distribució híbrida. Si això succeeix, Rofekamp recomana "capbussar-se, experimentar, crear nous models, establir una relació més directa amb els espectadors." En relació a la qüestió dels drets i la multiplicació dels contractes, els productors han d'entendre com els distribuïdors pensen utilitzar la seva pel·lícula en cada plataforma perquè no es perdin oportunitats. Segons l'opinió de Rofekamp, cal planificar per al llarg termini i dividir els drets d'explotació. La realitat actual sembla indicar que l'esfera dels drets digitals és complicada, les negociacions són difícils, algunes definicions són imprecises i també molts jugadors estan trigant massa a participar:

"The area of digital rights is complicated, negotiations are tough, some definitions are vague, and too many players are taking too many rights and, unfortunately, not using them." [...] "I advise producers and filmmakers to undertake these steps themselves. The latter need to get

their rights back. Keep your rights. Don't be too quick to give them away.” (Rofekamp, 2011:46)

Com es desprèn de l'anterior paràgraf, es tracta d'un terreny complex que cal conèixer bé perquè no ens exploti a les mans i ens cremem. Quan el tema ho permet, la venda directa pot anar més enllà, és a dir, dels mercats locals als mercats internacionals. Però això requereix una important inversió en promocions i una major càrrega de treball per als cineastes i productors. Molts d'ells estan interessats en experimentar amb nous models de distribució, però les seves estructures operatives no estan preparades, no tenen suficient personal, necessiten adquirir nous coneixements, i no tenen recursos financers. L'ús d'Internet i les xarxes socials s'estén pel model de distribució d'edat de distància, sense generar ingressos significatius. La resposta al problema pot estar, com Jan Rofekamp defensa, en el retorn a les cooperatives entre realitzadors i productors, la consolidació dels seus punts forts, creant una nova dinàmica de treball, col·laborant amb les noves fonts de coneixement (els organitzadors de xarxes socials), i posicionant la distribució, tant per davant com en el centre dels seus projectes de cinema.

Des d'una altra perspectiva, el paper primordial dels motors de cerca és evident ja que, en el nou escenari, ja no n'hi ha prou amb aparèixer en un catàleg en línia: cal ser trobat dins de l'enorme escenari de producció de documentals que s'oferten. Aquí és on els cineastes i els productors han de pressionar per assegurar-se que els seus documentals apareguin en els motors de cerca, agregadors de contingut i xarxes socials (social media). Nikki Nime (2009), que treballa per a Power to the Pixel i que està acabant un doctorat basat en la distribució en el Programa d'Estudis de Mitjans a la Royal Holloway University de Londres, assenyalava que la cerca i visibilitat [discovery] serà la clau per a la sostenibilitat, de manera que el filtratge col·laboratiu del motor de cerca i els sistemes de recomanació han d'ajudar de manera eficient als usuaris per connectar-se amb els projectes que responguin als seus interessos i preferències.

L'altre component principal considerat en les teories sobre la nova distribució és l'“efecte de llarga cua” definit pel teòric Chris Anderson (2004): del mercat de masses, dominat pel Top 50 dels èxits de taquilla, s'està mutant cap a una “massa de nínxols”. Es tracta d'una teoria optimista, però que no se sosté de cara a la realitat, com Daniel Kaplan assenyalava en el seu article “Webéconomie, que faire de la longue traîne?”<sup>102</sup>: “D'una banda, la diversitat de producte que s'ofereix no necessàriament es tradueix en la diversitat de consum. En particular, l'efecte de la recomanació que és la base de l'anàlisi d'Anderson – que cada usuari d'Internet recomana el que a ell o a ella li agrada a d'altres usuaris – no es tradueix automàticament en la diversificació de l'elecció. A més, l'efecte de llarga cua és de poca utilitat per als artistes o editors: l'augment potencial de les vendes generalment no cobreixen tan sols els costos que comporten produir per

---

<sup>102</sup> “The Long Tail”, *Wired*. 2004. [http://www.wired.com/wired/archive/12.10/tail.html?pg=1&topic\\_set](http://www.wired.com/wired/archive/12.10/tail.html?pg=1&topic_set)

les plataformes digitals en línia. Els únics beneficiaris semblen ser les plataformes de distribució digital i els agregadors, que ofereixen, per exemple, una subscripció al catàleg, recopilatoris d'èxits mantinguts exclusivament (per crear la demanda) i una àmplia selecció de títols menys coneguts (l'augment del volum i diferencial del que els competidors estan oferint). Però aquests agregadors tampoc financien el llançament de nous títols, sinó que es limiten a recollir-ne els beneficis. En aquest cas la llarga cua no té cap raó per afegir valor a la diversitat cultural i el dinamisme de la creació. (Documentary Network, 2011:47)

Simón Lee és director de continguts de Digital Legends, una de les firmes catalanes més actives i la fama de la qual es va multiplicar el 2008 en aparèixer el seu joc *Kroll* a la keynote (software de presentació) d'Apple per a l'iPhone 3G. A Lee no el sorprèn la tendència que prioritza els jocs per als telèfons i dispositius mòbils, ja que els costos de desenvolupament poden ser ajustats i, en canvi, les possibilitats de guany es multipliquen. Explica que “amb la distribució digital s'han agilitzat tots els passos. Accedeixes a un mercat molt global sense necessitat de fer una despesa gaire elevada”. Es refereix al fet que un estudi, per petit que sigui, pot desenvolupar un aplicatiu i pagar la llicència d'Apple que pot costar uns 100 dòlars i penjar-lo a la xarxa (Apple Store, en aquest cas, però també és possible desenvolupar-lo per al sistema Android i d'altres plataformes) perquè tots els usuaris d'aquell sistema se'l puguin descarregar gratis o a un cost bastant ajustat. Els clients potencials són, doncs, milions i milions de persones d'arreu del món. La distribució digital suposa un canvi molt notable respecte de les tradicionals editores (publishers, en llenguatge del sector). A més, com explica el creatiu de Digital Legends, Catalunya i l'Estat Espanyol tenen un dèficit de distribuïdores i cal anar a buscar-les fora, i això fa que “en la majoria de casos els drets de la propietat intel·lectual també volen cap a fora”. En relació a una certa democratització en la producció, comenta Lietaert (2011):

[...] “we all have distribution. There are no gate-keepers anymore. I do not need anymore to go to a large broadcaster and convinced them that they have to fund our project on the 1994 genocide in Rwanda. Today “the power of the press belongs to those who own it”, well the reality is that we all own a printing press now and we can all broadcast information. This is the biggest leap since Gutenberg!” (Lietaert, 2011:20)

Danae Ringelmann, cofundadora i COO a IndieGoGo, una de les plataformes més importants de crowdfunding, ens dóna diferents consells per desenvolupar una campanya exitosa:

“One is a great pitch: this means a lot of personalization. So don't just pitch your log line and show your trailer, but create a clip that includes you in it, talking about why your documentary film needs to be made and why you are the right person to do it. Because we know that people contribute to people. Not just ideas, but people.” (Ringelmann, 2011, citat per Lietaert, 2011:63)

La gent invertirà en el projecte si sap a on aniran a parar els seus diners. I també si el que se'ls ofereix a canvi val la pena, o és suficient com per saber que no recuperaran els diners de la inversió:

“The second key to success is great perks: one the one hand, be very specific about the use of funds and tell people where their money is going. On the other hand, try to be unique with the perks you offer.” (Ringelmann, 2011, citat per Lietaert, 2011:63)

Com hem mencionat, cal estar “mimant” constantment la nostra audiència amb tot tipus de contingut de qualitat. El projecte ha d’estar “viu” i “actiu” en tot moment, i això no és contemplat en les campanyes dels directors de cinema tradicionals:

“The third factor is creating great outreach: so that means communication on Facebook, Twitter and keeping your followers informed with interested content. The biggest mistake that I see filmmakers making is that they just put out their log line and trailer and they walk away from their pitch, then they expect money to show up out of nowhere.” (Ringelmann, 2011, citat per Lietaert, 2011:63)

Segons Lietaert, les estructures de producció i distribució ja estan creades, el que cal fer ara és saber-les utilitzar, és a dir, confeccionar una estratègia adequada. John Reiss, director del documental *Bomb it*, entre d’altres títols, ens ofereix un conjut de consells en relació a la distribució, en un “manifest modificat”, com ell l’anomena, extret del seu llibre *Think Outside the Box Office: The Ultimate Guide to Film Distribution in the Digital Era* (2011):

1. Coneix el teu film i coneix-te a tu mateix. Reiss aconsella, en primer lloc, idear des del principi una possible estratègia de distribució i de màrqueting, que després podrem retocar en funció de la casuística que es vagi presentant: “It is best to determine what distribution and marketing path makes sense for your particular film and to do so as early in the process as possible. This plan/strategy will change over them and will evolve organically as your film evolves, but you need a starting place.” (Reiss, 2011, citat per Lietaert, 2011:55)
2. Canvia la teva actitud cap al màrqueting: no es tracta ja de saber distribuir, sinó de saber vendre, i aquesta paraula s’anomena “màrqueting”: [...] “the biggest problem facing independent film is not one of distribution – it is one of marketing. It’s one thing to put your film out into the world; it’s another to get people to know about it, and want to watch it.” (Reiss, 2011, citat per Lietaert, 2011:55)
3. Determina la teva audiència i com arribar-hi des del principi: l’audiència es configura com a factor essencial del procés, però tot i que hi arribem al final, cal pensar-la des del principi i anar-la ajustant al llarg del projecte:  
 “[...] audience identification should be a constant process of discovery during the production (and prep, post and distribution) of your film. It is difficult to market to your audience if you don’t know who that audience is. The way you do that is through distribution and marketing.” (Reiss, 2011, citat per Lietaert, 2011:55)

4. Quan acabes la pel·lícula, aquesta està a mitges: com pensem en lògiques lineals, creiem que un projecte multimèdia també té un desenllaç, un tancament. I això és un greu error de concepció:

“Distribution and marketing can take as long and cost as much, or more than you spent on your film. [...] Too many filmmakers have no resources left for the second half of the process once they’ve finished their film. It is a shame. Why make a brilliant, wonderful film if you don’t then have the resources to get to its audience.” (Reiss, 2011, citat per Lietaert, 2011:55)

5. Torna a l’experiència teatral: no tot ha de ser virtual, és a dir, la interacció física també pot tenir molt de reclam i generar molta viralització:

“It is time for filmmakers to reclaim the meaning of a theatrical release, so that it is inclusive of a multitude of live-screening event scenarios. [...] Even webdocumentaries could have live events to help launch the project and engage with the audience. Alternative venues such as galleries, coffee shops, community centres and museums could provide an outlet for non-traditional storytelling techniques. Live and online components of the project could work in tandem and supplement each other.” (Reiss, 2011, citat per Lietaert, 2011:55)

6. Crea productes que el públic vulgui comprar: dins de l’estratègia transmediàtica, cal crear objectes que generin desig i possessió en el públic potencial: “[...] consider items that your fans and audience will want to purchase. It will be different for every film. Your imagination is your only constraint.” (Reiss, 2011, citat per Lietaert, 2011:56)

7. Els drets digitals són un camp de mines: és com si d’una guerra es tractés, per tant cal anar amb precaució i saber on es trepitja en cada moment:

“Companies buying your rights, whether digital, cable, home video, or domestic or foreign, will try to get as many of your rights as they can, whether or not they have the ability to exploit those rights. But, if a company does not have the ability to sell your rights and is not willing to offer you something for those rights, you should push hard not to give them up.” (Reiss, 2011, citat per Lietaert, 2011:57)

8. Implica el productor de màrqueting i distribució: la figura del productor de distribució és una figura essencial segons Reiss en aquesta equació múltiple. Aquest autor ens comenta que, normalment, els directors no poden assumir tants rols ja que la seva funció és crear contingut de qualitat, per tant la responsabilitat de moure i exhibir la pel·lícula hauria de recaure en un altre professional, que cal anomenar d’alguna manera perquè sinó és com si no existís:

“I would argue that from now on, every film needs one person devoted to the distribution and marketing of the film from inception, or DP. I give this crew position an official title of Producer of Marketing and Distribution (PMD) because without an official position, this work will continue to not get done. The need for a PMD results from the recognition that audience engagement is a lot of work (perhaps as much or more work than actually making a film) and that traditional filmmakers (writers, directors, producers etc) are already busy with the task of making a great film. These traditional members of a filmmaking team rarely have the extra time to devote to distribution and marketing. In addition, many traditional filmmakers are not suited or interested in the kinds of tasks that audience engagement requires. I look forward to the



near future in which filmmakers/directors will be able to put out calls for PMD's just as they do for DPs and editors – and they will get an equal volume of applications. Directors will develop long term relationships with PMDs that “get them” just as they do with DPs, Editors and Producers etc.” (Reiss, 2011, citat per Lietaert, 2011:57)

#### 6.2.4 Nous rols dels usuaris/interactors

En menys de vint anys, Internet i el web han transformat la nostra forma de vida. La possibilitat de veure i parlar uns amb altres, d'intercanvi de fotos i imatges animades a la velocitat de la llum a l'altre costat del planeta és una realitat que cap visionari podria haver previst. Aquesta nova relació amb el temps, l'espai i la informació – aquesta hipermobilitat – altera radicalment la nostra forma de recepció de les obres culturals. Les xarxes socials, l'intercanvi d'informació, els blocs i telèfons mòbils, generen noves formes de mediació cultural, exigint un vincle més directe i proper entre el treball creatiu i el seu autor. Per a la cineasta i directora del departament Highrise del National Film Board de Canadà, Katerina Cizek (2011:16), l'impacte en el procés creatiu és innegable i ara cal plantejar-se com adaptar tota aquesta indústria a l'escenari de la comunicació mòbil: “In Europe, more than 50% of the internauts surf the web with their cell phones and not their computers. This is a radical shift – how can we deliver documentaries via mobile phones? How can we make this mobility part of our thought processes?”

Mike Walsh, autor de l'assaig *Futuretainment* (2009), assenyala que la relació entre el públic i el contingut es troba enmig d'un gran canvi. No només estem en l'era de “time-shifting”, la visió i adaptació dels programes quan ho desitjem, lliures de les restriccions d'horaris, sinó que també vivim en l'era del “canvi de pantalla”, en ser capaços de seleccionar el contingut que ens interessa en la plataforma que escollim: televisió, ordinador portàtil, iPad o mòbil. Aquesta nova combinació de contingut i plataformes permet a cada persona adoptar un punt de vista multidimensional, i això comporta que l'espai entre el cineasta i el públic es redueixi de manera substancial. Mentre que el canvi afecta a tota la societat, aquest fenomen és particularment evident en la generació d'Internet. D'acord amb Don Tapscott, empresari, consultor, creador i fundador del nGenera Think Tank, una empresa canadenca fundada el 1993 que analitza l'impacte social sobre les NTIC, aquesta generació d'entre 13 i 33 anys d'edat és cada vegada més independent de la graella de programació d'un canal de televisió en particular, i té una major tendència a adaptar el contingut web, és a dir, a personalitzar-lo tot posant-li un segell personal. Aquesta generació podria viure sense televisió, però no sense Internet. Són una generació que crea el contingut de manera natural i no dubta a compartir-lo a les xarxes socials, és a dir, vol interactuar amb el contingut i no té cap relació amb el consumidor passiu. (Documentary Network, 2011:16)

En el seu assaig *New platforms for DocMedia* (2011), Peter Wintonick també descriu els joves com a productors i usuaris al mateix temps, que han heretat les estructures del documental i les han transformat gràcies als nous mitjans: “the borderless culture jammers digital dreamers, skeptics. They are simultaneously producers and users of the media. They have inherited the baggage of documentary film and transformed it into docmedia” (Wintonick, 2011). Per Samuelle Ducroq-Henry (2010), especialista en tecnologia de la informació i la comunicació, és l'ús de jocs en línia el que ha canviat el comportament dels joves ja que aquests són versàtils, en constant canvi d'acord amb l'experiència: “the younger generation are protean, changing constantly according to experience; it's a generation that immerses itself in experience and practice, and lives in the world of games.” Una pregunta cabdal seria com poden els escriptors utilitzar els millors aspectes de les plataformes digitals i les noves eines tecnològiques per reinventar el món de la narrativa, en descriure la realitat, i al mateix temps així poder capturar millor el seu públic, especialment els joves de la generació Internet.

La clau de tot plegat rau en el fet que l'autoria de l'obra, en diversos graus, es lliura a l'usuari, el que permet una experiència molt més personal i subjectiva en comparació amb els documentals tradicionals lineals (Waring, 2011:2). Aquests ideals bàsics són compartits pel documental interactiu, encara que amb un mètode diferent de presentació i diferents maneres d'interacció. El documental interactiu organitza els conceptes de la realitat social d'una manera visual i sonora, però també promou la participació dels usuaris actius en el tema i en el seu ordre de visualització, i no deixa, com ha estat tradicionalment el cas, que això sigui decisió exclusiva del creador. Waring (2011:18) es qüestiona si el paper del documental interactiu podria ser el d'informar i posteriorment permetre un tipus més documentat d'activisme. Per tal de poder demostrar aquesta hipòtesi, considera que el primer que s'ha de fer és examinar la relació entre el contingut d'un documental interactiu i l'usuari, i analitzar com els diferents nivells d'interacció s'utilitzen per augmentar-ne la participació. En el documental tradicional l'usuari és passiu, es limita a observar un cos de continguts preestablerts de principi a fi. En aquest nou documental, és plenament actiu. Diversos autors estan experimentant amb noves formes d'explicar històries al web que permeten als internautes col·laborar en la narració mitjançant la modificació dels continguts. Les possibilitats de participació són part de la concepció i desenvolupament d'aquests tipus de projectes. Encara avui aquesta és una forma relativament poc freqüent de creació, ja que convida el públic a prendre part en una etapa creativa que resulta sovint desconeguda. (Documentary Network, 2011:18)

Michel Reilhac, director del departament de cinema d'ARTE France, durant la Conferència “Le cinéma à l'ère du transmédia” (Observatoire des medias interactifs, 2010), considerava essencial tenir en compte aquesta nova relació amb el públic ja que Internet ha obert la possibilitat d'incloure la participació del públic, el que significa que ja no podem considerar la narració

passiva d'històries com l'única opció. Segons Reilhac, els videojocs ens han donat un sabor i un tast del que pot suposar la implicació personal en l'acció. Aquest factor no desapareixerà i està provocant una nova relació amb la narrativa i la narració d'històries. No obstant, insisteix en el paper principal de l'autor o creador, i la importància d'una visió artística forta. També expressa algunes reserves sobre els projectes que es deixen oberts a la participació dels internautes i que acaben patint en relació a la qualitat.

Joel Ronez (2011), cap del departament interactiu d'ARTE, explica les expectatives actuals del públic i l'audiència, independentment de l'edat. La seva activitat posa l'internauta en perspectiva a l'assenyalar que si s'analitza l'audiència d'un programa web, el 80% de les persones que el veuen i el consumeixen són passius i no se senten part de la creació del programa. Hi ha entre un 15% i 19% dels usuaris ocasionals que busquen més enllà, per deixar un comentari, votar, recomanar el programa a un amic, subscriure's a un butlletí o un feed RSS, etc., és a dir, per a interactuar. I finalment hi ha un petit percentatge d'usuaris que hi participen: les tasques que realitzen van des de la producció i subministrament d'elements, que finalment serà reintegrada en el treball, fins a la plena participació en el joc. L'èxit complet de l'aplicació consisteix a adreçar-se a tots aquests espectadors al mateix temps:

“If you analyze the audience for a web program, 80% of the people are there to see and consume; they are passive and don't feel like creating the program. In this case, the interactive dimension lies in the power to choose one's involvement. After that, you have 15%– 19% of occasional users who want a little more; to leave a comment, to vote, to recommend the program to a friend, to subscribe to a newsletter or an RSS feed... Finally, you have a small percentage of involved users. They will go from the producing and furnishing of elements, which will eventually be reintegrated in the work, to full-scale participation in the game. The entire success of the web program consists of addressing all these spectators at the same time.” (Ronez, 2011:18)

Convé remarcar que, de moment, els internautes que participen són pocs en comparació amb els espectadors passius. La pregunta clau en el món de la recepció i exhibició és com seria possible despertar en l'espectador una voluntat real de participar, un desig espontani d'interacció. Aquest és el repte en la creació amb èxit dels nous mitjans de comunicació que requereixen la implicació del públic a l'hora d'accedir als continguts de l'obra (Documentary Network, 2011:21). Tom Koch, vicepresident de PBS Distribution, fent referència a la recepció d'aquestes obres, argumenta com la diferència entre la interacció virtual i l'acció física de llegir un text i després tornar-hi per repassar certs passatges és mínima:

“To get someone to watch a linear TV program for 60 minutes, from beginning to end, you have to create points which will keep the person engaged and curious. Somebody is making editorial decisions about where these points of engagement are. Even in a webdoc, I do not see any real difference. Is there a difference between how people view content on the web in relation to TV? Well, first of all people use the web in many different ways. [...] I have found hardly any interactive documentary material which really engaged me, unless there are click-through to get more information about a topic raised in the documentary. But, basically, it is nothing more than

reading a book. First you read from A to Z, and then you go back to find some specific information that you want. So I do not see any radical change.” (Koch, 2011:39, citat per Lietaert, 2011)

Segons Sweeney, en aquest nou format, el director de documentals es situa molt més proper a la seva audiència. Però no sols això, sinó que si aconsegueix generar-li emocions i sentiments, les expectatives del seu projecte poden créixer i adquirir direccions mai imaginades pel propi autor:

“What is crucial to understand is that on the net, your audience is in fact much more significant than it used to be with TV. Your audience is probably one of the most valuable resources you have in terms of feedback, in terms of distribution strategy. The dictatorship of the audience is not just a faraway idea... my point is that if the filmmaker learn to establish a two-way communication with their audience, it opens up possibilities never thought of before!” (Sweeney, 2009, citat per Lietaert, 2011:47)

Mark Atkin, cap del Documentary Campus Masterschool i director de Crossover Labs, comenta, en relació a la figura del creador de documentals web, sobre la importància de conèixer i saber adreçar-se a l’audiència:

“A Webdoc creator is also a designer of an interactive experience, and should understand how people are going to behave once they get to the website. You definitely should know who your audience will be! Otherwise, how on earth are you going to design something for them and let them know that you have done so? You then have to make that once they are there, they will not quickly leave and go somewhere else. If you don’t understand that, what you are going to do will most probably fail, no matter how good it is.” (Atkin, 2009, citat per Lietaert, 2011:48)

Elizabeth Radshaw, directora de màrqueting del Festival Hotdocs, ofereix la seva visió en relació a la recepció entre les dues formes, una de més passiva i expectant i una altra de més activa i involucrada:

“Sometimes, the most simple sites are the best: the ones that are pure in their form and that drive storytelling in a way that fits in naturally with our online interaction, with what it means to be on the internet. So a webdoc does not have to be as complicated as we sometimes think. At times the simplest interactivity can be the most profound, when you use the nature of the internet to drive the storytelling. And this way you bring in more people, whereas when it gets complicated and there is too much going on, you can lose your audience. They want to feel immersed in the action because we have evolved in two different ways. With TV and films, we are leaned-back and passive, while with the internet we are very leaned-in and active. With webdocs we ask the audience to be both at the same time, passive and active. That is very hard!” (Radshaw, 2011:66)

Com veurem en el model de categorització i d’acord amb Radshaw, la fórmula que funciona millor és la que postula que “menys és més”, però molt sovint ens compliquem la vida per intentar crear un projecte més complex, quan la senzillesa la teníem davant i no la vàrem saber o voler apreciar. Alexandre Brachet comenta que establir un vincle més enllà de l’àmbit professional, és a dir, a un nivell emocional i personal, pot resultar beneficiós per al projecte:

“The first thing to realize is that the internet is a niche media, and not yet a place where we can reach a massive audience. The second point is that I refuse to do user testing before or after a project [...] The relationship with the internet users is what is most magical! I send to every

blogger the same media package I would send to a large broadcaster. What's great is that building a personal relationship with internet users is much more achievable than it seems at first. The better the program, the more the participation itself will be success.” (Brachet, 2011, citat per Lietaert, 2011:87)

Katerina Cizek (2011) destaca la importància de tancar correctament un projecte d'aquestes característiques. Molts realitzadors no són conscients que no n'hi ha prou amb saber dirigir i distribuir: després cal seguir interactuant i intercanviant impressions perquè l'audiència vegi que existeix un compromís real de l'equip de producció i que l'obra “continua viva” d'alguna manera. Cal, doncs, arribar a aquest tercer pas per tal que l'equació sigui exacta. És gràcies a aquest fet que, per exemple, el projecte *Prison Valley* (2010) va assolir gran èxit, ja que s'hi va prioritzar i potenciar el component comunicatiu i d'intercanvi amb el públic receptor. Katerina Cizek remarca al respecte:

“It can be very frustrating for filmmakers to be in constant dialogue with their audience because they tend to work very hard for several months in a very small room, and then they are done and distribute the film. The digital world we're living in doesn't really work that way at all.” (Cizek, 2011, citat per Lietaert, 2011:91)

Erik Bernstein, productor a Alma-Alma-Films d'Israel, en relació a la captació de l'audiència, subratlla que després d'haver-la atret, cal mantenir un fluxe de tràfic constant i regular, i que per això existeixen professionals preparats per una tasca llarga i difícil:

“Number one, make it interesting and friendly. Number two, take some time to think seriously about ways to get people to watch your webdoc. If you are on ARTE or the BBC, that will be easier. But if you're not, then the key question is how do you get traffic? Today with social platforms it is easier, and I do not say easy, but for people like you and me, who are not compute geniuses, there are services, expertise and tools available that make the difference.” (Bernstein, 2011, citat per Lietaert, 2011:102)

Landow, com hem descrit al principi d'aquest capítol, analitza les noves relacions polítiques que s'estableixen a partir de l'hipertext. Segons ell (2005:83), el text comporta implícitament unes relacions de poder determinades entre les diferents parts que hi intervenen (editor, autor i lector); d'altra banda, l'hipertext obliga a fer una redefinició de les relacions que s'estableixen entre les instàncies, i atorga un poder de decisió més gran al lector, que és capaç d'escollir diversos camins de lectura. I com a conclusió comenta:

“Los enlaces electrónicos desplazan los límites entre un texto y otro, entre escritor y lector y entre profesor y estudiante. Como veremos a continuación, también tienen efectos radicales sobre nuestra experiencia de escritor, texto y obra, a los que redefine. Tan básicos y radicales son estos efectos que nos fuerzan a constatar que muchas de nuestras actitudes e ideas más queridas y frecuentes respecto a la literatura no son sino el resultado de determinadas tecnologías de la información y de la memoria cultural, que proporcionaron el entorno adecuado para dichas actitudes e ideas.” (Landow, 2005:83)

En aquest sentit, en la nostra aproximació al gènere hem donat més importància de la que es dóna tradicionalment al paper que hi juga el receptor de l'obra, perquè hi esdevé un usuari actiu i participant. Aquesta premissa de Landow, també present en l'anàlisi de Berenguer (1998, 2004), es configura com a tret central a l'hora de definir i caracteritzar el documental interactiu, i també a l'hora d'elaborar un model de categorització per a la seva anàlisi, que inclogui la presa de decisions de l'interactor com una part essencial del procés navegacional i interactiu. Per últim, hem de sostenir, com fa Berenguer (2004), que en el nou escenari dominat pel mitjà digital ja no té sentit parlar d'espectador en el sentit passiu, sinó d'un nou tipus d'usuari que es definiria a partir dels atributs d'interactor, participant i contribuïdor (Ribas 2000 – també proposa el terme dissenyador).

### **6.3 Vers una proposta de taxonomia general dels documentals interactius**

#### **6.3.1 Anàlisi d'algunes propostes de classificacions**

##### **6.3.1.1 Els modes d'interacció segons Gaudenzi (2009)**

Sandra Gaudenzi<sup>103</sup>, en a seva recerca inicial *Interactive Documentary: towards an aesthetic of the multiple* (2010) i tesi doctoral posterior *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* (2012) proposa un plantejament original per elaborar la història dels documentals interactius a partir d'un conjunt limitat d'exemples seleccionats que mostren com l'evolució dels anomenats nous mitjans ha creat noves oportunitats i lògiques de representació de la realitat. Gaudenzi exposa un dels conceptes nuclears de la seva investigació, els *modes d'interacció*, en paral·lel amb l'evolució dels modes de representació documental de Nichols. Ho argumenta en el paràgraf següent:

“In the same way Nichols has proposed *modes of representation* to generalize the different logics that filmmakers have adopted in linear documentary making, I will propose *modes of interaction* to illustrate the ways interactive authors have positioned their users, and used technology, to portray the reality they were interested in via the interactive documentary. To trace a short history of digital interactive documentaries (it barely started thirty years ago) it would be tempting to adopt a strictly chronological approach, and to assimilate different styles to an evolution of pre-existing genres (educational, simulation, games etc...) or even by topics of interest (travel, history, diary, nature etc...). But those approaches do not investigate the set of relations that are the focus of this research.” (Gaudenzi, 2009:23)

Gaudenzi proposa diferents modes d'interacció per delimitar les que considera que són les formes interactives a través de les quals els autors es comuniquen amb el seu públic a través del documental interactiu. A l'hora de traçar una història dels documentals digitals, diu que es

---

<sup>103</sup> Sandra Gaudenzi té un doctorat del Departament d'Estudis Culturals de Goldsmiths University of London i és professora del Màster en Mitjans Interactius que s'imparteix al London College of Media, centre adscrit a la University of the Arts London. Coorganitzadora del i-docs Conference i codirectora del portal i-docs.org, ha treballat en tasques de producció televisiva i en televisió digital interactiva a la Gran Bretanya. Però, com ella mateixa comenta, en adonar-se que la interactivitat en la televisió era mínima, va decidir començar a investigar la relació dels mitjans interactius i el documental.

podria adoptar un enfocament estrictament cronològic, el qual permetria assimilar estils diferents per a una evolució dels gèneres preexistents (educatius, de simulació, jocs, etc.) o per temes d'interès (viatges, història, agenda, natura, etc.). No obstant això, segons ella, aquests enfocaments no són els correctes per a dur a terme amb èxit una taxonomia del nou gènere.

Per tal d'analitzar les diferents lògiques de negociació amb la realitat, estableix un paral·lel entre la manera en què la interactivitat s'ha entès i utilitzat en els documentals interactius existents, i les relacions que s'han imposat entre l'autor, l'usuari i els mitjans de comunicació. *Els modes d'interactivitat* que segueixen són el primer intent de l'autora per a analitzar i ordenar les principals tendències en aquest àmbit. Aquests modes seran utilitzats principalment per formular preguntes sobre les relacions entre el documental interactiu digital i l'autor, l'usuari, el procés de producció i els mitjans de comunicació. El que més interessa a Gaudenzi és estudiar com s'ha establert la interacció entre l'usuari i la interfície (també els programes), i quina noció de comunicació l'ha inspirada.

Des d'una perspectiva centrada en la terminologia d'Interacció Persona-Ordinador, l'autora intenta rastrejar com l'arribada dels ordinadors personals ha inspirat diverses maneres d'interacció entre el contingut i l'usuari. La seva hipòtesi (2009:23-24) és que aquests modes es corresponen amb visions diferents, i de vegades amb preferències, del que una comunicació més o menys oberta amb la màquina pot generar i del lloc on la subjectivitat es pot col·locar, o ser creada, en un intercanvi digital.

En general, Gaudenzi creu que el cineasta lineal és un narrador i necessita el control, però el realitzador de documentals interactius s'assembla més a una figura deïficada que vol crear el món del documental, però no influir-hi. Ella utilitza la teoria cibernètica per il·lustrar la metàfora del documental com un ésser viu, on el documentalista és el que dóna la vida, però el mateix documental en si és sostingut a través de les contribucions de la gent externa. És en aquest sentit que es refereix a aquest tipus de documental com a "autopoietic", significat que sempre es troba en constant adaptació per ajustar-se als canvis en el sistema gràcies al qual existeix, i que li permet alhora de sobreviure als canvis en la tecnologia i en les percepcions culturals. Per a Gaudenzi, aquesta és la versió ideal d'un documental interactiu, el que existeix gràcies a la interacció amb l'usuari, i pot proporcionar una millor representació de la "veritat" en permetre representar les infinites visions de la realitat que aquest tipus de documental permet incorporar.

En el camí del documental autopoietic, l'autora proposa quatre modes d'interacció: els propis de la *conversa*, *l'hipertext*, *la participació* i *la manera experiencial*. Per a cadascun, com queda recollit a la taula 6.1, proposa una metàfora i en defineix les funcions d'usuari, el paper d'autor i la lògica de la interactivitat. Els modes no són jeràrquics, ni cronològics i molt menys

exhaustius. Representen una manera de veure les tendències en un gènere que encara no està clarament establert. (Gaudenzi, 2009:40)

6.1 Modes d'interacció a partir dels quals s'articula una cronologia del documental digital interactiu segons l'anàlisi de Gaudenzi

*Taula 6.1* MODES D'INTERACIÓ SEGONS GAUDENZI (2009)

	INTERACTIVE DOCUMENTARY EXAMPLES	LOGIC OF INTERACTIVITY (DIFFERENT SOURCES)	FUNCTION OF THE USER (ACCORDING TO E. AARSETH)	ROLE OF THE AUTHOR
CONVERSATIONAL MODE (Metaphor = Conversation)	<ul style="list-style-type: none"> <li>* The Aspen Moviemap (1980) MIT</li> <li>* Sim City (1989) Will Wright</li> <li>* The Sims (2000) Will Wright</li> <li>* Americas Army (2002) US Army</li> <li>* JFK Reloaded (2004) Traffic Software</li> </ul>	Inspired by Andy Lippman's 5 corollaries: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. interruptability</li> <li>2. graceful degradation</li> <li>3. limited look ahead</li> <li>4. no default</li> <li>5. impression of infinite database</li> </ol>	Role playing Configurative	To create a world , its rules and the user's agency
HITCHHIKING / HYPERTEXT MODE (Metaphor = Hitchhiking)	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Moss Landing (1989) Apple M.MediaLab</li> <li>* Inmemory (1997) Chris Marker</li> <li>* Bleeding through: Layers of Los Angels (2003) Labyrinth Project</li> <li>* Forgotten Flags (2007) Florian Thalhofer</li> <li>* Rehearsing Reality (2007) Nina Simoes</li> </ul>	Inspired by Turner's algorithmic computation: <ul style="list-style-type: none"> <li>* limited storage</li> <li>* computation is closed</li> <li>* behavior is fixed</li> </ul>	Explorative	To create possible paths within a closed database
PARTICIPATIVE MODE (Metaphor = Building or one-sided conversation)	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Boston Renewed Vistas (1995-2004) Davenport</li> <li>* Depford TV (2005-ongoing) Adnan Hadzi</li> <li>* The Echo Chamber Project (2006-ongoing) Kent Bye</li> <li>* Over the Hills website (2007-ongoing) Sunny Bergman</li> </ul>	Inspired by : <ul style="list-style-type: none"> <li>* interruptability</li> <li>* evolving database</li> </ul>	Explorative Configurative	To create the condition to populate a database Decide what to do with the database
EXPERIENTIAL MODE (Metaphor = Dancing)	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Greenwich Emotional Map (2005-6) Christian Nold</li> <li>* Rider Spoke (2007) Blast Theory</li> </ul>	Inspired by: interactive computation (or the Super-Turing computation) <ul style="list-style-type: none"> <li>* interaction with the world</li> <li>* infinity of memory and time resources</li> <li>* evolution of the system</li> </ul>	Explorative Role Playing Configurative Poetic	To design experiences in a dynamic environment



### **6.3.1.1.1 El mode de conversa**

En aquest primer mode descrit per Gaudenzi, la interactivitat situa l'interactor en una situació o un espai interactiu on aquest manté en certa manera una "conversa" oberta amb el documental, fent continuament alguna cosa amb la intenció que el sistema reaccioni. Un exemple paradigmàtic seria el projecte anomenat *Aspen Movie Map* (1980), que no va ser presentat com un documental, però serveix com a exemple que il·lustra perfectament la metàfora utilitzada. En aquesta simulació, l'usuari interactua amb un conjunt de controls que el permeten conduir dins una representació virtual de la ciutat d'Aspen. A partir d'aquest concepte simple, Gaudenzi il·lustra la idea de tenir una conversa amb el documental, des del punt de vista com els usuaris són capaços de prendre decisions en l'àmbit del documental, a les quals el sistema sap respondre immediatament, sense problemes, i de manera imprevisible. (Gaudenzi, 2009:11)

Igual que una conversa real no es pot preveure, és potencialment infinita i flexible, així es configura aquest mode d'interacció descrit per Gaudenzi. En suma, és la simulació de l'infinit en la seva capacitat d'emular una conversa. Gaudenzi hi inclou simulacions com *The Sims* i altres docu-jocs, com a exemples on els usuaris tenen la possibilitat de representar la realitat i la vida en un nou context, que permet als jugadors guanyar presència en formes normalment no disponibles per a ells a través de les seves converses amb el sistema (Gaudenzi, 2009:12). En el mode de conversa, la realitat està destinada a ser experimentada més que observada. L'usuari es converteix en un jugador de rol i configurador, mentre que l'autor es converteix en un creador i gestor.

### **6.3.1.1.2 El mode de l'autoestop**

La interactivitat en aquest mode funciona com una sèrie d'hipervincles que permeten a l'usuari saltar endavant i enrera successivament segons la pròpia voluntat entre un contingut predeterminat que es troba a la seva disposició. L'interessant en aquest model és essencialment la idea que es tracta d'un càlcul tancat, on l'usuari és considerat més aviat un convidat als escenaris creats per l'autor en comptes de mantenir una conversa amb el sistema (Gaudenzi, 2009:16). El principal problema és que la seva manca d'estructura narrativa presuposa que l'usuari ja estarà motivat per aprendre sol, i que la curiositat dels usuaris es mantindrà a partir de l'exploració a través del contingut. (Connor, 2009:10)

### **6.3.1.1.3 El mode participatiu**

Aquest mode implica que la base de dades està oberta al canvi: els espectadors no només canvien la història, sinó com s'explica la història (Gaudenzi, 2009:18). L'autora il·lustra aquest mode com el d'una conversa unilateral: l'usuari pot veure passivament el documental i intervenir cada vegada que vulgui fer-ho. La participació pot incloure (però no es troba limitada a) plans

individuals, l'edició, la recuperació de vídeo, anotacions de vídeo, comentaris al vídeo, qualificació dels vídeos i la creació de llistes de reproducció, etc. Aquesta vegada, la interactivitat ja no és només un mètode per a moure's a través dels continguts sinó un mitjà per a la seva construcció. Els usuaris actuen individualment però el resultat final és la col·laboració. (Britain, 2009:10)

#### **6.3.1.1.4 El mode experimental**

La interacció en aquest model es produeix i s'adapta en temps real (Gaudenzi, 2009:22). Gaudenzi utilitza el projecte social *Rider spoke* (2007) per il·lustrar aquest model. *Rider spoke* és una forma d'experimentar la vida on l'usuari no està veient una representació de la realitat, sinó que de forma activa hi pren part a partir d'una negociació en temps real. L'usuari rep un dispositiu GPS i una bicicleta i a partir d'aquest moment circula al voltant d'una ciutat qualsevol (per determinats monuments designats pel GPS). Un cop allà, l'usuari registra els seus pensaments en el mateix moment en que es produeixen, que vindria a ser una reflexió sobre com es troba en relació a la pròpia ciutat. Els participants poden, a continuació, escoltar gravacions dels anteriors participants, cosa que permet als usuaris reviure l'experiència i veure el seu entorn actual a través dels ulls d'una altra persona. Gràcies al seu coneixement d'immersió, el jo i la consciència dels altres, *Rider spoke* permet a l'usuari crear la seva pròpia comprensió del que significa viure a la ciutat de Londres “en una forma que cap pel·lícula lineal podria representar mai” (Gaudenzi, 2009:23-25). En el mode experiencial, els usuaris estan experimentant activament i creant el documental alhora. (Connor,2009:10)

#### **6.3.1.2 Els modes d'interacció segons Nash**

La doctora de la Universitat de Tasmània Kate Nash presenta en el seu article “Modes in interactivity in i-docs” (2011) una proposta original que cal analitzar. Segons Nash, hi ha un nombre creixent de webdocs – i també de documentals interactius en general, tot i que la categoria en funció del suport i/o plataforma que predomini més sigui el web – i un cos emergent de teòrics intentant entendre'ls. Quan la interactivitat ha estat el centre de diferents treballs teòrics, aquesta ha estat abordada sovint des de la perspectiva de la tecnologia, centrant-se en el que és tècnicament possible de realitzar per als usuaris en relació amb el projecte. Si bé les tecnologies hi juguen un paper important, un enfocament en la tecnologia per si sola no s'ocupa de la contribució de la interactivitat en el significat del webdoc. L'autora propugna que, a l'hora d'establir una proposta taxonòmica i un model d'anàlisi i de producció del documental interactiu, la proposta s'hauria abordar des de diferents perspectives. En aquest sentit, les preguntes clau serien (Nash 2011:2):

- Quin és el significat documental de navegar en un espai de 360 graus o enviar un comentari?
- De quina manera la interactivitat contribueix o modifica la representació?
- Amenaça la discussió l'argument documental?
- Com aquestes activitats interactives contribueixen, afecten o modifiquen el projecte documental?

Hi hauria, doncs, una sèrie de perspectives des de les quals caldria considerar la interactivitat, com ara l'experiència de l'usuari o de la pràctica documental, però també en relació a l'ús de la interactivitat en el context de l'argument documental. Sovint s'afirma que un tret distintiu dels documentals és que provoquen, proposen punts de vista i tenen la capacitat d'evocar sentiments en favor d'una visió particular del món (Nichols 2001). Nash es qüestiona, partint de la premissa que la interactivitat és una eina clau en la “caixa d'eines de que disposa el fabricant de webdocs”, com aquesta s'està utilitzant com a tècnica documental. (Nash, 2011:3)

Basant-se en el treball teòric previ sobre la interactivitat, el seu article suggereix que, per al documental, el potencial de comunicació i la capacitat de l'usuari per controlar i contribuir als continguts són significatius. Nash proposa tres dimensions de la interactivitat: la forma d'interactivitat, el propòsit o motivació i el context de la interactivitat. Diu que aquestes tres dimensions constitueixen un marc per analitzar el significat de la interactivitat en el context de textos específics. Aquí suggereix que, igual que el cinema i el documental televisiu, els webdocs exhibeixen patrons d'organització textual, tot identificant tres estructures interactives: la narrativa, la categòrica i de col·laboració. Cada una pot contenir, alhora, més divisions. Aquestes estructures interactives constitueixen, en si mateixes, una proposta de classificació per als documentals web. Així, Nash diferencia entre el documental web de relat, el categòric i el col·laboratiu. Tot seguit els descrivim i els exemplifiquem.

#### **6.3.1.2.1 El documental web de relat**

La narrativa és una forma fonamental a través de la qual expliquem i avaluem els esdeveniments del món. Dóna forma als esdeveniments, posant l'accent aquí, glossant allà, mentre s'inverteixen els esdeveniments amb moviment dramàtic i la força emocional canvia (Plantinga, 1997). Com ja s'ha assenyalat, la interactivitat és considerada per alguns incompatible amb la necessitat del realitzador de documentals de donar forma a la realitat i controlar amb precisió l'ordre i la durada dels esdeveniments amb finalitats retòriques (Nash, 2011:19). El webdoc en format de relat està estructurat de manera que faciliti la narrativització. En altres paraules, s'estructura de manera que privilegia el compromís d'una manera similar a la dels relats tradicionals en els documentals lineals. Per aconseguir això, el webdoc inclourà una posició de narrador central (aquest podria ser el del realitzador de documentals, l'usuari o una altra persona) i posarà

l'accent en la relació de causalitat entre els esdeveniments. L'usuari no ha de viure els esdeveniments en ordre cronològic, però la manera com els esdeveniments s'estructuren i s'emmarca el documental fa que l'estructura cronològica i les relacions causals connectin esdeveniments evidents. La manera de procedir pot incloure documentals interactius d'observació o que se centrin en el viatge del cineasta. En relació a l'exemple paradigmàtic d'aquesta categoria, *Prison Valley*, Nash (2011) assenyala:

“Establishing shots of rundown buildings introduce the user to the world of the documentary while short interview excerpts and voiceover by the filmmaker’s introduces the documentary’s thesis: ‘We’re in some God forsaken place in the middle of Colorado, Cañon City’. At the end of each video segment the user is given the option to either leave the ‘movie’ in order to get further information, or ‘hit the road’ i.e. return to the movie. The video segments making up the principal narrative unfold chronologically and the voiceover makes frequent references to earlier encounters. The documentary stores information about the user’s activity so on return the user picks up where they left off. Non-chronological navigation, while not foreclosed is made difficult. As the user engages with the content, the documentary maker’s point of view and the ordering of various encounters into a narrative structure contributes to the text’s meaning. Like a traditional documentary opening and closing sequences frame the documentary, emphasizing the documentary maker’s vision of Cañon City.” (Nash, 2011:21)

#### **6.3.1.2.2 El documental web categòric**

Mentre que les estructures narratives han dominat el cinema i el documental de la televisió, hi ha documentals web que utilitzen formes alternatives d'organització textual, i més en particular, una estructura categòrica. Una estructura categòrica és aquella en la qual, a diferència de l'ordenació cronològica dels modes narratius, existeixen simultàniament col·leccions d'objectes o elements que donen la coherència necessària al documental (Plantinga, 1997). En la seva forma més simple, un documental categòric pot consistir en una llista d'elements, però més sovint, la llista s'uneix d'alguna manera, com per tema, assumpte o ubicació. Al webdoc categòric, l'ordenació temporal dels elements és menys important que les comparacions i associacions que conviden a l'usuari a escollir entre els elements del mateix documental. (Nash, 2011:21)

Els webdocs categòrics es construeixen en la seva majoria a través d'una col·lecció de micronarratives o seqüències de vídeos de curta durada que en si mateixos presenten una estructura narrativa. En general, però, no existeix una relació narrativa entre les seqüències. La noció d'una estructura de mosaic segons Nichols (1981:210-216) es útil aquí, i descriuria la relació entre la part i el tot en el documental web categòric. En la seva anàlisi del treball de Frederick Wiseman, Nichols argumenta que aquest director presenta un mosaic en lloc d'una estructura narrativa. Atès que el documental narratiu està editat de tal manera que les seqüències de construcció expliquen la relació entre els estats inicial i final, els documentals de Wiseman no mostren cap coherència. Mentre que les seqüències individuals mostren la unitat diegètica,

no hi ha cap intent d'organitzar les seqüències en una sola narrativa. Per Nichols, l'estructura de mosaic de Wiseman té una funció epistemològica, ja que suposa que els esdeveniments socials tenen causes múltiples i s'han d'analitzar com una xarxa d'interconnexió o patrons d'influències. En el cas d'un documental categòric, una estructura de mosaic pot servir per a un nombre epistemològic de funcions. La interacció amb les diverses seqüències convida a l'usuari a realitzar i les seves connexions, el descobriment de similituds, diferències o ambigüitats. Si bé el reconeixement de la complexitat és sovint un resultat, aquest format específic també pot ser vàlid per construir un argument centrant-se en les relacions de similitud o diferència, o per combinació de diferents formes d'evidència. (Nash, 2011:22)

El documental *Gaza/Sderot* (2009), per exemple, és un recull de 80 vídeos curts rodats a les ciutats veïnes de Gaza (Palestina) i Sderot (Israel). La interfície funciona com una metàfora de l'espai geogràfic, la seva proximitat i la divisió arbitrària. Als vídeos s'hi pot accedir de quatre formes diferents. Un usuari pot veure un dia determinat i comparar el vídeo filmat en cadascuna de les ciutats. Alternativament, l'usuari pot triar un rostre per veure una col·lecció de vídeos amb un sol individu. Al final de cada vídeo, però, se sol·licita a l'usuari de realitzar connexions per veure el vídeo corresponent produït a l'altra ciutat durant el mateix dia. També és possible seleccionar vídeos per tema i ubicació, però una vegada més se sol·licita a l'usuari fer comparacions veient vídeos que comparteixen una associació. El documental presenta una imatge subtil de patiment mutu: ambdues comunitats s'esforcen per existir enmig del conflicte. En convidar als usuaris a interactuar amb seqüències basades en associacions categòriques com ara la ubicació, els termes clau o els individus, la col·lecció de seqüències de *Gaza/Sderot* suggereix la complexitat i la interconnexió. (Nash, 2011:23)

### **6.3.1.2.3 El documental web col·laboratiu**

A diferència dels documentals analitzats fins ara, hi ha un nombre creixent de documentals interactius on les contribucions dels usuaris es contemplen en primer pla en les seves diverses formes. *Mapping Main Street* (2010), per exemple, és un intent de recollir imatges i històries de 466 carrers principals dels Estats Units. La diversitat d'imatges i històries es troba en contrast amb l'evocació política de "Main Street" com a símbol de l'Amèrica Central. *18 Days in Egypt* (2011), per altra banda, és un projecte documental que té com a objectiu reunir continguts generats per persones que es trobaven a Egipte durant la revolució de 2010. El lloc web proclama: "Vostè va ser testimoni, ho va gravar, i ara pot contribuir al projecte de *18 Days in Egypt*". L'equip incita la gent a contribuir al procés d'edició. Si bé cada un d'aquests projectes, en última instància, pot arribar a ser una narració, en el cas concret del documental categòric, la comunitat que es forma al voltant del projecte proporciona l'estructura del projecte en primera instància. El significat del documental per a aquells que participen es troba lligat a les relacions

que es formen a través de la seva contribució i pot ser menys fàcil de deduir a partir de l'anàlisi del text documental sol.

*Goa Hippy Tribe* (2010) és una exemple paradigmàtic de documental col·laboratiu creat per “transmissió” a la xarxa social Facebook. El documental explica la història d'un grup de persones que havien format part de la comunitat hippie a Goa (Índia) durant la dècada de 1970. Si bé el projecte s'ha convertit en un webdocumental categòric, en la seva fase inicial, a Facebook, era molt col·laboratiu. El grup de Facebook del projecte va començar el desembre de 2009 i a finals del projecte, el maig 2011, tenia més de 20.000 seguidors. Tretze entrevistes de vídeo del documentalista Devas Darío varen formar la columna vertebral del documental, però el públic va contribuir en gran mesura a crear el contingut. Si bé l'augment en la creació de continguts col·laboratius és possible gràcies a Internet, aquest ha estat ben documentat en una àmplia gamma d'indústries dels mitjans de comunicació (Roeper i Luckman 2009; Bruns, 2008; Jenkins, 2006; Gillmor, 2006). Significativament, la capacitat de contribuir ha permès a alguns usuaris el fet de presentar una història alternativa del moviment hippy. Un usuari particular va publicar un article<sup>104</sup> que va desafiar a l'opinió dominant sobre la posició de nostàlgia de Goa com un paradís hippy. (Nash, 2011:26)

La interacció aquí s'estén a les pràctiques de xarxes socials associades a Facebook (missatges, comentaris, xat, etc.) per fomentar la formació d'una comunitat entre aquells que es mostren més actius en relació amb el projecte. La producció d'aquest tipus de projectes és un procés de col·laboració que ha de tenir en compte la comunitat de producció, amb la seva dinàmica particular i identitat com a factors centrals per a la creació de continguts. La comunitat no està orientada cap a la realització del producte sinó que està involucrada en un procés continu d'acumulació i interpretació.

### **6.3.1.3 Les quatre categories de Galloway**

Dayna Galloway (2007:325), en el seu article “From Michael Moore to JFK Reloaded: Towards a working model of interactive documentary” (2007), juntament amb Kenneth McAlpine i Paul Harris, desenvolupa quatre categories de documental interactiu. Les quatre categories que proposa són les d'adaptació passiva, d'adaptació activa, immersiva i documental interactiu expansiu<sup>105</sup>.

El documental d'adaptació passiva és similar al concepte del sistema CyberBELT, on l'usuari mira el documental i la base de dades realitza els canvis en funció de les respostes de l'usuari

---

<sup>104</sup> Article descarregable aquí: <http://www.tcoletribalrugs.com/article67GOA.html>

<sup>105</sup> No s'han de confondre amb els quatre modes d'interacció proposats per Sandra Gaudenzi (2009).

sobre la matèria (utilitzant la tecnologia per detectar aquestes respostes). La categoria d'adaptació activa simplement dona a l'usuari la possibilitat de dur a terme conscientment la navegació del documental (semblant al model autoestop de Gaudenzi). La categoria d'immersió fa que l'entrada de l'usuari i la retroalimentació esdevinguin plenament participatives, i situa l'usuari a l'interior del món retratat, de manera que pugui experimentar els esdeveniments de primera mà (semblant al mode de conversa de Gaudenzi). Aquest concepte utilitza la idea dels jocs i móns virtuals com a experiències documentals. Finalment, la categoria expansiva utilitza un mètode d'interacció de masses per oferir una experiència documental basada en la comunitat (similar al mode participatiu de Gaudenzi), és a dir, un wiki-documental (Galloway et al, 2007: 331-335). Aquestes quatre categories de documental interactiu funcionen en gran mesura gràcies a l'aprofitament dels entorns virtuals per crear experiències documentals.

#### **6.3.1.4 Modes col·laboratius segons Rose**

Mandy Rose (2011), investigadora del Digital Culture Research Centre (DCRC) de la University of West England (UWE), la qual va exercir com a productora de mitjans interactius i multiplataforma per la BBC molts anys, reflexiona i proposa quatre models categòrics en relació a les lògiques de col·laboració. En el primer model, el de la "Multitud creativa", diversos participants contribueixen amb fragments per a crear un tot unificat i coherent. Les unitats de contingut no tenen molt sentit per si mateixes, però el valor i el significat s'acumulen a mesura que s'uneixen, produint una estètica distintiva basada en la repetició. Encara que no es tracti d'un documental, l'autora en cita *The Johnny Cash Project* com a exemple perfecte que il·lustra aquest model.

En el segon model, "Els observadors participants", els cineastes i participants s'impliquen en el projecte en una lògica col·laborativa. Els participants decideixen quan i què filmen i la història que volen explicar, però el seu paper en la contextualització definitiva sobre el contingut pot variar dramàticament. Tot i que l'observació filmada és tan antiga com el documental, Rose en considera en el seu anàlisi actual la prevalença d'aquests observadors com significatius. Aquest mode té a veure amb la multiplicitat, on el contingut s'organitza en una base de dades produïda a través de l'experiència interactiva de l'espectador i/o usuari.

El tercer mode l'anomena "La Comunitat amb propòsit". Aquí, un grup de participants pren part en una producció amb un objectiu comú entorn del canvi social, podent estar involucrats en la presa de contingut, o abarcant una altra funció en el procés, com la que els residents fan en el projecte Highrise. Aquests projectes tendeixen a ser iteratius en lloc de tenir una trajectòria fixa. El fascinant d'aquesta categoria és que el procés de col·laboració – el diàleg i les experiències involucrades en la producció – comencen a ser tan importants com el mateix producte.

El quart mode l'anomena "Les empremtes de la Multitud". Aquesta categoria es refereix al "Documental Semàntic", a partir d'obres com *One millionth Tower* o *18 Days in Egypt*. Aquests projectes introdueixen un nou aspecte a la col·laboració mitjançant l'elaboració de continguts a partir dels mitjans socials, tot unint a una multitud potencialment anònima, els contribuents.

### **6.3.1.5 El joc-documental: cap a la modalitat immersiva**

Els videojocs han començat a aprofitar el potencial de sofisticades simulacions gràcies a la tecnologia actual i, en fer-ho, creen un futur nou potencial d'experiències documentals. El ràpid creixement de la indústria dels videojocs ha donat lloc a la creació d'un nombre de nous nínxols de gèneres, però pocs poden ser més controvertits que l'adveniment de jocs d'ordinador documental anomenats "jocs seriosos" (serious games). El propòsit d'aquestes simulacions, a diferència de la majoria dels jocs de vídeo, es centra en l'educació, la formació o la política, i per tant van més enllà de finalitats d'entreteniment (Raessens, 2006:215). Mark Meurisse, CEO a Belle Productions, n'ofereix la seva pròpia definició:

"The basic definition of a serious game is a video game whose aim is not only entertaining. It can aim at educating, but it also could be used for marketing purposes. The idea is to use emotions in order to convey a few big messages than to teach precise information. The player can indeed get under the skin of a character and feel rather than learn something." (Meurisse, 2009, citat per Lietaert, 2011:45)

Un element indispensable, com en la majoria de gèneres de la no ficció interactiva, és la capacitat de generar emocions, tan sigui per finalitats educatives com de venda. La immersió, com comenta Meurisse, contribuiria de manera decisiva a aquest "sentiment emotiu" en l'interactor. Meurisse ens recorda que no només cal cuidar la interacció, sinó pensar com aconseguir generar emocions en el nostre joc o com utilitzar la interacció per a aquesta finalitat concreta:

"People often think that what matters is the interactivity. Sure it is but what should always be at the centre of a project are the emotions related for the players. Creating a game or webdoc online is not just developing a path where the audience has to click here and there! This is a common mistake. The player must feel he or she is the main driver of the story. This emotional immersion created by the game is fundamental and it's not just a matter of making them click [...] the movie studios are increasingly look for professionals in the field of video games. The reason is quite clear in a way because today's youth spend such a considerable amount of time playing video games, that game developers have become a key source of information for anyone who wants to get their attention and need to speak their language." (Meurisse, 2009, citat per Lietaert, 2011:46)

Com assenyala Joost Raessens a *Reality play: Documentary computer games beyond fact and Fiction* (2006), l'objectiu principal del "documental-joc", com sovint es denomina, és exposar els jugadors a fets del passat i tractar de la "facticitat" (Raessens, 2006:215). Però, pot un joc de vídeo proporcionar una visió significativa sobre els esdeveniments de la vida real? L'autor



apunta a la dedicació del docu-joc per a la reconstrucció de la complexitat de les experiències de la vida real mitjançant la simulació de “sentir les decisions morals i el sensible”, i deixar al jugador amb un sentit d’una situació que d’altra manera no hauria tingut l’oportunitat d’experimentar (Raessens, 2006:215-216). Galloway, McAlpine i Harris (2007:329) argumenten que hi ha suficients paral·lelismes entre el documental i els objectius del joc documental per constituir una comparació equànime, i apunten que gràcies al fet que el joc de vídeo té una habilitat innata per crear històries i personatges atractius, es presta fàcilment a la immersió del jugador en la simulació.

Per altra banda, el periodisme immersiu de no ficció és sovint comparat als jocs o documentals, ja que les peces se solen produir amb programaris que han estat prèviament i en exclusiva el terreny de les plataformes de joc i que es basen en gràfics generats per ordinador. No obstant això, hi ha un nombre de distincions, però la més important és que els jocs funcionen millor com a sistemes. Els jocs són millors per a la reproducció de les condicions sota les quals es desenvolupen els esdeveniments en lloc d’esbossar els detalls dels esdeveniments mateixos. Això significa que les estructures narratives lineals o la presentació de diversos fets concrets, que poden ser clau per a la no ficció, no funcionen tant bé amb una configuració de joc. Segons Nonny de la Peña (2011:8), sovint els jugadors avancen en el joc tot superant “nivells” que no necessàriament es relacionen amb la naturalesa intrínsecament immutable d’un relat de no ficció (sense importar des de quina perspectiva s’hagi construït). La diferència entre la immersió en no ficció i en els jocs-documentals, però, és més difícil d’aclarir, especialment tenint en compte que encara cal investigar molt per ajudar a determinar el que constitueix i diferencia els jocs de notícies i/o informatius en comparació amb els jocs documentals. De la Peña n’ofereix uns quants exemples en el següent paràgraf:

“In Tracy Fullerton’s piece on documentary games, she offers a number of examples of games that recreate the events of Pearl Harbor, allow a player to reenact John Kerry’s Vietnam swiftboat tour of duty, participate in a recreation of real Iraqi war scenario in which Saddam Hussein’s sons were killed, or “play” a 9/11 victim (Fullerton, 2008). As Keith Halper, CEO of KUMA games, notes: “Games allow us to be who we are not, to do what we cannot, to be in places and times we cannot go... Through entertainment and action, we can educate in novel and powerful ways.”[xix] However, each of these examples has shifting narratives—the player does not necessarily kill Kennedy or follow the exact documented path of any particular victim of 9/11.” (de la Peña, 2011:10)

La interessant recerca de Nonny de la Peña es pot veure aplicada en projectes que ella mateixa produeix i que reflexionen al voltant d’aquests aspectes essencials, com *Gone Gitmo* (2007) i *Hunger in L.A.* (2012), entre d’altres. Tot i això, opina de la Peña (2011:10-11) que confondre una experiència subjectiva amb la subjectivitat mateixa seria un error. Com ho seria afirmar que existeix actualment o ha existit en el passat una veritable objectivitat en els documentals tradicionals, en el periodisme o en la premsa escrita. Si bé estem acostumats a veure vídeo,

imatges i enregistraments d'àudio com a duplicats fidels de la realitat, sabem que en molts casos no ho són. Avui és relativament fàcil de falsejar imatges fotogràfiques, i fins i tot es poden obtenir seqüències de vídeo a través de programari lliure en línia. Aquestes falsificacions han estat distribuïdes i, a vegades, generades pels principals mitjans de comunicació. Una possible objecció a la immersió en el periodisme pot ser el fet que es pot posar a prova la credibilitat periodística:

“We claim that, perhaps unintuitively, the opposite may be true. Immersive journalism does not aim solely to present ‘the facts’ but rather the opportunity to experience “the facts.”[xx] While embodiment offers what may be a new way to encounter the nonfiction story, it in itself does not eradicate the meaningful representation of facts present in a quality news story. Instead, current calls for better transparency in all nonfiction narratives are more relevant and should be the standard upon which criticisms of immersive experiences are based.” (de la Peña, 2011:11)

Les preguntes que s'han plantejat en aquest terreny són, per exemple, si els documentals-joc comparteixen la suficient continuïtat amb el cinema i documentals per televisió com per justificar-ne la inclusió. Encara que alguns apunten a una continuïtat de propòsits (Raessens, 2009) o altres es refugien en una epistemologia de joc específic (Bogost, 2010), persisteixen dubtes sobre la compatibilitat entre la necessitat de documentals per a la veritat històrica i la interactivitat del joc (Fullerton, 2008). Finalment, destacarem la importància del dissenyador en tot aquest procés complex, com fa Meurisse, quan afirma:

“It is an illusion to believe that one can create a game-like webdoc without hiring a game designer. It's a bit like if someone decided to make a documentary film because he made some family celebration video... they would soon realize they lack some critical skills of a professional film director so that his story holds water.” (Meurisse, 2009, citat per Lietaert, 2011:47)

Segons Florent Maurin, en la presentació del seu curs *Course on i-docs design* (2011), hi ha un conjunt d'estructures dels videojocs que cal conèixer i aplicar per incitar a la participació en el documental interactiu, com són:

- % completat (barra de progrés) que indica evolució i progrés
- Objectius a curt, mig i llarg termini
- Revelació progressiva de contingut a l'usuari
- Validació del progrés de l'usuari en la història, amb una prova final davant de l'“expert oponent”
- Poder salvar el progrés de la història
- Utilitzar avisos per a redirigir l'interactor cap on ens interressi

Des d'una altra vessant, el terme anglòfon “context awareness” descriu un tipus d'intel·ligència que, aplicada en el nostre context del joc, permet aprofitar factors externs per a generar interès, participació i involucració en l'interactor (engagement). El terme, traduït com a “coneixement del context”, es defineix com a complementari al “coneixement de la ubicació”. Atès que el lloc pot servir com un factor determinant per als processos dels seus residents, el context es pot aplicar de manera més flexible a partir de la informàtica mòbil amb qualsevol entitat en moviment, especialment en dispositius comunicadors intel·ligents. L'expressió es va originar com un terme de la computació ubíqua que buscava calcular i preveure els canvis en el medi ambient amb els sistemes informàtics, que són una altra cosa estàtica. El terme també s'ha aplicat a la teoria de l'empresa en relació a les qüestions de gestió de processos empresarials.

En relació al joc, aquest està aprofitant els contextos humans detectats per adaptar els comportaments del joc del sistema. Mitjançant la combinació d'elements reals i virtuals, permet als usuaris interactuar físicament amb el seu entorn durant el joc, tot permetent als jugadors arribar a involucrar-se totalment amb allò que estan observant i, per extensió, aconseguir una millor experiència de joc: “By blending of real and virtual elements and enabling users to physically interact with their surroundings during the play, people can become fully involved in pervasive games and attain better gaming experience” (Wikipedia, 2012)<sup>106</sup>. *Rider Spoke* és un bon exemple de com a partir de factors externs, els jugadors, i com a primera experiència real la ciutat de Londres i els seus sons associats, es pot generar tota una narrativa on el joc ocupa un espai central perquè la història avanci i es resolgui.

### **6.3.2 Triple proposta de classificació dels documentals interactius**

En un camp tan complex i dinàmic com el del documental interactiu, creiem oportú de plantejar tres propostes de classificació que es complementen i que ofereixen en conjunt una visió general i coherent del terreny on poder ubicar cada aplicació. Hem considerat que podia ser útil i productiu elaborar una proposta a partir de tres punts de vista o criteris preferents: el contingut documental (temàtica), la part interactiva (l'experiència de l'interactor) i la plataforma que suporta i conté la interfície.

Des de la dimensió de documental del gènere interactiu, realitzarem una classificació basada en la temàtica documental i les formes de representació que comporta la temàtica en concret. D'aquesta manera, la mateixa proposta de classificació genera un conjunt de temes o tòpics per avaluar les preferències i l'evolució temàtica i estilística d'aquest tipus de produccions. Aquest mapa ens donarà indicis dels interessos i objectius dels productors de documentals interactius en

---

<sup>106</sup> Consultat a la següent direcció web: [http://en.wikipedia.org/wiki/Context\\_awareness](http://en.wikipedia.org/wiki/Context_awareness)

relació als temes d'actualitat extrets de la realitat (no ficció audiovisual), tot oferint indicadors per al nostre model de categorització, que presentem en el capítol vuitè.

En segon lloc, i a mig camí entre els altres dos punts de vista, considerem també útil una proposta de classificació en relació al suport o plataforma d'exhibició. Ara bé, potser el punt de més interès aquí, tractant de la comunicació digital interactiva, sigui una proposta en funció del tipus d'experiència de l'interactor (user experience). D'aquesta manera abordarem un dels factors clau d'aquest nou gènere audiovisual: la resposta de l'usuari. En efecte, l'experiència de l'usuari (UX) es centra en com una persona sent i experimenta la seva relació amb l'ús d'un producte, sistema o servei. L'experiència de l'usuari no només posa de manifest l'experiència significativa i valuosa de la interacció persona-ordinador i la propietat del producte, sinó que també inclou les percepcions d'una persona en els aspectes pràctics com ara la utilitat, facilitat d'ús i eficiència del sistema. L'experiència de l'usuari és de caràcter subjectiu perquè es tracta de sentiments d'un individu i opinions sobre el sistema. L'estudi d'aquest fenomen va fer sorgir l'anomenada teoria de la Human Computer Interaction (HCI). La HCI s'ocupa de l'anàlisi i disseny d'interfícies entre l'home i la màquina conegudes com a interfícies d'usuari. La disciplina comença a veure els seus fruits en el moment en què els ordinadors deixen de ser un "misteri" per als usuaris no professionals i surten al mercat. La interacció amb l'ordinador va passant des de la línia d'ordres en un llenguatge purament informàtic a altres formes més "amigables", com els menús d'opcions o l'actual manipulació directa, en la qual l'usuari té la possibilitat de manejar els "objectes" d'una forma semblant a la que acostuma a la vida real. La recerca en HCI desenvolupa dispositius i estils d'interacció que incorporin les capacitats del llenguatge entre persones basant-se en la similitud que existeix entre els dos tipus de diàleg. Així, ambdues parts (emissor i receptor) necessiten compartir uns conceptes i un context. Segons Booth (1989), la HCI estudia:

- El maquinari i el programari i com afecten a la interacció
- Els models mentals dels usuaris enfront del model de la màquina
- Les tasques que desenvolupa el sistema i la seva adaptació a les necessitats de l'usuari
- El disseny, que ha d'estar dirigit a l'usuari i no a la màquina
- L'impacte organitzacional, que haurà de ser positiu

En suma, creiem que sense la triple dimensió, aquest planetjament inicial podria quedar incomplet o no reflectir prou bé la verdadera naturalesa dels projectes. Aquesta triple classificació permet delimitar d'una manera clara i concisa la naturalesa de cada documental interactiu, entès com a autor-text-receptor, segons la nomenclatura de Nichols, adaptada al nostre marc en la proposta de caracterització. La triple proposta de Nichols ha ajudat a clarificar

la nostra proposta, atès que com hem analitzat en el segon capítol, l'aproximació de Nichols a *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el Documental* (1991) planteja una definició oberta i poc ortodoxa del documental, basada en una perspectiva múltiple. Per a ell, el documental és una institució proteica consistent en un corpus de textos, un conjunt d'espectadors i una comunitat de practicants i de pràctiques convencionals que es troben subjectes a canvis històrics. Entendre el documental d'aquesta manera significa tot un canvi conceptual en la teoria cinematogràfica, ja que no es limita a definir-lo simplement per l'argument, pel propòsit, per la forma, l'estil o els mètodes de producció, sinó que el defineix per la seva naturalesa mutant com a construcció social. Seguint aquesta línia, les equivalències i contrastos de la proposta de Nichols i la nostra podriem establir-se com es descriu a continuació a la taula 6.2.

6.2 Equivalències entre la proposta de Nichols i la pròpia

Taula 6.2

EQUIVALÈNCIES PROPOSTES NICHOLS I PRÒPIA

<p>PROPOSTA DE NICHOLS (Documentals lineals)</p>	<p>PROPOSTA PRÒPIA (Documentals interactius)</p>
<p><b>Director (realitzador)</b></p> <p>La temàtica escollida és l'elecció clau sobre la que plantejarà un discurs de sobrietat el creador del documental.</p> <p>Aquesta condicionarà aspectes com el tipus de modalitat de representació de la realitat que més bé pot transmetre els objectius de la peça, tipus de realització i muntatge més adient, punt de vista del documentalista, termes de control respecte la ficció, etc.</p>	<p><b>Temàtica (autor, text, discurs)</b></p> <p>La temàtica escollida és l'elecció clau sobre la que plantejarà un discurs de sobrietat el creador del documental.</p> <p>Aquesta condicionarà tots els aspectes següents: el tipus d'interfície que s'utilitzarà, el tipus d'experiència que se li oferirà a l'interactor i a través de quines modalitats es presentarà i s'expressarà (representació, navegació i/o interacció).</p>
<p><b>Text (discurs, narració)</b></p> <p>Partint de la consideració que el gènere documental és un gènere cinematogràfic com qualsevol altre, les pel·lícules incloses en aquest gènere compartirien certes característiques. Cada pel·lícula estableix normes o estructures internes pròpies, però aquestes estructures solen compartir trets comuns amb el sistema textual o el patró d'organització d'altres documentals. Els documentals prenen forma al voltant d'una lògica informativa. L'economia d'aquesta lògica requereix una representació, raonament o idea del món històric. L'economia és bàsicament instrumental o pragmàtica: funciona en termes de resolució de problemes. Una estructura paradigmàtica per al documental implicaria l'exposició d'una qüestió o problema, la presentació dels antecedents del problema, seguida per un examen del seu àmbit o complexitat actual, incloent sovint més d'una perspectiva o punt de vista. Això portaria a una secció de cloenda en la qual s'introdueix una solució o una via cap a una solució. (Nichols, 1991:48)</p>	<p><b>Interfície (Suport, plataforma de l'aplicatiu)</b></p> <p>Entesa com una estructura que permet un tipus de comunicació amb el receptor, l'enllaç necessari per a poder navegar i interactuar amb els continguts. En funció de les diferents parts de la interfície, el projecte contemplarà un tipus de text o un altre.</p> <p>Interfície: Entesa com una superfície de contacte entre dues entitats. En un sistema interactiu, les entitats són la persona i l'ordinador. La Interfície d'usuari és la part d'un sistema amb què l'usuari entra en contacte física i cognitivament. Des del punt de vista de l'usuari, la interfície és tot el sistema: és la part que l'usuari veu, sent, toca i amb la qual es comunica. Una interfície d'usuari deficient pot provocar errors com la reducció de la productivitat, l'increment del temps d'aprenentatge o nivells d'errors inacceptables. La interfície d'usuari (IU o User Interface en anglès) és un dels components més importants de qualsevol sistema computacional, ja que funciona com el vincle entre l'humà i la màquina. La interfície d'usuari és un conjunt de protocols i tècniques per a l'intercanvi d'informació entre una aplicació computacional i l'usuari (Larson, 1992). La IU és responsable de demanar ordres a l'usuari, i de desplegar els resultats de l'aplicació d'una manera comprensible. La IU no és responsable dels càlculs de l'aplicació, ni de l'emmagatzematge, recuperació i transmissió de la informació. L'èxit d'un programa sovint es deu a què tan ràpid pot aprendre l'usuari a emprar el programari, ja que d'igual importància és el que l'usuari assoleixi els seus objectius amb el programa de la manera més senzilla possible.</p>

Taula 6.2

EQUIVALÈNCIES PROPOSTES NICHOLS I PRÒPIA

<p>PROPOSTA DE NICHOLS (Documentals lineals)</p>	<p>PROPOSTA PRÒPIA (Documentals interactius)</p>
	<p><b><i>Interfície (Suport, plataforma de l'aplicatiu)</i></b></p> <p>És important assenyalar que dins del procés de creació de la IU hi ha quatre diferents tipus de persones involucrades. La primera persona, i probablement la més important és l'usuari final o simplement usuari (1). L'usuari és qui utilitzarà el programa final. La segona persona és aquella que crea la interfície d'usuari. Aquesta persona és coneguda com a dissenyador o arquitecte de la interfície d'usuari (2). Treballant molt properament amb el dissenyador hi haurà el programador de l'aplicació (3). Aquest serà l'encarregat de l'escriptura del programari de la resta de l'aplicació. Molt sovint el dissenyador utilitzarà eines especials per a la creació del programa de la IU, i aquestes eines són elaborades pel creador d'eines (4).</p>
<p><b><i>Receptor (espectador, audiència)</i></b></p> <p>Segons Nichols, se centra en la relació entre documental i receptor, és a dir, en la figura de l'espectador. Comenta que els espectadors desenvolupen capacitats basades en la comprensió i la interpretació del procés que els permet d'entendre el documental. Aquests procediments són una forma de coneixement metòdic, derivat d'un procés actiu de deducció, basat en el coneixement previ i en el propi text.</p>	<p><b><i>Interactor (audiència)</i></b></p> <p>L'interactor es configura com la peça clau en els gèneres interactius, i aquest es caracteritza per dos factors que el determinen i especifiquen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Experiència de l'usuari (UX)</li> <li>- Utilització de les modalitats (navegació i interacció)</li> </ul>

**6.3.2.1 Classificació temàtica**

En relació a la classificació de l'univers actual del documental interactiu des del punt de vista de la temàtica, després d'un exhaustiu estudi empíric de les produccions existents fins al moment

de realitzar aquesta recerca<sup>107</sup>, podem afirmar que hi ha quatre categories que predominen per sobre les altres. Les quatre categories temàtiques són:

- *Ecologia i medi ambient*. Predomina l'interès pel canvi climàtic i els canvis en l'ecosistema actual, els quals ens arrossegueu cap a un esgotament dels recursos naturals del planeta. Temàtica lligada a la conscienciació social.
- *Guerra i conflictes*. Molt lligat al tema dels recursos, la guerra i els diferents conflictes en el planeta també són un tema recurrent en el gènere documental des dels seus inicis. Temàtica lligada a la crítica i denúncia de la violació dels drets humans en general.
- *Cultures urbanes*. Sobre la vida urbana i les ciutats: moviments, accions, problemàtiques, dinàmiques, estudis de tot tipus farceixen aquest punt. Preocupa l'entorn que ens envolta i tot el que succeeix al seu voltant.
- *Històries personals*. Narració d'històries personals, on en certa manera l'autor de l'interactiu reinvidica la veu narrativa pròpia i es posiciona oferint uns límits marcats respecte de l'eix autor-lector.

### 6.3.2.2 Classificació en funció del suport i/o plataforma

En relació al suport o plataforma que alberga la interfície, era d'esperar una constatació evident: que els *navegadors web* són amb molta diferència els clars dominadors en aquesta proposta de classificació. Per extensió, el subgènere dels *documentals interactius web* seria la categoria que predominaria més i amb força diferència. Aquests són els diferents suports i/o plataformes que hem detectat:

- *CD-DVD ROM*: Documental interactiu fora de línia a partir de suports òptics com CD-ROMS o DVD-ROMS.
- *Instal·lació*: Documental interactiu concebut per ser exhibit a través d'una instal·lació interactiva documental.
- *TV / Cinema*: Un document interactiu creat com un complement o alternativa d'un documental lineal.
- *Web*: Documental interactiu en línia creat per a ser navegat a través del www.
- *Mòbil (Aplicacions per Mòbils)*: Un documental interactiu creat per a telèfons mòbils o dispositius portàtils com Android, iPhone, iPad o altres dispositius i sistemes operatius basats en aplicacions tecnològiques mòbils.

---

<sup>107</sup> S'ha analitzat un volum inicial de 100 projectes que responen, en major o menor mesura, als paràmetres determinats en el primer capítol perquè algunes obres interactives puguin ser incloses dins el gènere del documental interactiu.



- *Multiplataforma*: Un documental interactiu creat per a diferents suports, en qualsevol combinació possible de les categories preestablertes: CD-DVD ROM, Web, TV, aplicació mòbil o instal·lació.

### 6.3.2.3 Classificació en funció de l'experiència de l'usuari

Finalment, des del punt de vista de l'experiència de l'usuari, oferim els resultats de la recerca sota dues propostes de classificació. La primera classificació s'ha formulat a partir de l'anàlisi de les propostes més interessants que hem plantejat en l'apartat de la interactivitat del cinquè capítol i les propostes de classificació del present. D'aquesta manera, han resultat particularment d'interès les estructures narratives que proposa Ryan (2001), els modes d'interacció proposats per Gaudenzi (2009), l'anàlisi dels modes en els documentals web de Nash (2011) i la proposta de Florent Maurin a partir de la detecció de modes en els jocs de Ian Schreiber (2011). La segona proposta és original d'aquesta recerca i es configura, en certa manera, com una evolució de la primera. En aquesta, i després de detectar i caracteritzar les modalitats de navegació i interacció, observem com aquestes es configuren com a elements clau per a determinar el tipus d'experiència de l'usuari de cada projecte. Esquematitzem les dues propostes a continuació.

#### 6.3.2.3.1 Primera proposta

A continuació oferim les categories que componen una proposta de caire més generalista, reestructurant tipus d'experiències ja utilitzades per altres autors en obres i recerques anteriors.

- *Narrativa ramificada (Ramificació Narrativa)*: documental interactiu que requereix la intervenció de l'usuari en forma d'opcions. La narrativa de bifurcació és una construcció d'espai on l'internauta entra per a descobrir-ne el contingut. Cada espai pot portar a d'altres, ja que no hi ha ni principi ni fi i l'internauta és l'únic agent de la seva experiència.
- *Col·laboració*: documental interactiu que creix i canvia gràcies a les aportacions dels seus usuaris, sovint utilitzant una retroalimentació a través d'arxius de vídeo, text, fotografies o presentacions d'àudio.
- *Joc*: sovint integrades en una altra forma de documental interactiu, el joc s'en distingeix ja que confronta als internautes amb una sèrie de desafiaments i preguntes que normalment es poden completar o resoldre superant un nombre determinat de seqüències.
- *Geocalització*: documental interactiu que incorpora històries i informació en un mapa real, ja sigui permetent als internautes navegar a través d'una URL, o a través

d'aplicacions de localització generades per certs punts de GPS en un espai del món real, com ara carrers d'una ciutat.

- *Mosaic*: també conegut com “ordenar i buscar”, aquest documental interactiu no té línia de temps i presenta una visió general de totes les opcions des del principi. Aquests documentals apareixen sovint com un mosaic de clips que després poden ser llegits i ordenats en funció d'una sèrie d'etiquetes predeterminades i temes.
- *Línia de temps navegable (Cronologia navegable)*: documentals interactius que s'han construït sobre línies de temps diferents, que, tot i presentar desviaments i bifurcacions, guien l'internauta des d'un principi determinat a un punt final definitiu. Es tracta d'un guió predeterminat tot i que no ho sembli aparentment.

### 6.3.2.3.2 Segona proposta

A continuació presentem la nostra proposta original aplicada al camp específic que ens ocupa.

- *Modalitat de navegació partida. Submodalitats: Temes, capítols, seqüències, històries, tòpics*. Metàfora gràfica de la seqüència ordenada dels principals eixos temàtics (particions per seqüències o unitats temàtiques del documental audiovisual)
- *Modalitat de navegació temporal. Submodalitats: segles, dècades, anys, mesos, dies, dates concretes, esdeveniments, períodes/etapes*. Metàfora gràfica de l'eix cronològic.
- *Modalitat de navegació espacial. Submodalitats: Mapa geogràfic, mapa gràfic, mapa estadístic, fotografies*. Metàfora gràfica de la recreació digital d'un escenari físic descrit o que mantingui relació amb el context i/o tema del documental.
- *Modalitat de navegació testimonial. Submodalitats: vídeo/àudio dels personatges, vídeo/àudio dels participants-entrevistats*. Metàfora gràfica del dibuix dels personatges històrics als quals es refereix el documental (personatges).
- *Modalitat de navegació ramificada. Submodalitats: escollir opció*. Metàfora de l'esquema multidesplegament que comença de manera automàtica la narració i en un punt determinat es para, punt en el qual l'usuari s'ha de bifurcar de manera obligatòria.
- *Modalitat de navegació hipertextual. Submodalitats: Esquema hipertextual a base de nodes i lligams*. Metàfora que segueix l'esquema d'esquelet hipertextual clàssic: un conjunt de continguts articulats a partir de nodes, lligams i àncores.
- *Modalitat de navegació preferencial. Submodalitats: Arrossegat a zones concretes, botons d'addició i supressió*. Metàfora de conjunt de quadres buits que s'omplen i s'ordenen amb la informació escollida per part de l'usuari.
- *Modalitat de navegació audiovisual. Submodalitats: vídeo i àudio, animació i àudio, animació amb vídeo i àudio, fotografia i àudio*. Metàfora en forma de barra de

- navegació a la part inferior del vídeo o de botons separats en algun lloc de la pantalla (des d'on activem les diferents particions).
- *Modalitat de navegació sonora. Submodalitats: àudio, música.* Metàfora en forma de reproductor de música o de webcast d'àudio.
  - *Modalitat de navegació simulada-immersiva. Submodalitats: simulació, joc interactiu.* Metàfora basada en els paràmetres de simulació i immersió que proposen els videojocs. En el cas de la simulació: es tracta de recrear la situació real dotant-la amb el màxim de realisme possible per aconseguir una immersió gairebé total.
  - *Interacció amb aplicacions 2.0. Submodalitats: connexió/incrustació eines 2.0.* Metàfora de la participació de l'interactor en el sistema de tal manera que aporti el seu punt de vista o utilitzi altres plataformes per a comunicar-se amb l'interactiu.
  - *Interacció generativa. Submodalitats: afegir o aportar contingut al sistema, cercador de media en equip informàtic.* L'usuari-interactor actua com a emissor de continguts i el director com a filtrador de qualitat.

#### **6.3.2.4 A tall de conclusió**

Podríem afirmar, en conclusió, que els documentals que més es produeixen són els *documentals interactius web amb estructura de mosaic o línia de temps navegable* (explícita o implícita), que tracten temes relacionats amb la temàtica ecològica i del medi ambient, la guerra o conflictes diversos, la vida a les grans ciutats o les històries personals. A partir de l'any 2008 i durant el període comprès entre 2009 i 2013, el documental interactiu està experimentat un creixement notable. En destaquem alguns factors que abonen aquesta tendència:

- Les limitacions tècniques comencen a superar-se, ja que l'ample de banda i la fibra òptica comencen a arribar a la majoria de països del primer i el segon món. També cada vegada hi ha més programari senzill de codi lliure per a realitzar aquest tipus de format (com Korsakow i programari per a realitzar projectes multimèdia sense haver de programar com Popcorn Maker, 3WDOC, Zeega o Klynt o gestors de continguts en línia (CMS) com Wordpress potenciat amb llibreries externes de Javascript).
- És un gènere poc explorat i l'experimentació es troba a l'ordre del dia. Molts dels pressupostos de països interessats en aquest gènere – sobretot Canadà, els Estats Units, França, Anglaterra i Holanda – inverteixen grans sumes de diners per a produir prototips i presentar-los a festivals i certàmens.
- S'està convertint, per a molts autors, en una eina de crítica, denúncia i cohesió social a l'estil del documental clàssic. Això s'observa en comprovar, en la proposta de classificació temàtica, com els temes més recurrents són els referents a l'ecologia, la

guerra i els entorns urbans. Cal assenyalar, a més, que la plataforma més utilitzada per a difondre aquest tipus d'aplicacions, la xarxa, és de lliure accés i compta amb una visibilitat i difusió absoluta. D'aquesta manera, es tracta d'un gènere que compta amb un mitjà propici i democràtic per a la seva difusió, cosa que no succeeix amb d'altres canals i/o mitjans de comunicació, subjectes a unes altres dinàmiques de distribució i exhibició més complexes (cinema, televisió, ràdio, premsa, etc.).

- Molts directors, al trobar-se saturat l'àmbit de la producció documental clàssica, plantegen d'entrada (o reconverteixen) el projecte vers la interactivitat, al adonar-se que tenen més possibilitats de produir el projecte si el concebeixen d'entrada sota els paràmetres dels mitjans interactius.

#### **6.4 Quadre resum del marc conceptual**

A efectes de condensar bona part de la teoria exposada en aquest capítol, oferim un quadre resum en relació a la nostra proposta original sobre el marc conceptual del gènere que ens ocupa.

## 6.3 Quadre resum del marc conceptual en relació a la proposta taxonòmica

Taula 6.3

## RESUM MARC CONCEPTUAL

ETAPES	TEMÀTIQUES PRINCIPALS	SUPORTS PALTAFORMES	EXPERIÈNCIA DE L'USUARI
Aparició del documental interactiu (1980 – 1990)  Precedents i antecedents. Naixement del documental interactiu	Cultures Urbanes	CD-ROM/ DVD-ROM  Instal·lació	Narrativa ramificada (Ramificació Narrativa)  Col·laboració  Joc  Mosaic
Emergència i experimentació del documental interactiu (1990 – 2000)  Emergència i experimentació amb el documental interactiu per a diferents suports	Cultures Urbanes  Memòria històrica  Cultura popular  Històries personals	CD-ROM/ DVD-ROM  Instal·lació	Narrativa ramificada (Ramificació Narrativa)  Col·laboració  Joc  Mosaic
Constitució i consolidació del documental interactiu (2000 – 2010)  Consolidació i ampliació dels suports d'exhibició del documental interactiu	Memòria històrica  Històries personals  Art i artistes / Difusió Cultural  Amor / Sentiment  Escriptors /Literatura  Cultura popular	TV / Cine  Instal·lació  Web	Narrativa ramificada  Col·laboració  Joc  Mosaic  Geolocalització  Línia de temps navegable (Cronologia navegable)  Performatiu (representable)
Diversificació del documental interactiu  Últimes tendències  Producció diversificada de documentals interactius	Activisme, Cultures africanes, Art i artistes / Difusió Cultural, Capitalisme i grans negocis / Economia, Cultures asiàtiques, Juventut / Infància, Crim / Justícia, Ecologia i medi ambient, Educació, Cinema, Salut, Cultures indígenes, Cultura jueva, Periodisme / Mitjans de comunicació, Treball, Cultures llatines, Cultures de l'orient mitjà, Mort, Multiculturalisme, Actuacions, Històries personals, Política, Cultura popular, Pobresa, Religió i espiritualitat, Ciència i medicina, Esports, Terrorisme, Cultures Urbanes, Guerra i conflictes, Dones, Escriptors / Literatura, Immigració, Música, Amor / Sentiment, Memòria històrica, Catàstrofes naturals / Desastres, Tecnologies , Altres	Instal·lació  Web  TV / Cine  Mòbil  Multiplataforma	Narrativa ramificada  Col·laboració  Joc  Mosaic  Geolocalització  Línia de temps navegable (Cronologia navegable)  Performatiu (representable)

## **CAPÍTOL 7**

# **AVALUACIÓ DE L'ESTAT DE L'ART EN RELACIÓ A LA TEMÀTICA, LES PLATAFORMES I L'EXPERIÈNCIA DE L'USUARI**

---

## 7.1 Introducció

En els capítols quart i cinquè hem considerat la conveniència de considerar el nostre objecte d'estudi com a nou gènere audiovisual, amb característiques pròpies i específiques. Hem descrit l'aparició, consolidació i diversificació fins al moment actual d'aquest nou gènere, per arribar a formular-ne una definició i caracterització i, a partir de la discussió de diverses propostes taxonòmiques, proposar-ne una de pròpia i original. En el capítol sisè ens hem centrat en la transformació dels processos de producció i circulació del nou gènere, atenent a les noves lògiques del camp i a les dinàmiques actuals, per observar com els tradicionals rols de producció, distribució, exhibició i recepció s'han vist afectats i modificats. En aquest capítol de la segona part de la recerca realitzarem una avaluació de l'estat de l'art atenent especialment a tres àmbits: a la temàtica, al suport i/o plataforma i a l'experiència de l'usuari. Proposem, doncs, en aquest capítol, una anàlisi múltiple a fi de comprovar la complexitat i amplitud que ha pres el nou gènere i de detectar indicis de les tendències actuals de producció predominants.

## 7.2 Avaluació de l'estat de l'art en relació a la temàtica

### 7.2.1 Estudis de casos d'especial interès

#### 7.2.1.1 Activisme

Gràcies a la tecnologia, ha aparegut una nova forma emergent, el documental interactiu, que permet un major nivell de participació dels usuaris. Dickon Waring, al seu treball final del màster en mitjans interactius *Is there a role for interactive documentary within modern day activism?* (2011) de la London College of Communication, argumenta el fet que el documental sempre ha tingut les seves arrels en problemes i esdeveniments socials del món real. Com l'activisme digital es torna més freqüent, la recerca de Waring es pregunta si el documental interactiu podria tenir un paper més important en l'activisme d'avui dia. Les possibles funcions que podrien prendre els documentals interactius podrien ajudar a la resolució de conflictes, per exemple, proporcionar un pont efectiu entre activistes i la causa en qüestió, a l'orientació específica d'un problema social, a informar a través de la interacció, a la contribució a un tipus d'activisme més intel·ligent, a la construcció de comunitat, etc. A través de l'examen dels recents esdeveniments activistes, és evident que els actuals documentals interactius i campanyes en els mitjans digitals podrien utilitzar-se per a crear un major enteniment (orientació específica) i empatia (informar a través de la interacció) sobre un problema concret, però, encara avui, dins de l'activisme, no s'ha explotat tot el seu potencial tant pel que fa als creadors com als activistes. La pregunta per al futur dels documentals interactius en l'activisme d'avui dia és si poden anar més enllà del seu nínxol actual i proporcionar un públic més ampli amb una

interacció més significativa, cosa que en última instància podria comportar un major impacte del documental. (Waring, 2011:1)

En els últims anys, els mateixos avenços en la tecnologia que va permetre que el documental interactiu florís, han facilitat una nova onada d'activisme social. L'activisme és l'acció intencional de persones per aconseguir canvis socials, polítics, econòmics o ambientals. Tim Jordan (2002) defineix el concepte com: “examples of people acting together outside ‘normal’ institutional channels”. I continua dient que l'activisme pren vida quan les persones reconeixen en l'altre la voluntat i el desig de canviar les rutines de la vida.. Les xarxes socials, els blocs i l'acte de compartir vídeo són fets cada vegada més utilitzats per a aquestes finalitats, i molt més que mai per a denunciar una injustícia. Fa pocs anys hem vist el poder dels blocs, Twitter i YouTube per a la difusió d'informació i mobilització de protestes com a l'Iran després de l'elecció de Mahmud Ahmadinejad (2010), a la primavera àrab en el cas d'Egipte (2011) o contra els intents de diferents governs per controlar i subvertir els mitjans de comunicació de diferents països. (Sreberny i Khiabany, 2010)

Waring (2011:4) es pregunta si aquest gènere pot jugar un paper destacat en l'activisme actual. Tenint en compte la capacitat dels documentals interactius per crear i construir una comunitat mundial en línia i involucrar-ne activament els seus usuaris, combinada amb el caràcter col·lectiu de l'activisme, és raonable suggerir que un possible paper per al documental interactiu en l'activisme d'avui dia podria ser una via que permetria a persones d'idees afins d'actuar conjuntament sobre els problemes del món real. *Prison Valley* (2010) és un documental interactiu produït per Uopian en col·laboració amb ARTE que tracta del sistema penitenciari als Estats Units (Dufresne i Brault, 2010). Va ser una producció que va necessitar dos anys per a realitzar-se i que va ser presentada a l'abril de 2010. Sobre el sistema d'interacció d'aquest projecte, Waring comenta: “There is a link from here to his outside site; secondly the live chat function allows users to discuss topics, as they are interacting with the documentary, and there is a forum for discussion around all the issues that have been raised” (Waring, 2011:16). Molts dels conceptes de participació a *Prison Valley* tenen les seves arrels en les xarxes socials, com la funció de xat en directe de MSN Messenger, el xat de Google, el xat de Facebook i d'altres. La “demanda”, “reaccionar” i “en viu” són funcions dels blocs i del fòrum, i l'oportunitat de compartir opinions sobre els vídeos, primer es va fer popular en el lloc web de YouTube. Veiem, doncs, com el documental interactiu fa ús dels conceptes de les xarxes socials per connectar als seus usuaris, però és això eficaç i suficient en la generació d'activisme? El problema sembla radicar en els nombres. Mentre que les xarxes socials s'estableixen en gegants, el documental interactiu només ha existit fins ara dins del seu propi nínxol. Això és evident quan s'analitzen les xifres de *Prison Valley*. Des del seu llançament en línia a l'abril de 2010 fins a finals de 2011, 1716 persones s'havien unit al seu grup a Facebook, hi havia 55



comentaris en relació a les preguntes formulades, 7 temes que contenien 34 converses amb els 263 comentaris en total en els llocs de fòrum i 22 persones havien pujat vídeos en relació al concepte de “por”.

Aquestes xifres són petites en comparació amb els nivells de trànsit generats a les xarxes socials. Això no és sorprenent, ja que els documentals interactius no tenen els recursos per fer front a un major nombre de respostes. El productor de *Prison Valley*, Alexandre Brachet, va admetre a la primera conferència i-docs Symposium, a Bristol (2011), que la incorporació d'un fòrum i un element de retroalimentació només es podia mantenir si rebia un baix nombre de comentaris. Així que, si un documental interactiu decideix utilitzar les eines que les xarxes socials poden proporcionar per tal d'augmentar la participació i l'activisme, de quina millor manera podria fer-ho?

Una possibilitat seria la de no crear els seus propis dispositius, com ara xats, compartir vídeos i comentaris, i en comptes d'això optar per incorporar les plataformes existents. Les tendències actuals dins de la comunitat interactiva de mitjans van encaminades cap a la integració de totes les xarxes, totes treballant juntes. En l'actualitat, es pot escriure alguna cosa al Twitter i configurar-la per a ser enviada automàticament a Facebook. Això s'ha vist més recentment amb Google +, que permet la integració d'ambdós, Facebook i Twitter, tot i ser els seus principals competidors. *Prison Valley* podria incorporar aquesta idea, en lloc de tractar de construir la seva pròpia plataforma, independent de la xarxa social, que probablement mai creixerà tant com les ja existents. Una altra possible forma en què el documental interactiu podria aprofitar part de la potència de les xarxes socials seria actuar més com a centre de distribució. *18 Days in Egypt* (2012), un documental interactiu inicialment finançat amb petites ajudes (crowdfunding), és un exemple d'un documental multiplataforma que narra la revolució durant els 18 dies de gener de 2011 que varen derrocar del poder al president egipci Hosni Mubarak. Un dels seus co-creadors, Jigar Mehta, assenyalava durant la seva intervenció en la segona edició del simposi de Bristol (2012):

“The idea came as I was following the events in Tahrir Square in February via Al Jazeera, YouTube and Twitter. So many of the people present were holding a recording device to document what was going on and mark their own, personal involvement. A staggering amount of material was created. But what was lacking was some way of curating it.” (Mehta, 2012)

Aquest projecte, amb ajuts de finançament del fons del festival de Tribeca (2011), es va edificar en dues fases. En primer lloc, un portal en línia perquè els contribuents poguessin enviar tweets relacionats, així com continguts dels mitjans d'altres plataformes, SMS, MMS, fotos i vídeos. En segon lloc, tot el material recollit havia de ser empaquetat en una varietat de formes a través de plataformes diferents (Waring, 2011:29). Com a complement d'aquest, també hi hauria una aplicació per a telèfons intel·ligents que a partir del geoetiquetatge de continguts havia de

permetre a la gent veure exactament el que va passar i on, i per tant, experimentar una experiència interactiva en l'espai físic a partir de cerques semàntiques. Mehta va admetre, en una entrevista personal realitzada durant la conferència del 2012, que quan s'hagi completat serà “una nova mirada al documental i que només pot evolucionar cap endavant amb les tecnologies mòbils”. *18 Days in Egypt* parteix d'un desenvolupament emocionant, no necessàriament en els seus mètodes (el crowdsourcing no és una nova idea), però sí en els seus conceptes per a la presentació. El documental actua com una plataforma de distribució, de forma similar a com Facebook va ser utilitzat a l'Iran, amb l'estructura narrativa que en si mateix genera. Tot això podria portar-nos a una nova modalitat de documental interactiu, un documental interactiu “viu”:

“The interactive documentary enabling the content around a social issue to be focused, and not spread across a variety of social networks and other websites whereby messages could become diluted. This would create, if effectively constructed, a truly ‘living’ documentary. A continuous information portal that, in turn, could generate activism in the real world.” (Waring, 2011:30)

### **7.2.1.2 Compromís Social**

Com hem mencionat abans, Highrise és un departament del National Film Board de Canadà dirigit per Katerina Cizek i que ara ens serveix per il·lustrar de manera fidedigna com un dels compromisos més seriosos del documental tradicional – que és no només representar, sinó també ajudar, incentivar i activar l'àmbit social – és possible a partir de les noves tecnologies i la seva aplicació pràctica en l'àmbit documental. Highrise neix com una iniciativa de projecte paraigües l'any 2008, però té les seves arrels unes dècades abans, concretament a mitjans dels anys 60 del segle XX, quan el documental observacional es trobava en el seu millor moment. Aleshores, una iniciativa del NFB anomenada Challenge for Change va plantejar per primera vegada com a través de la pràctica documental es podia millorar la condició de vida de les persones més necessitades i de la societat en general. En aquest punt, i partint d'una iniciativa que no havia aconseguit complir totes les expectatives mig segle abans, Cizek (2011, citat per Lietaert, 2011:90) exposa quina va ser la proposta que li va assignar el NFB durant la primera dècada del segle XX, és a dir, tornar a intentar-ho, però aquesta vegada no utilitzant la forma del documental convencional, sinó la forma interactiva a partir de les noves tecnologies com a mediadores: “At the time, I had just co-directed the film *Seeing is Believing*, and the NFB was interested in seeing how Challenge for Change could be reinvented in the context of digital revolution.” Aquesta proposta li va ser proposada a Cizek gràcies al seu excel·lent treball durant quatre anys com a directora i resident a un hospital del centre de Toronto, del qual en va sortir el notable projecte *Filmmaker in residence* (2006). L'experiència va ser molt fructífera i gratificant: s'arribaren a establir vincles afectius reals entre metges, directors i pacients. Així el documental va demostrar com podia ser una eina catalitzadora per al canvi social i la millora de

la qualitat de vida de les persones involucrades en aquella iniciativa. Cizek assenyala en relació a aquest període:

“Highrise is really the continuation of some experimental work that I have been doing at the National Film Board of Canada since 2004. That is the year when I began a project called Filmmaker in residence. For this project, I was challenged by the NFB to imagine and envision how documentary filming could be a art of social change and social innovation, rather than just documenting it. Highrise is based on the philosophies and ideas that we constructed during the Filmmaker in Residence project, where I was at a downtown hospital in Toronto for four years.” (Cizek, 2011:90, citat per Lietaert, 2011)

Com comenta Cizek en una entrevista personal<sup>108</sup>, l'objectiu del NFB aquesta vegada va ser crear un projecte anual que compregués diferents iniciatives i que comptés amb un grup predefinit d'experts que treballessin junts per a una finalitat concreta. Per al llançament de Highrise es va crear un projecte anomenat *One thousandth tower*, però el projecte insígnia del departament va ser sens dubte *Out my window*, que es va presentar a diferents certàmens l'any 2010 i va aconseguir diferents guardons<sup>109</sup>. Highrise, segons Cizek, es pot definir de la següent manera:

“The NFB approached me once more in order to bring these ideas to a bigger scale, another level. So now we define Highrise as a multi-year, multi-media documentary experiment which explores the human experience in vertical suburbs. It essentially deals with global urbanization, population density and our individual as well as collective responsibilities in the societies and structures we create.” (Cizek, 2011, citat per Lietaert, 2011:90)

Els projectes que Highrise ha produït durant els últims anys han estat: *The Thousandth Tower* (2009), *Out my Window* (2010), *Participate* (2011) i *One Millionth Tower* (2011).<sup>110</sup> Per a concloure aquest estudi de cas tan interessant, convé destacar que el que ha aportat més valor afegit a Highrise és el fet que sigui un dels únics projectes de producció de l'àrea documental que han aconseguit en certa manera vincular, fusionar i articular participants de diferents àmbits, però amb intencions pròximes. Els simulacres de *Challenge for Change* i *Filmmaker in residence* varen resultar profitosos com a prototips i tests, que facilitaren definir una línia i propòsit clars a la manera d'actuar del nou departament. Això es pot observar en tots els projectes que aquesta iniciativa paraigües ha promogut, però especialment en el seu últim, *One millionth Tower* (2011): aquesta obra va aconseguir integrar al projecte gent d'àmbits tan dispersos com creadors audiovisuals, digitals i interactius, arquitectes, dissenyadors, programadors o els mateixos residents, els quals explicaven com concebien en la seva

---

<sup>108</sup> Entrevista realitzada personalment durant el període de nadal de 2011 a la seu del NFB de la ciutat de Toronto, arran d'una estada predoctoral de recerca al Canadà.

<sup>109</sup> Varem tenir el privilegi d'assistir personalment a l'estrena del projecte en un cinema d'Amsterdam – la versió web – i a un teatre-museu del centre – la versió instal·lació interactiva –, durant la celebració del IDFA Doclab 2010 a Holanda.

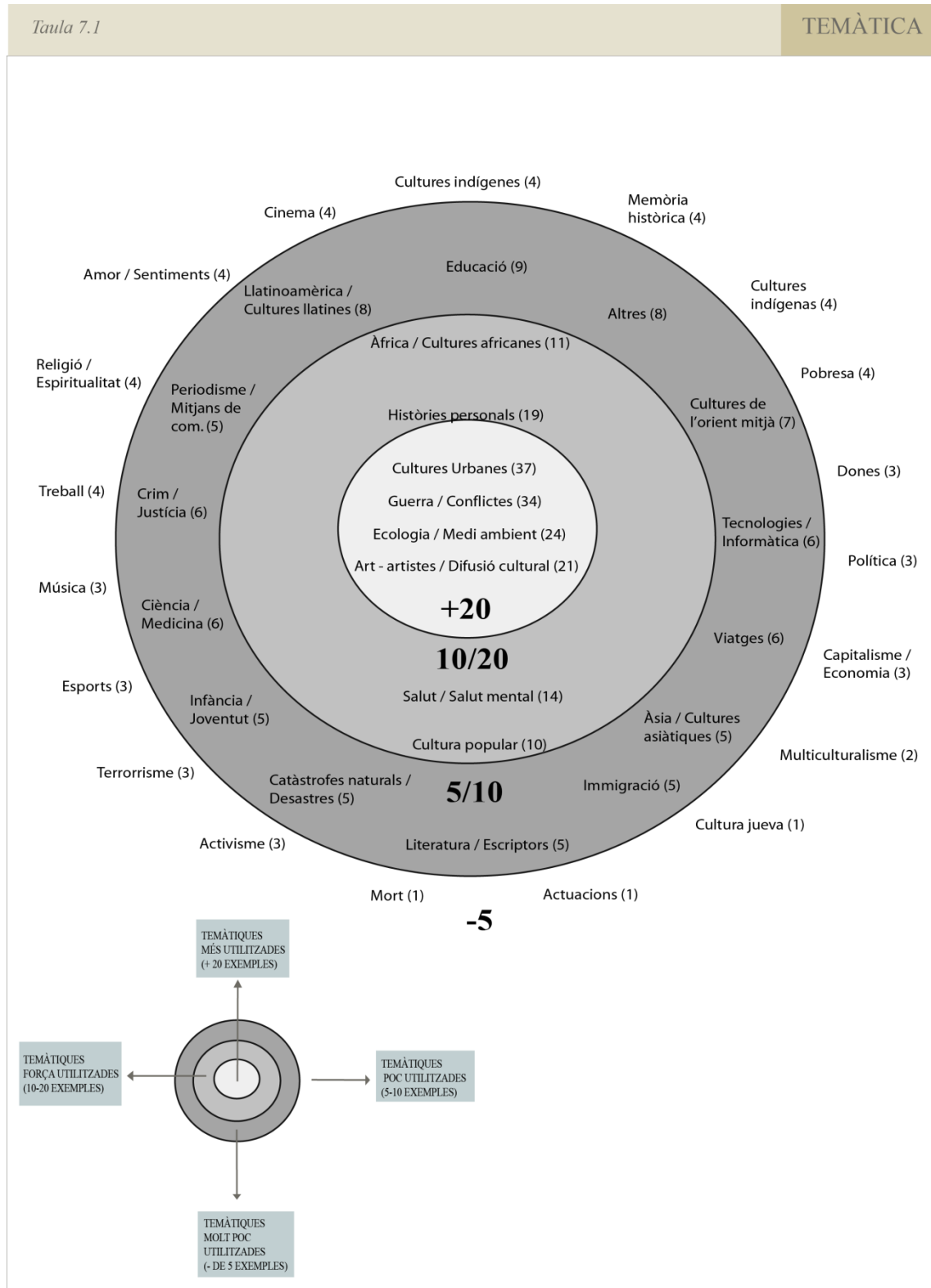
<sup>110</sup> Podeu consultar la història i evolució de Highrise a: <http://highrise.nfb.ca/the-story-so-far/>

imaginació i memòria el seu propi veïnatge i, per extensió, la seva vida i el seu espai vital associat. Si bé a *Out my Window* ens desplacem per tretze països, aquest últim projecte es focalitza en l'àrea de Toronto anomenada "Greater Toronto Area", amb més de 2000 edificis de considerables dimensions en estat de degradació i que necessiten urgentment noves mesures per a reciclar-se i remodelar-se. El projecte pretén estimular aquesta possibilitat. Representa una manera de combatre i oferir solucions, a partir de la tecnologia, al barraquisme, que ha passat de ser horitzontal a vertical. En certa manera ens trobem davant d'un cas de reconstrucció de la memòria històrica però en clau futura, és a dir, no centrant-se en "allò que una vegada va ser", sinó en allò que més endavant "podria arribar a ser". Més que nostàlgia o desencís, veiem en el projecte un bri d'esperança i d'il·lusió, i per això considerem aquesta proposta tan modèlica en l'actual panorama de la relació del sector documental amb els nous mitjans.

### **7.2.2 Classificació temàtica per freqüències**

En relació a la *temàtica documental*, com hem analitzat en el capítol anterior, observem que hi ha quatre categories que predominen per sobre de les altres. Aquestes són "ecologia i medi ambient", "guerra i conflictes", "cultures urbanes" i "històries personals". A continuació oferim un gràfic que sintetitza cada temàtica i el nombre de casos que hem detectat en la nostra àmplia mostra analitzada.

7.1 Classificació de documentals interactius en funció de la seva temàtica



### **7.3 Avaluació de l'estat de l'art en relació a la plataforma i/o suport**

En aquesta part ens centrarem en dos dels suports i plataformes que, a part òbviament del web, s'estan imposant com a tendències consolidades de consum d'aquest gènere en l'actualitat: la televisió interactiva i/o connectada i els dispositius mòbils. Si bé és cert que el suport majoritari és el web, aquest ja s'ha descrit amb suficient profunditat en els anteriors capítols.

#### **7.3.1 Vers la televisió interactiva**

Avui dia hi ha un interès renovat per allò que es va anomenar en els seus inicis *Televisió Interactiva* (TVI) i s'ha denominat recentment "televisió connectada" a causa de l'eclosió de la televisió digital terrestre, l'expansió de les xarxes de telecomunicacions i l'èxit de les experiències amb la Internet d'alta velocitat. Hi ha grans expectatives que la convergència tecnològica produeixi una xarxa global de comunicació en què els recursos disponibles actuïn de forma simbiòtica (Richeri, 1994; Castells, 1997; Comissió Europea, 1997; Prado, 1997). Per la seva penetració en les llars europees, la televisió està cridada no només a formar part d'aquesta xarxa, sinó a convertir-se en el vehicle que introdueixi els ciutadans a la societat de la informació. No obstant això, és gran la confusió sobre aquest concepte i el que pot oferir. El terme s'ha convertit en un comodí per a al·ludir, d'una banda, a una àmplia gamma d'aplicacions tecnològiques i, de l'altra, a pràctiques comunicatives variades que requereixen diferents formes d'actuació del telespectador. Aquesta polisèmia creix perquè també s'anomenen amb aquesta terminologia accions dels receptors sobre els continguts audiovisuals i/o accions d'aquests receptors amb l'aparell de televisió. Els efectes d'aquesta multiplicitat de significats són negatius, i no s'haurien de minimitzar les seves conseqüències just ara que es produeixen canvis tecnològics, regulatoris, de mercat i de pràctiques comunicatives (Fernández, Franquet, Prado, Ribes i Soto, 2008:13). En realitat, hi ha el perill que els actors del sector audiovisual amb capacitat de decisió (industrials i reguladors) no considerin la idea que la veritable evolució de la televisió connectada s'aconseguirà en la mesura que es desenvolupin programes i serveis, és a dir, continguts interactius.

Si bé no hi ha una definició consensuada ni universalment acceptada de televisió interactiva i/o connectada, per poder parlar de televisió interactiva és necessari que es compleixi una condició sine qua non: que sigui possible algun tipus d'interacció entre l'usuari i el sistema o entre l'usuari i els continguts. Cal aclarir que la televisió connectada no és un mitjà ni un suport específic, és un paquet de continguts dissenyats preveient diferents oportunitats d'acció per part del receptor, que poden córrer per diferents plataformes i reclamar o no el que s'anomena interactivitat tecnològica, però que sempre han de fer possible la interactivitat situacional.

### 7.3.1.1 Una televisió en procés d'adaptació al nou telespectador

La nova terminologia fa referència a un nou mode de veure la televisió. El telespectador passa a ser un element actiu capaç d'escollir allò que realment l'interessa i beneficiar-se de nous serveis oferts a través del televisor. La televisió interactiva representa l'adaptació d'aquest mitjà de comunicació a un entorn en el qual el telespectador reclama més protagonisme i nous serveis que s'adaptin a les seves preferències. Un dels seus objectius és obrir una nova porta d'entrada a la informació i altres serveis audiovisuals a les llars. La interactivitat que ofereix aquesta televisió adquireix diferents nivells que van des d'una interactivitat bàsica, com ara la realitzada amb el televisor (modificar el volum o canviar de canal), passant per una interactivitat mitjana, com seria sol·licitar una pel·lícula en un determinat moment (vídeo sota demanda) o fins a un nivell alt d'interactivitat, en el qual el telespectador pot influir directament en el desenllaç d'un programa en emissió, per exemple mitjançant una votació realitzada en molts casos a través d'un canal de retorn. Però la televisió interactiva es podria definir també d'altres maneres. Per exemple, es podria entendre com la radiodifusió d'un mitjà de transmissió d'informació d'imatge i so que és capaç de rebre informació de cada usuari i tenir-la en compte per modificar el seu propi contingut en temps real, és a dir, mentre es realitza l'emissió. Evitant aquest tipus d'expressions formals, que moltes vegades encara confonen més a lectors poc experts, es podria definir també com una televisió en què el telespectador pot fer alguna cosa més que simplement veure-la i/o escoltar-la, passant a ser una mena de “teleparticipant”, al tenir la possibilitat de realitzar accions que poden canviar el contingut mostrat pel seu televisor.

Una de les primeres mostres d'interactivitat a la televisió apareix amb el teletext el 1972 al canal britànic BBC. A Espanya aquest sistema s'implanta el 1988, encara que ja el 1982 es fan les primeres proves amb l'excusa del mundial de futbol. El teletext es basa en l'emissió continuada d'informació textual amb color utilitzant un espai del senyal analògic de televisió que havia quedat sense ús en millorar la tecnologia dels aparells de televisió. Amb el teletext, l'usuari és capaç de realitzar més operacions amb el seu televisor, a més de canviar de canal o configurar el volum i la visualització de la imatge. Després del teletext, apareix la interactivitat en la televisió a través d'aparells dotats d'una connexió d'internet o línia telefònica com telepick<sup>111</sup> o teletrébol<sup>112</sup>, a TVE1 o Tele5, respectivament, a principis dels 90. Ambdós sistemes fracassaren a causa de la seva extremadament baixa penetració en el mercat. Amb el canvi de mil·lenni apareix un altre intent, el de QuieroTV, lligat a la televisió digital terrestre (TDT), que explotava

---

<sup>111</sup> Consultable en línia a aquesta direcció web: <http://es.wikipedia.org/wiki/Telepick>

<sup>112</sup> Consultable en línia <http://variasveces.blogspot.com/2006/05/historia-de-la-tv-el-teletrebol.html>

la navegació a Internet a través de la televisió. També va fracassar, a causa de la baixa implantació d'Internet a Espanya quan va aparèixer i a la competència que oferien un altre tipus de sistemes de televisió digital per satèl·lit (com Via Digital i Canal Satélite Digital, fusionats més tard com Digital +), els quals també oferien una interactivitat semblant.

La idea inicial amb la qual va néixer la televisió interactiva va ser la d'oferir possibilitats d'acció al teleespectador. No obstant això, perquè aquesta tecnologia adquireixi una certa estabilitat es requereix una massa crítica d'usuaris. Els primers intents van fracassar a causa de l'escassetat d'usuaris, provocada per diferents motius com ara la manca de promoció de la televisió interactiva, les seves limitacions tecnològiques inicials, l'associació del concepte de televisió interactiva a televisió de pagament, l'aparició de la recessió tecnològica de principis del mil·lenni, o les desafortunades còpies de models d'ús com el traspàs de la navegació per internet al televisor, la qual demana una major activitat de la que una persona que es troba còmodament asseguda en un sofà està disposada a donar.

Les cadenes actuals de televisió tenen en compte les situacions passades i ofereixen actualment contingut interactiu en els seus canals. Qualsevol persona que adquireixi un sintonitzador TDT amb interactivitat pot gaudir d'ell sense pagar cap tipus de quota. Si, a més, es té una connexió a Internet de banda ampla, també hi ha l'opció de gaudir de televisió connectada, però en aquest cas de pagament mitjançant plataformes tancades, principalment, però també d'obertes cada vegada més. Quan va aparèixer la televisió, els primers programes eren simples gravacions de programes de ràdio, amb totes les persones assegudes davant de micròfons. Es va necessitar un temps per saber aprofitar la inclusió de la imatge en la radiodifusió de continguts audiovisuals. Amb la interactivitat passa el mateix: inicialment es traslladen directament comportaments d'altres àmbits, fins que, a poc a poc, s'aprofita realment la potencialitat de tenir conjuntament àudio, imatge i interactivitat. La televisió connectada, en definitiva, és una modalitat molt jove, que requereix una adequació dels seus continguts de forma diferent. Cal tenir en compte múltiples factors, des dels més tècnics fins als més artístics i socials, la qual cosa li confereix una dificultat de tractament important. Tanmateix, les possibilitats són molt grans i es troben, encara, per descobrir.

### **7.3.1.2 Serveis i continguts interactius de la televisió connectada**

Els serveis interactius s'implementen per mitjà d'aplicacions interactives. Podem definir les aplicacions interactives com aquells programes addicionals als continguts de televisió als quals es pot accedir i que es poden executar mitjançant un descodificador interactiu. L'usuari és qui decideix si vol o no veure les aplicacions interactives mitjançant una acció simple amb el comandament a distància. Per tal de comunicar a l'usuari la possibilitat d'accés a aplicacions interactives, els operadors o canals de televisió presenten un petit menú que indica a l'usuari que



pot veure una aplicació o un grup d'aplicacions interactives. Aquestes aplicacions també es classifiquen comunament segons el servei que desenvolupen, com els següents:

- Serveis d'informació (estat del trànsit, temps, farmàcies de guàrdia, telèfons d'interès, informació d'aeroports, trens, autobusos, etc).
- Serveis avançats (cita en serveis sanitaris, gestió d'impostos, informacions i serveis d'ajuntaments i administracions públiques, serveis socials a col·lectius específics, etc).
- Serveis comercials o d'oci.
- Fidelització a continguts o programes, concursos, votacions, publicitat interactiva, venda per impuls, compra d'esdeveniments (futbol, cinema, concerts, etc).
- Informacions sobre concursants, actors, etc. Poden ser tant independents del contingut, com integrades i sincronitzades amb el mateix (concurs interactiu a la vegada que el programa).

La televisió interactiva requereix un conjunt de components per dotar-la dels diferents nivells d'interactivitat. Entre ells en destaquen els següents:

- Set-top box (STB): Aquest és el nom amb el qual se sol referir al dispositiu encarregat de rebre el senyal de televisió analògica o digital i en alguns casos, encarregat també de la descodificació d'aquesta. Entre les seves moltes funcions hi ha la d'executar aplicacions interactives que prèviament haurem descarregat a través del nostre operador de xarxa.
- Canal de retorn: Es refereix al mitjà pel qual l'usuari es comunica amb el proveïdor de serveis o continguts.
- Tipus d'interacció: Bàsicament, el nivell de la televisió interactiva el marca l'element amb el qual estem finalment interactuant. D'aquesta manera, es diferencien tres tipus marcats d'interactivitat que es corresponen amb el Set-top box (STB), l'operador de xarxa i el proveïdor de continguts.

D'altra banda, el HbbTV (Hybrid Broadcast Broadband TV) és una plataforma d'emissió de continguts sota demanda combinant els serveis de radiodifusió (Broadcast) i de banda ampla (Broadband). Aquest tipus de serveis que fusionen continguts de televisió digital i contingut web que ofereix el distribuïdor de continguts i teletext són coneguts com Televisió Híbrida (Hybrid Television). L'estàndard de HbbTV permet aquest tipus de recepció i interacció amb un receptor híbrid que combini les tecnologies de DVB, bàsicament per a la recepció dels continguts emesos per les cadenes, i IP, per a l'intercanvi de dades per un canal de retorn. Els

productes i serveis que proporciona l'estàndard de HbbTV permet a aquests operar sobre diferents tecnologies de radiodifusió, tant satèl·lit, cable o terrestre. La iniciativa va ser llançada l'agost del 2009 pel consorci per la Unió Europea de Radiodifusió en què es troben empreses com Canal+, France Télévisions, TF1, German research Institut für Rundfunktechnik, l'operador de satèl·lit SES Astra, així com els proveïdors de programari ANT i Open TV. Hi ha moltes organitzacions i empreses que estan començant a apostar per aquest tipus de televisió híbrida. Per exemple, a Alemanya, un grup de canals francesos i companyies tecnològiques han coordinat l'anomenat German-led hybrid tv project, que pretén comercialitzar aquest tipus de serveis de les cadenes i fabricants de banda ampla i radiodifusió construint un estàndard. L'aposta de Televisió de Catalunya, per exemple, es basa en desenvolupar l'estàndard HbbTV. Aquest facilita accés des del canal de televisió a una pàgina web associada on el radiodifusor té la possibilitat de vincular continguts entre TDT i IP. No depèn de qui controla la plataforma tecnològica permetent accedir als continguts des del servei de la carta de cada cadena. En definitiva, el fet d'haver comprat una marca o una altra no implica tenir accés a més o menys serveis. (Gassó, 2011)

La televisió connectada adquireix un paper protagonista pels avenços tecnològics, regulatoris i de mercat en el sector audiovisual. No obstant això, la relació entre interactivitat i televisió no sempre sembla clara als ulls d'industrials, acadèmics, reguladors i, fins i tot, consumidors. Convé recordar que la televisió actual és ja el resultat del procés de convergència tecnològica i que les categories aquí establertes reflecteixen, precisament, aquest moment de transformació. És previsible, a més, que la convergència tecnològica generi pràctiques audiovisuals cada vegada més híbrides que s'hagin d'afegir a les classificacions. Així, doncs, i a partir de l'observació de la realitat actual de la televisió i de les previsions de desenvolupament, hem agrupat en tres tipus els continguts oferts pels diferents sistemes que poden suportar televisió interactiva:

- Serveis Interactius Autònoms (SIA)
- Serveis Interactius Associats a Programes (SIAP)
- Programes Audiovisuals Interactius (PAI)

Els SIA són productes interactius amb identitat pròpia i accessibles amb independència del flux de programa. Els SIAP es relacionen amb programes de televisió simbiòticament i que són accessibles de forma sincrònica al flux de programes. Els PAI són programes de televisió construïts per permetre les accions dels televidents sobre els continguts. A causa de la complexitat de factors que comporta la producció de PAI, és previsible que en un futur immediat l'oferta de SIA i de SIAP creixi amb major celeritat que la dels PAI. Convé tenir

present que SIA i SIAP són un primer estadi del trànsit cap a la completa interactivitat televisiva que s'aconseguirà en la mesura que els programes ofereixin alternatives als telespectadors perquè puguin alterar l'estructura narrativa del contingut ofert i configurin un discurs propi adaptat a les seves preferències. Aquest seria un estadi més avançat en la construcció d'una televisió connectada. Seria aconsellable de fomentar un desenvolupament creatiu dels continguts basat en l'aprofitament de les capacitats d'interactivitat situacional de cada sistema, segons sigui el seu grau d'interactivitat tecnològica. Els SIAP són productes audiovisuals desenvolupats per associar-se i sincronitzar-se amb un programa de televisió lineal al qual complementen i atorguen valor afegit. Freqüentment associades a l'etiqueta de Enhanced TV, només estan disponibles per al telespectador mentre dura el consum lineal del programa i apareixen durant un o diversos dels seus segments, segons sigui el seu disseny. Encara que existeixen SIAP que utilitzen recursos multimèdia, la gran majoria només usa diferents modalitats d'inserció textual, gràfica, fotogràfica, finestres de vídeo o so i, en menor mesura, complements videogràfics que no pertanyen al flux del programa. La majoria de SIAP no necessita canal de retorn. Presentem a continuació les seves aplicacions més significatives.

- *Serveis d'informació*: Són aplicacions associades directament amb un telenotícies o amb un programa informatiu d'actualitat. La més desenvolupada és *10 o'clock news* (BBC), que permet que els telespectadors aprofundeixin en la informació amb textos, gràfics, videografia i infografia.
- *Informació de servei*: Les aplicacions de meteorologia i trànsit, tot i que sovint són desenvolupats com SIA, existeixen també en versió SIAP a les televisions que disposen d'aquestes emissions com programes amb entitat pròpia.
- *Informació de complement de programes*: Els programes esportius han desenvolupat la major quantitat d'aquestes aplicacions i s'han convertit en una de les killer applications de la televisió multicanal. Les estadístiques i les dades d'informació complementària són clàssics exemples de SIAP. Es presenten en dues modalitats: de programes diaris i d'esdeveniments puntuals. Totes les aplicacions desenvolupades per la BBC Sports en els programes de futbol són exemples de la primera. De la segona, ho són el conjunt d'informacions associades a les grans competicions esportives que permeten el disseny d'aplicacions noves, les més recents les de les olimpíades de Pequín 2008 i Londres 2012. No obstant això, no només hi ha SIAP associats a esports, sinó també a altres gèneres. Així, la cadena Itàlia 1 ofereix aquestes aplicacions associades a l'emissió de la sèrie nord-americana CSI.
- *Participació*: Són els de major presència com a estratègia de les cadenes per aconseguir més implicació de les audiències i, en conseqüència, la seva fidelització. La participació pagada es pot produir en diferents modalitats i una de les més freqüents és la de votació.

Sovint la votació apareix lligada a reality games (*Survivor*, *Big Brother* i *Pop Idol*). Per exemple, els teleespectadors de *I'm a celebrity...Get me out of her!* pagaven 50 penics per votar als concursants (ITV, 2004). Una altra de les modalitats de participació pagada és la del xat integrat al programa. Els xats apareixen freqüentment en info-shows, encara que també associats a telenotícies (*Sky News Xat* a Sky) o a grans esdeveniments (MTV Europe Music Award). Dins de la modalitat de participació pagada, també es poden enviar missatges SMS de la pantalla o que són llegits pels presentadors, freqüentment en info-shows o magazins (*London Tonight* d'ITV). Altres SIAP de participació pagada s'usen per sortejos de dues formes: amb preguntes de resposta òbvia (*I'm a celebrity... get me out of here!* de Sky) o amb preguntes del contingut del programa (Documanía a Canal Satélite Digital). Finalment, hi ha SIAP de participació que conviden els espectadors a enviar preguntes als entrevistats de programes o seccions (*C Dans L'Air* a TV5 de França), i a opinar o comentar (*The Question Time* a BBC). (Fernández, Franquet, Prado, Ribes i Soto, 2008:24-25)

- *Educació*: Les més freqüents s'associen a programes de divulgació, com el cas de *Walking with Dinosaurs* (Discovery Channel). De vegades, contenen tests amb resposta múltiple i recompensa (*Civilitzacions perdudes* a Canal Satélite Digital). La BBC usa aquestes aplicacions per als seus grans documentals (*Walking with Beasts*) i ha desenvolupat *University Challenge*, un programa en què s'enfronten universitaris i que permet als teleespectador comprovar els seus propis coneixements.
- *Comerç electrònic*: La majoria estan lligades a publicitat interactiva i busquen que la navegació conclouï amb la compra d'un producte. En general, apareixen desenvolupades com SIA perquè l'aplicació a programes de televisió a Europa encara és experimental, ja que planteja incompatibilitats i dubtes legals respecte a l'actual normativa de continguts d'Europa.
- *Jocs*: La majoria de les aplicacions que permeten que el teleespectador jugui alhora que es desenvolupa el programa estan associades a concursos televisius. És el cas de *Who wants to Be a Millionaire* (ITV a UK i ARD a Alemanya). Hi ha aplicacions en forma de petits exàmens amb quatre opcions de resposta en programes infantils, com a *Quizz* (Fox Kids, UK).
- *Apostes*: Com en els SIA, són freqüents les apostes en programes esportius. La cadena britànica Channel 4 desenvolupa una gran quantitat d'apostes en els seus programes hípics, especialment durant les carreres. També es troba *Beat the pundits* (BSkyB, Regne Unit), una aplicació a mig camí entre el joc i l'aposta per la qual els teleespectadors, previ pagament, prediuen els resultats dels partits de futbol (o els jugadors i les seves accions) per guanyar diners o premis.

### 7.3.1.3 Mercats emergents en televisió i Internet

S'obren bones perspectives de mercats emergents gràcies a la convergència de televisió i internet. Hi ha diferents propostes i/o actors implicats, com operadors de telecomunicacions (Imagenio/ONO); fabricants de receptors (Sony/Samsung), que fan acords amb proveïdors de televisió; gegants informàtics (Apple TV/Google TV), que aprofiten la implantació a la xarxa per oferir televisió controlada per ells; i radiodifusors (BBC/TV3/TVE), que intenten que la relació sigui la mateixa que l'actual. Aquests últims aposten per una televisió híbrida amb un estàndard HbbTV (Broadcast/Broadband). Per exemple, pel que fa a Televisió de Catalunya (TVC), l'any 2010, va produir el 80% dels continguts de manera tradicional i el 20% de manera IP. D'aquest 20%, el 79% era catch up (programació emmagatzemada d'una setmana completa on l'espectador pot veure els programes que s'ha perdut), el 19% de servei a la carta, l'1% de continguts extra, l'1% en directes i la possibilitat d'obrir Canals IP ocasionals (com un de fórmula 1, etc.). De cara a la producció de continguts per als documentals interactius a la televisió connectada, fer pujar aquest 1% de continguts extres es configura com un factor clau. El mercat de la televisió i vídeo s'està reconfigurant i s'espera un creixement de la demanda en televisió de pagament (Vacas, 2011). S'espera que en 3 o 4 anys la televisió de pagament creixi un 25%, amb dos tipus de propostes diferents: un segment Premium, un servei amb màximes prestacions i qualitat que incorpora gravació a la xarxa, parar i poder continuar veient la pel·lícula – Time Shift – i aplicacions interactives com extres, etc.; i un segment IPTV/OTT<sup>113</sup> (Internet/A la carta) (Over the Top).

Segons Antoni Esteve (2011), el sistema HbbTV té un recorregut de 3 a 5 anys per a implantar-se de manera definitiva. El consum lineal es reserva per al directe, que serà la gran estrella de l'audiovisual que ve, però la idea de la televisió connectada rau en no esperar davant la pantalla, sinó en entrar-hi dins. Actualment a Espanya hi ha una lluita entre el sector privat (Imagenio, ONO, Digital +) i el públic (TVE, TVC). Segons DisplaySearch<sup>114</sup> hi haurà més de 138 milions de televisors connectats al 2015. Les prediccions estimen que el 2013 la penetració de la televisió connectada serà d'un 41%. Segons un recent estudi de Digital TV Research hi haurà

<sup>113</sup> El segment IPTV es centra en una xarxa privada on l'operador ho controla tot, només accepta operadors de telecomunicacions i ofereix prestacions que en el model OTT no es poden oferir. Ofereix també una garantia de qualitat perquè pot gestionar l'ample de banda, però abasta una menor cobertura i les xarxes resulten molt costoses perquè cal tenir almenys 6MB de connexió. Transmet senyals d'alta qualitat però es necessita un equipament específic (descodificador). Per la seva banda, el segment OTT es centra en un Internet de protocols oberts, amb HTTP Streaming on la seguretat es construeix des del contingut. El principal problema és la seva qualitat, ja que adapta i modula el senyal en funció de l'ample de banda disponible. Aquests sistemes competeixen i han de modular el senyal, tot i que obté una cobertura del 100% i una velocitat mínima de 1 megabit per segon.

<sup>114</sup> Podeu consultar l'informe citat en aquesta web:  
[http://www.displaysearch.com/cps/rde/xchg/displaysearch/hs.xsl/quarterly\\_tv\\_design\\_features\\_report.asp](http://www.displaysearch.com/cps/rde/xchg/displaysearch/hs.xsl/quarterly_tv_design_features_report.asp)

551 milions de televisors connectats el 2016. Però, segons MediaCom<sup>115</sup>, aquestes dades no confirmen que els usuaris canviïn els seus hàbits instal·lats de consum televisiu. La majoria dels espectadors seguirà amb la seva experiència televisiva tradicional. D'això parla l'article "The relative importance of technology and content" de Carsten Lind<sup>116</sup> (2010, en línia), de l'agència MediaCom. Segons aquesta agència, especialitzada en mitjans, els beneficis reals de la televisió connectada són els que vénen amb els continguts d'una gran implicació social. Pensen que en lloc de portar Internet al televisor, els fabricants de l'electrònica de consum s'han d'aplicar a incitar la interacció amb els espectadors, amb funcionalitats que facilitin l'activitat social mitjana i la interactivitat dels usuaris amb la televisió. Per tant, sembla previsible que faltaran continguts i noves formes d'interactuar amb aquesta nova televisió (de Porres, 2011). D'altra banda, hi ha també moltes plataformes diferents, fet que obliga a produir adaptant-se a cada plataforma, i això multiplica i encareix els costos. Són plataformes com Sony Media Player, Youview, Applications WebTV, Samsung Apps, Yahoo connected TV, Google TV, Apple TV, TV App store, OTT Video, etc. Que la televisió continuarà sent un mitjà de masses, generador de les grans audiències, ningú no en dubta. Alexander Knetig, editor web a ARTE des de 2009, assenyala, en aquest sentit, que Internet és un mitjà utilitzat per les masses, però no un mitjà de masses en relació a les audiències:

"I think that TV is still the biggest mass-media in the world. The internet is different, as media massively used but not yet a mass media. Although the BBC has 100 million users on their website, this does not even equal 10% of their broadcast audience. My generation are in our late 20s, we were raised with TV, so in a sense it is part of a media culture which is only now beginning to change." (Knetig, 2011, citat per Lietaert, 2011:28)

En aquest escenari, els petits operadors són els que tenen més llibertat per elaborar i portar a la pràctica una estratègia web profitosa. I això succeeix perquè no poden competir contra les audiències de les grans televisions, i per això desenvolupen estratègies alternatives centrades en l'ús del web, com afirma el mateix Knetig:

"What I really think is that with relatively small broadcasters such as ARTE – or France 5 – you have more freedom to develop a strategy for the web. Because we only have a 3 to 5% share of the TV audience, we need to develop another strategy. A large private broadcaster like TF1 in France, that produces more entertainment and has a dominant position on TV with about a 25 to 30% of the audience, does not need to develop a web strategy. Not yet anyway." (Knetig, 2011, citat per Lietaert, 2011:29)

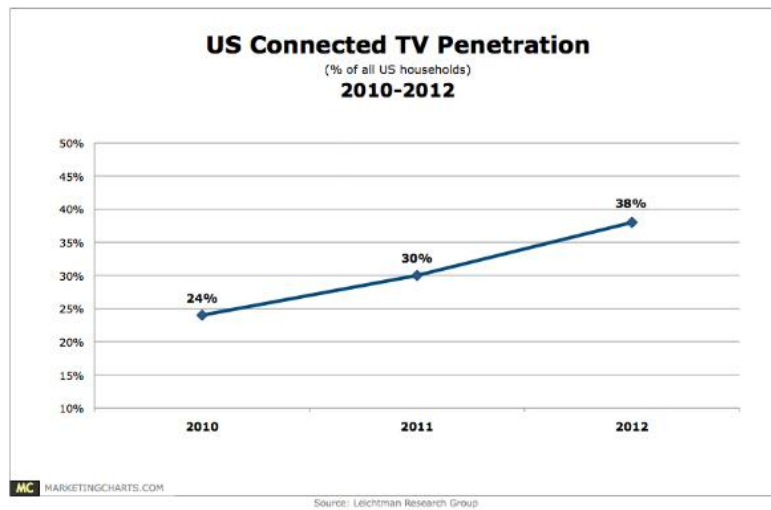
La progressió actual, que es mostra en el següent quadre, indica que la TV connectada estarà implantada en un 90% durant la pròxima dècada.

---

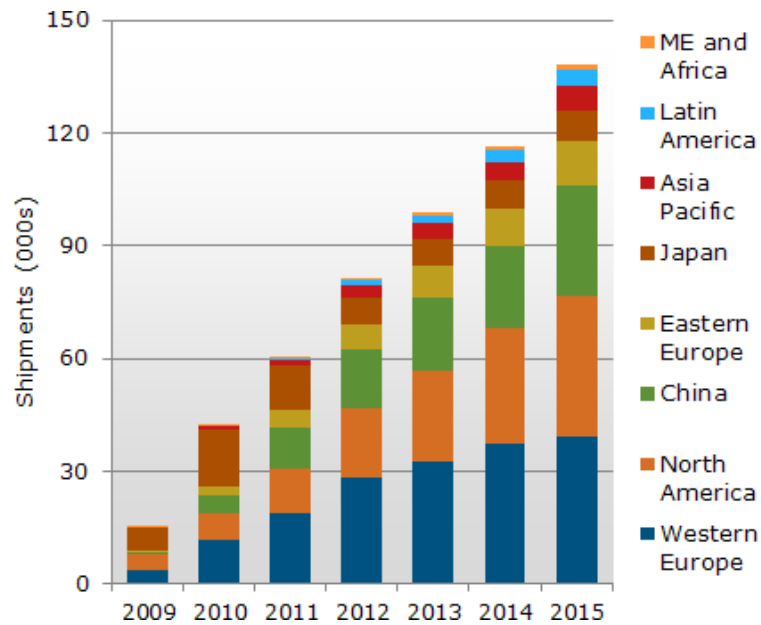
<sup>115</sup> Podeu consultar l'informe a aquesta web: [http://www.contagiousmagazine.com/2011/10/connected\\_tv\\_still\\_has\\_work\\_to\\_do.php](http://www.contagiousmagazine.com/2011/10/connected_tv_still_has_work_to_do.php)

<sup>116</sup> Consultar l'article a aquesta web: <http://www.mediacom.com/en/news--insights/blog/2010/12/7/location-based-services-in-europe.aspx>

## 7.2 Penetració de la televisió connectada als Estats Units durant el període 2010-2012<sup>117</sup>



## 7.3 Implantació de la televisió connectada per continents (2009-2015)<sup>118</sup>



<sup>117</sup> Font: Marketing Charts. Leichman Research Group (2012)

<sup>118</sup> Font: DisplaySearch Connected TV Forecast

La tendència, segons Knetig, és evident i imparable, suggerint que en poc temps tots els mitjans convergiran en la televisió connectada:

“Maybe we will have this [Connected TV] in three or four years' time. We believe that our main objective as a broadcaster is to bring our content to the people; now if it exists in different devices (PC, mobile, connected TV, etc.) or if it is embedded on other platforms, like Google Dailymotion, Vzaar or Vimeo, this is not a problem. These are only the first steps. In a few years, or even months from now, people will browse video content on Youtube from their TV screen.” (Knetig, 2011, citat per Lietaert, 2011:28)

James McQuivey (2011), vicepresident de Forrester Reserach, una empresa de tecnologia i estudis de mercat, opina que mentre que la gent ha estat mirant la televisió d'una manera semblant durant els últims 60 anys, les coses estan canviant ràpidament:

“Connected TV uses the internet to provide exactly the right show at exactly the right time on exactly the right device. This is very challenging to the traditional TV model. For documentary films, this creates opportunities that were not there before. For instance, a broadcaster can only buy a few of the documentaries that are on the market because they have limited budget and time slots: they do not really have the tools to let the viewers know that there are other documentaries out there that could be of interest of them.” (McQuivey, 2011, citat per Lietaert, 2011:23)

Per McQuivey, ara ens trobem en l'estadi que empeny el vídeo cap a una reformulació substancial, com ha passat amb altres mitjans com el periodístic o la ràdio:

“The Internet is too powerful! As it has done with music, newspapers and other forms of media, it is now doing the same thing to video, which is forcing the broadcasters to rethink their entire strategy for reaching consumers. Right now, just as we saw in the computer business 30 years ago, there is a war over the operating system of the TV of the future. Microsoft won that war in the PC world. Now in the phone business, there is a war between RIM with its blackberry platform, and of course Apple and Google's Android. In the TV world, the same thing is happening. For instance Samsung, which is the world's largest TV maker, has decided that it wants its own platform, because anytime someone was to make an App for their TV platform, they would have to pay Samsung for that App. But at the same time, companies developing operating systems like Google wanted to break into this business and created the backbone with Google TV.” (McQuivey, 2011, citat per Lietaert, 2011:23)

I destaca, en el següent paràgraf, alguns dels valors afegits d'aquest nou sistema de televisió, com la versatilitat que comporta aquest nou model:

“Connected TV can use the tools of the Internet such as social recommendation, and algorithm discovery engines such as those used by retail websites like Amazon, so the viewer can find the documentaries that are of interest for them and the produce can find their audience. I won't say that we have reached the full potential of Connected TV, but there is a huge potential there for documentary filmmakers.” (McQuivey, 2011, citat per Lietaert, 2011:23)

Tot i que la tendència preveu una transició encara lenta en termes tecnològics, McQuivey comenta que hi ha excepcions valuoses com el radiodifusor britànic BBC:

“One of the rare exceptions is the BBC, which has very actively made its content available though all kinds of connected TV. Of course the BBC is unique as it does not have to worry



about the loss of advertising that occurs when programs are watched via connected TV rather than the traditional TV screen. Most other broadcasters around the world do care about that.” (McQuivey, 2011, citat per Lietaert, 2011:23)

### 7.3.2 Dispositius mòbils

En el capítol quart ja hem descrit els dispositius mòbils quan hem resseguit la història del documental interactiu. En aquest apartat només volem destacar les tauletes mòbils com a exponent (potencial) ideal perquè aquest gènere s'hi desenvolupi i floreixi en noves formes. La producció de no ficció interactiva per tauletes mòbils comença a créixer de manera notable a partir de la sortida al mercat de la segona versió de l'iPad (Apple 2011), promovent un nou espai de comunicació mòbil que s'està consolidant com a model de negoci 2.0. Estem assistint a la configuració d'un nou model de no ficció audiovisual caracteritzada per l'ús de diferents formats que troben un mercat jove i en clara expansió en el sector dels dispositius mòbils per a la seva exhibició. Dispositius com l'iPad i la nova versió 5 del llenguatge HTML fan possible que aquests gèneres interactius centrats en allò “real” ja siguin navegables en telèfons mòbils de tercera generació i dispositius mòbils en general, obrint tot un nou univers conceptual i de possibilitats en relació a temàtiques periodístiques, el gènere documental o aspectes polítics, entre d'altres. En aquest nou escenari, el mercat dels dispositius mòbils es configura com un terreny verge i inexplorat, ple de potencialitats i excel·lents perspectives per als gèneres de la no ficció interactiva. Els dispositius clàssics – com el ratolí o el teclat – es substitueixen per altres que obren un nou univers de possibilitats més d'acord amb la forma humana natural de procedir i de relacionar-nos. A mesura que aquesta nova tecnologia i format ofereixin més alternatives per a la interacció entre usuaris i interfície, les possibles maneres d'aprendre interactuant amb el sistema creixeran també de manera exponencial.

Els llibres són un dels invents que defineixen la civilització i avui estan preparats per a una revolució. I aquest és precisament l'objectiu de l'empresa anglesa Touch Press: crear un nou tipus de llibre que utilitzi les tecnologies emergents per redefinir el llibre tradicional, tornant a inventar la publicació, i, per extensió, transformar per sempre l'acte de llegir. Es tracta d'un objectiu molt ambiciós i complicat d'assolir, però algunes produccions d'aquesta companyia britànica establerta a Londres així ho demostren. Consideren que produeixen “llibres amb vida que definiran el futur de l'edició”. Les últimes aplicacions que han sortit per iPad donen peu a pensar que s'estan obrint noves formes i experiències de lectura, ara aplicades a l'univers de la poètica. En destaquem l'aplicació *The Waste Land*, el poema de Thomas Stearn Eliot produït per Touch Press i l'editorial Faber. Llançada el 2011, aquesta iniciativa ha suposat tot un èxit per a la companyia. L'aplicació, que dona vida a un dels poemes més importants del segle XX (amb un cost de 13.99 euros), ofereix el text i notes crítiques amb comentaris d'Ezra Pound, una

versió recitada en vídeo del poema, així com lectures de la peça, entre les quals s'inclou un enregistrament de 1947 del mateix poeta llegint el poema.

El futur consum de les plataformes per als interactors evolucionarà com una activitat complementària, és a dir, es visualitzaran i s'interactuarà amb dues plataformes al mateix temps, combinant preferentment la televisió amb un dispositiu mòbil (televisió i tauleta, per exemple, en el que s'anomena com a "segona pantalla"). Actualment, molts telespectadors miren la televisió mentre naveguen amb la tauleta asseguts al sofà com a primera tendència de consum, i al llit com a segona. Segons el Doctor Claudio Feijóo<sup>119</sup>, ens dirigim cap a un món hiperconnectat a base de xarxes d'ultrabanda ampla, on els telèfons intel·ligents estaran a l'ordre del dia, i això genera tot un conjunt d'aplicacions i continguts anomenats "The Apps Economy".

### **7.3.3 Altres plataformes**

A part de les dues que hem comentat en aquest apartat, en citem a continuació la resta.

- CD-DVD ROM (fora de línia)
- Instal·lació (fora o en línia)
- TV / Cinema (en línia)
- Web a través d'ordinador (en línia)
- Mòbil (Aplicacions per Mòbils) (en línia)
- Multiplataforma

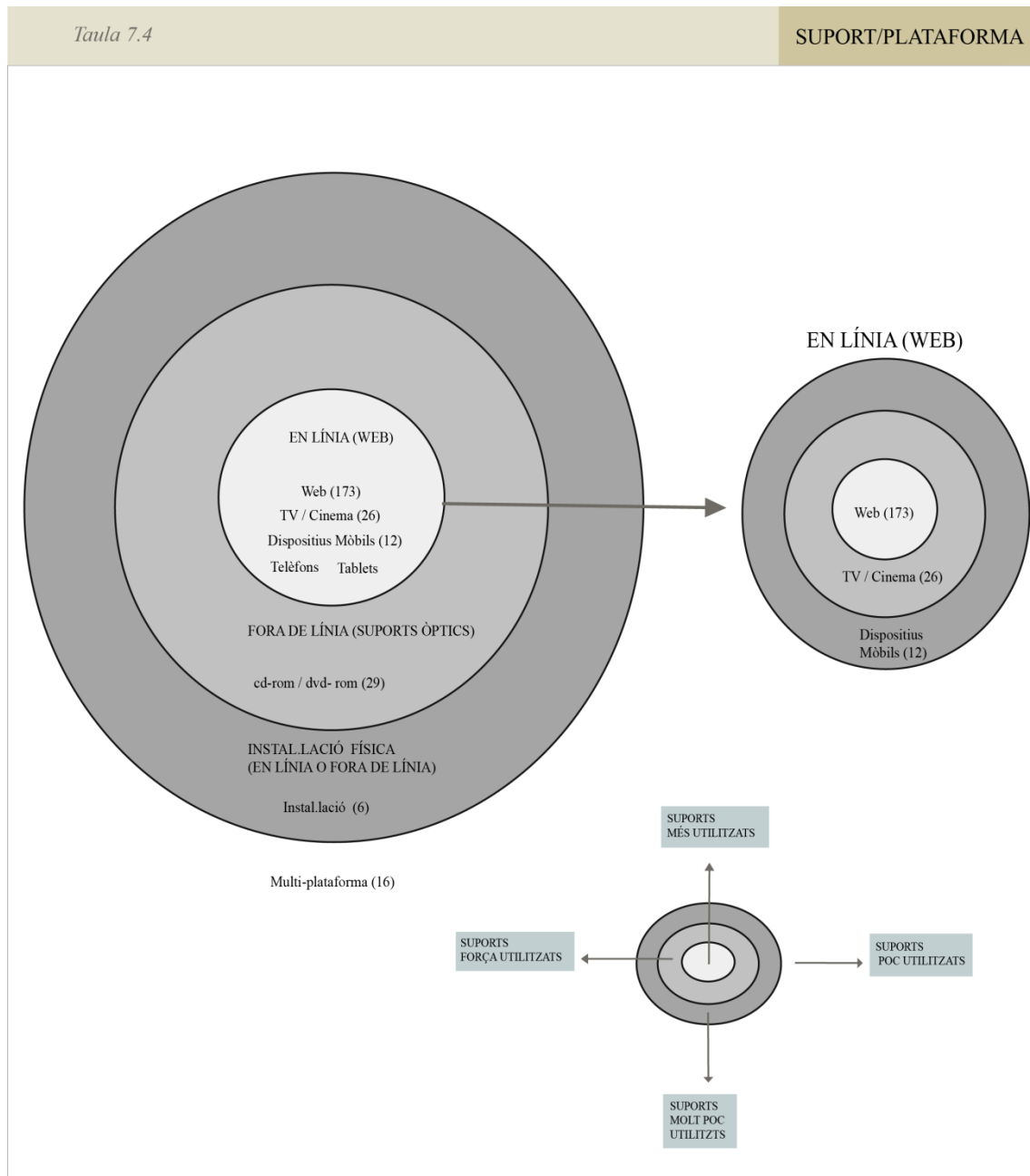
### **7.3.4 Classificació de plataformes per freqüències**

A continuació oferim un gràfic que sintetitza cada suport i plataforma i el nombre de casos que hem detectat en la mostra.

---

<sup>119</sup> El doctor Feijóo va exposar nombroses dades estadístiques durant la seva intervenció en les Jornades Científiques sobre Comunicació Mòbil m-Communication, celebrades a la Universitat de Vic del 19 al 21 d'abril de 2012.

## 7.4 Classificació de documentals interactius en funció del seu suport i/o plataforma



## 7.4 Avaluació de l'estat de l'art en relació a l'experiència de l'usuari

### 7.4.1 El documental-joc, camp en expansió

Com posava de manifest un reportatge periodístic de 2011, “Els videojocs guanyen la partida a la crisi”, escrit per Marc Rovira, la indústria de l'entreteniment multimèdia creixia a un ritme del 10,4% cada any i a Catalunya facturava més d'11 milions d'euros i donava feina a més de 370

persones en 51 empreses (Rovira, 2011). Des dels anys vuitanta, el negoci s'ha solidificat i ha anat agafant pes a la mateixa velocitat a la qual han evolucionat els traços, els dissenys, els gràfics, els sons i les funcions d'uns videojocs que en els seus inicis necessitaven un entramat de cables penjats d'un televisor i que ara caben en qualsevol telèfon mòbil. Els números ho deixen clar quan revelen que el mercat mundial del videojoc va fer girar l'any 2010 58.168 milions de dòlars. I la cosa no s'atura aquí, sinó que entre els anys 2010 i 2014 s'espera que el sector creixi a un ritme constant d'un 10,4% cada any, escalada només superada per les previsions que es fan respecte de la publicitat en línia (11,6% anual). A escala europea, els videojocs ja generen més guanys que el cinema i la música, i a l'Estat espanyol (sisè mercat mundial i quart europeu en consum de videojocs) l'activitat relacionada amb els jocs multimèdia va representar el 2010 uns ingressos per valor de 1.245 milions d'euros. Fins i tot tenint en compte la sotragada que ha provocat la crisi mundial (agreujada en aquest camp pels efectes de la pirateria), en el tram 2006-2010, el sector del videojoc a l'Estat espanyol ha crescut per damunt del 20%. Catalunya juga un paper protagonista en aquesta partida, ja que fins a 51 empreses catalanes es dedicaven a crear o desenvolupar projectes relacionats amb el món del videojoc. (Rovira, 2011)

És indubtable que l'expansió del joc interactiu està vinculada a l'ús i acceptació creixents de la narrativa interactiva. A l'article "Una dècada d'interactius", Berenguer (2004) considera que el terme ficció interactiva va sorgir, per primer cop, durant la promoció del joc *Zork*, l'any 1982. Malgrat la limitació narrativa que presenta aquest joc, el gènere d'aventures al qual pertany (com *Myst*) constitueix un dels models de referència, un model segons el qual la interacció revela progressivament la trama de la història. També pren com a model de referència en el món dels jocs *SimCity*, que Berenguer descriu de la manera següent:

"En aquest joc no hi ha una història prèvia sinó que es va construïnt a mesura que s'interacciona, de manera que cada jugador experimenta un relat diferent. Aquesta fórmula, originalment aplicada a l'evolució d'una ciutat, s'ha aplicat amb èxit a d'altres escenaris; a l'últim, *The Sims*, s'aplica a la simulació d'una família. Es tracta, doncs, d'una primera simulació dramàtica i de l'experiència interactiva més propera de la ficció en el sentit tradicional. A més, suposa l'aplicació a la narrativa d'una qualitat genuïnament digital: la generació de continguts." (Berenguer, 2004)

També esmenta els MUD (Multi User Dungeons), on les experiències evolucionen d'acord amb les interaccions, com ara a *SimCity*, però, a més, es desenvolupen en el si d'una comunitat de jugadors, de manera que no només es juga contra l'ordinador, sinó contra d'altres jugadors, amb la qual cosa l'entreteniment esdevé un espai de socialització. Segons Berenguer, en el món dels jocs les referències imprescindibles en matèria de narrativa interactiva són *Myst*, *SimCity* i els *MUD*. Un altre aspecte que cal tenir en compte són els conceptes relacionats amb la compatibilitat entre narrativa i jugabilitat, comenta Berenguer:

“En un pla teòric, les diferències poden ser notables. Per exemple, les diferències en el tractament del temps: en narrativa es relata, comunament, un temps passat, mentre que el joc es desenvolupa en temps present. La narrativa utilitza salts en el temps i a més a més sol comprimir-lo; en canvi, en un joc l'experiència segueix un estricte *temps real*. També hi ha diferències en la manera de tractar l'espai que envolta l'acció: l'entorn espacial forma part fonamental d'un joc, en canvi, en una narració pot arribar a ser irrellevant.” (Berenguer, 2004)

Per les característiques del procediment enunciat per Murray (2004:2) – la capacitat d'encarnar les regles i executar-les –, el mitjà digital és l'entorn perfecte per als videojocs. La possibilitat d'interactuar amb l'artefacte és un aspecte que és tan important que va canviar per complet les regles en els documentals interactius: d'espectador (interacció cognitiva) a interactor (interacció cognitiva i física). Alguns autors de documentals interactius, més a prop dels dissenyadors de jocs que dels cineastes lineals, han agafat prestats elements del joc per afectar la lògica en la configuració de la interactivitat, que efectivament pot canviar l'experiència. Zimmerman (2004:160) il·lustra els jocs com “a voluntary interactive activity in which one or more players follow rules that constraints their behaviour, enacting an artificial conflict that ends in a quantifiable outcome”. Analitzant en detall les paraules clau introduïdes per la seva definició de jocs (el conflicte, els resultats i les normes), permet de posar en relleu la seva utilització en els documentals interactius i de veure com es pot donar forma a l'experiència, en alguns casos, d'una manera molt significativa (Bonino, 2011:12). N'examinem a continuació tres exemples d'especial interès: *Collapsus* (2010), *Americas Army* (2002) i *JFK: reloaded* (2004).

*Collapsus* (2010) és una experiència interactiva que combina interactivitat, animació, ficció i documental. Presenta un futur pròxim i mostra com la transició energètica imminent afecta a un grup de deu joves, que semblen estar atrapats en una conspiració de l'energia (Submarinechannel, 2010). Es tracta d'una història de ficció que tracta de recrear la realitat que el jugador experimentaria si es produís una crisi energètica mundial imminent. Com que l'audiència del documental lineal cada vegada és menor i de més edat de mitjana, això obliga als creadors a inserir estratègies pròpies dels jocs per a fer els projectes més atractius, immersius i participatoris. Bonino ho descriu així:

[...] “the audience for documentary is dying. The average age of a television documentary viewer is 55 and up ‘ (ibid.): in order to attract a younger audience, the authors opted for game elements that would work as decision points between lexias, enacting a conflict between the VURP and the system, for a quantifiable outcome, which is going on with the story.” (Bonino, 2011:12)

En aquest documental interactiu, al VURP – segons Bonino *Viewer, User, Reader i Player* alhora – se li demana que desxifri un missatge per tal de descobrir la clau que conduiria a la continuació de la història. En la teoria de jocs, el concepte de conflicte i els resultats són ben coneguts: el joc d'escacs, per exemple, pot ser vist com un conflicte entre dos jugadors que acaba amb un resultat quantificable, ja sigui guanyar, perdre o empatar. En els videojocs actua

la mateixa lògica, però en comparació amb el sistema, també és possible competir contra altres jugadors, com en els jocs multijugador. En el cas de *Collapsus*, el conflicte és un trencaclosques que té una resposta correcta. Per tal de continuar amb la història, el dissenyador va decidir crear un conflicte entre l'usuari i el sistema, que té una sola resposta correcta, la qual cal superar per avançar. Això pot ser un pas crític perquè el flux de la narració depèn de la capacitat de l'interactor per superar aquest pas, i en el cas de no poder passar, es pot donar com a resultat la impossibilitat de continuar amb la història, per no parlar de la possibilitat de desesperació d'un interactor no interessat en la solució de problemes (Bonino, 2011:13). Una altra eina a disposició de l'autor pel que fa a jugabilitat de l'experiència és l'establiment de normes que podrien restringir el comportament de l'interactor.

Zimmermann i Salen divideixen les regles d'un joc en tres categories: operacionals, que són les normes que són “synonymous with the written-out rules that accompany board games and other non-digital games” (Salen i Zimmerman, 2004:130), constitutives, que són “les estructures subjacents formals que hi ha per sota de la superfície” de les regles presentades als jugadors, i les regles implícites, que són les regles no escrites del joc que “concern etiquette, good sportsmanship, and other implied rules of proper game behavior”. Les regles constitutives són les que l'autor té la possibilitat de manipular per tal de limitar el comportament de l'interactor i amb això canviar l'experiència i la interacció: es converteixen en l'estructura formal del joc al determinar-ne la seva singularitat. Això és el que succeeix a *Rider Spoke* (2006), un joc de localització establert a moltes ciutats del món, que se centra en la relació del jugador amb la ciutat. En aquesta peça, se li demana a l'usuari de circular amb una bicicleta al centre de la ciutat, al vespre, amb un dispositiu GPS connectat a la bicicleta que informa de la seva ubicació i respon a les preguntes que una veu gravada li formula a través del dispositiu. El comportament – aplicació de normes restrictives – és a dir, que els autors surtin amb la bicicleta de nit a la ciutat al capvespre, s'ha dissenyat per tal de donar forma a l'experiència que el jugador experimenta. Això repercuteix en la manera com l'usuari interactua amb el sistema i en les opcions de la presa de decisions. (Bonino, 2011:13)

*Americas Army* és un joc multijugador en línia creat per l'exèrcit dels Estats Units el 2002 amb dos propòsits principals: informar i educar la població civil d'una realitat, l'experiència de l'exèrcit, i reclutar gent, a través d'una simulació immersiva i atractiva del camp de batalla. Es pot considerar com un documental interactiu de conversa on es permet a l'interactor navegar per l'espai virtual. Anomenar-ho una simulació d'un camp de batalla podria resultar reductiu: *Americas Army* és la recreació de l'experiència de l'exèrcit. Després d'haver instal·lat el videojoc a l'ordinador, el jugador ha de realitzar una formació bàsica obligatòria abans d'entrar al terreny de joc, que per a un jugador inexpert pot necessitar més de 30 minuts (Neiborg, 2005). Els desenvolupadors tenien accés directe als llocs que anaven a recrear, així com a les armes i

L'equip després de modelar una gran quantitat de material virtual. Fins i tot el maneig d'armes es torna a crear després dels procediments oficials de l'exèrcit: el jugador ha d'aprendre a carregar un fusell M16A2 través d'una animació del joc que simula la recàrrega. Molt interessant és el cas de la formació mèdica: per tal d'esdevenir un "combatent salvavides", el jugador ha d'assistir a les classes virtuals, on és entrenat en els procediments bàsics de medicina, com la forma d'obrir les vies respiratòries en un accident durant una batalla, etc. Després d'això, el jugador ha de superar una prova escrita. Els efectes auditius s'utilitzen en el joc amb la finalitat de submergir encara més el jugador en el món virtual: els sons generats per les armes reals es van registrar en el lloc real i les veus dels personatges que no són jugadors van ser suplantades per autèntic personal de l'exèrcit, igual que el sergent d'instrucció en la formació bàsica. El grau de dependència del jugador és alta i les accions que el jugador és capaç d'assumir es troben perfectament en equilibri amb les restriccions formals que el joc proposa, que són el fet que sigui necessari matar a tothom de l'altre equip i jugar amb la condició sabent que tothom que no pertanyi a l'equip propi intentarà matar al jugador oponent. El nivell d'immersió és molt alt: la "suspensió de la incredulitat" que el jugador experimenta és total: gràcies a un món virtual immersiu, el jugador és capaç de submergir-se completament en un món diferent, acceptant les regles implícites, gràcies a les característiques processals dels mitjans de comunicació que podrien tornar a crear una experiència audiovisual rica. Per descomptat, la interacció està estructurada com un joc. El camp de batalla és la idea essencial d'un conflicte, i els resultats quantificables, per descomptat, guanyar. Una vegada més, el sistema de govern és també una recreació del que té lloc durant una batalla: s'ha de matar a tot el que no és part del propi equip i si un mor, el joc s'atura i l'única cosa que es pot fer és conversar amb altres jugadors morts. Una cosa que podria succeir i que pot tenir un efecte sobre la (virtual) vida del jugador és la possibilitat de ser expulsat. En el joc només hi ha una regla estricta: no matar a un company del teu equip. Si això passa, el jugador pot ser expulsat del servidor (Bonino, 2011:17). Com assenyala Henry Hoffman en el seu assaig *Interactive Documentary: The Hybridisation of Genre and the Epistemological Indexicality Conflict* (2010), hi ha nombrosos exemples de jocs que presumeixen de formar part del gènere documental, o almenys, en part, ser documentals. També hi ha exemples multimèdia de documentals interactius en els que falta l'element de joc en el sentit tradicional i s'utilitzen com una forma més atractiva de presentar la informació. (Hoffman, 2010:2)

Un títol polèmic, *JFK Reloaded* (2004), és un joc en què es convida el jugador a recrear amb precisió l'assassinat de John Fitzgerald Kennedy, el president dels Estats Units, a través dels ulls del seu assassí, Lee Harvey Oswald. Conté àudio des del fet real i és una recreació realista de la situació, incloent les representacions exactes del succés, les persones i el medi ambient. L'única cosa que no té realitat és el fet mateix, ja que això queda a discreció del jugador i és el nucli de

la jugabilitat. Això problematitza l'afirmació implícita del documental *JFK: Reloaded* quan Renov estableix que el signe documental pot ser considerat com una peça del món tret del seu context quotidià en lloc de ser fabricat per a la pantalla: “[...] the documentary sign may be considered as a piece of the world plucked from its everyday context rather than fabricated for the screen [...]” (Renov, 1993:7). És clar que l'afirmació de la veritat dins de *JFK: Reloaded* és una mica compromesa per les eleccions del jugador que es presenten a través de la interactivitat. No obstant això, la mecànica principal del joc consisteix a recrear l'esdeveniment amb la major precisió possible, de manera que l'objectiu del joc és crear realment una documentació de la realitat a través d'una sortida creativa. Això, al seu torn, compleix amb la teoria que afirma que “la veritat es manifesta en una estructura de ficció” per Renov (1993). A més, s'adapta a la categoria reflexiva de Nichols, en què es reconeix l'espectador (més encara que el de qualsevol pel·lícula) i tracta directament amb la idea de representació (en aquest sentit, la recreació digital). Un altre dilema que el joc *JFK: Reloaded* presenta és l'estigma social associat als jocs pel que fa a la immersió del jugador i com aquest és d'alguna manera desagradable quan s'aplica a fets reals. Com argumenta Hoffman (2010:2): “It appears through the media controversy that followed the release of *JFK: Reloaded* is more concerned with the medium of game used in conjunction with serious topics of social relevance, than it is with the topics raised”. La idea que els jocs d'alguna manera són irresponsables, independentment del seu maneig de la matèria, és un obstacle que els dissenyadors de documentals interactius hauran d'encarar per tal d'obtenir-ne l'aprovació pública (Hoffman, 2010:2). En conclusió, es fa evident que hi ha un conflicte directe entre la interactivitat present en els jocs i l'afirmació de la veritat implícita en el documental. No obstant això, a través de les teories populars de Renov, Nichols i altres autors, queda pal·lès que aquesta declaració que la veritat pot existir amb certa coherència quan es presenta a través de mitjans de ficció. I continua assenyalant Hoffman:

“It is clear from my research that the defining categories laid out by Nichols: expository, observational, interactive and reflexive; can just as easily categorise these games and that the growing trend of narrative driven, immersive game environments lends itself to the linearity and plot-driven structure of documentaries. Whilst the interactivity versus actuality complex initially appears to limit the medium of the documentary game, in reality it's the same as balancing narrative and interactivity, or open-endedness and interactivity.” (Hoffman, 2010:2)

#### **7.4.2 Modalitats de navegació i d'interacció**

A partir de la nostra aportació a la recerca basada en la detecció i caracterització de diferents modalitats de navegació i interacció, presentem esquematitzades aquí les diferents maneres en què es tradueix l'experiència de l'usuari i/o interactor, ja sigui a partir d'una navegació – en el sentit de visitar i recórrer – o ja sigui a partir d'una interacció – en el sentit de canviar, modificar, de superar proves, etc. –.



### *1 - Modalitat de navegació partida/mosaic*

*Submodalitats: Temes, capítols, seqüències, històries, tòpics*

Metàfora gràfica de la seqüència ordenada dels principals eixos temàtics (particions per seqüències o unitats temàtiques del documental audiovisual). També conegut com “ordenar i buscar”, aquest documental interactiu no té línia de temps i presenta una visió general de totes les opcions des del principi. Aquests documentals apareixen sovint com un mosaic de clips que després poden ser llegits i ordenats en funció d'una sèrie d'etiquetes predeterminades i temes.

### *2 - Modalitat de navegació temporal*

*Submodalitats: segles, dècades, anys, mesos, dies, dates concretes, esdeveniments, períodes/etapes*

Metàfora gràfica de l'eix cronològic. Documentals interactius que s'han construït sobre una línia de temps diferents, que, tot i presentar desviaments i distraccions, guien l'internauta des d'un principi determinat a un punt final definitiu. Es tracta d'un guió predeterminat tot i que no ho sembli aparentment.

### *3- Modalitat de navegació espacial*

*Submodalitats: Mapa geogràfic, mapa gràfic, mapa estadístic, fotografies, geolocalització*

Metàfora gràfica de la recreació digital d'un escenari físic descrit o que mantingui relació amb el context i/o tema del documental. En el cas de la geolocalització, aquesta modalitat incorpora històries i informació en un mapa real, ja sigui permetent als internautes navegar a través d'una URL, o a través d'aplicacions de localització generades per certs punts de GPS en un espai del món real, com ara carrers d'una ciutat.

### *4 - Modalitat de navegació testimonial*

*Submodalitats: vídeo/àudio dels personatges, vídeo/àudio dels participants-entrevistats*

Metàfora gràfica del dibuix dels personatges històrics als que es refereix el documental (personatges).

### *5 - Modalitat de navegació ramificada*

*Submodalitats: escollir opció*

Metàfora de l'esquema multidesplegament que comença de manera automàtica la narració i en un punt determinat es para i l'usuari s'ha de bifurcar de manera obligatòria. Documental interactiu que requereix la intervenció de l'usuari en forma d'opcions. La narrativa de bifurcació és una construcció d'espai on l'internauta entra per a descobrir-ne el contingut. Cada espai pot portar a d'altres, doncs no hi ha ni principi ni fi i l'internauta és l'únic agent de la seva experiència.

### *6 - Modalitat de navegació hipertextual*

*Submodalitats: Esquema hipertextual a base de nodes i lligams*

Metàfora que segueix l'esquema d'esquelet hipertextual clàssic: un conjunt de continguts articulats a partir de nodes, lligams i àncores.

### *7 - Modalitat de navegació preferencial*

*Submodalitats: Arrossegar media a zones concretes, botons d'addició i supressió*

Metàfora de conjunt de quadres buits que s'omplen i s'ordenen amb la informació escollida per part de l'usuari.

### *8 - Modalitat de navegació audiovisual*

*Submodalitats: vídeo i àudio, animació i àudio, animació amb vídeo i àudio, fotografia i àudio*

Metàfora en forma de barra de navegació a la part inferior del vídeo o de botons separats en algun lloc de la pantalla (des d'on activem les diferents particions).

### *9 - Modalitat de navegació sonora*

*Submodalitats: àudio, música*

Metàfora en forma de reproductor de música o de webcast d'àudio

### *10 - Modalitat de navegació simulada-immersiva*

*Submodalitats: simulació, joc interactiu*

Metàfora basada en el paràmetres de simulació i immersió que proposen els videojocs. En el cas de la simulació, es tracta de recrear la situació real dotant-la amb el màxim de realisme possible per aconseguir una immersió gairebé total. Sovint integrades en una altra forma de

documental interactiu, el joc es distingeix ja que confronta als internautes amb una sèrie de desafiaments i preguntes que normalment es poden completar o resoldre superant un nombre determinat de seqüències.

#### *11 - Interacció amb aplicacions 2.0*

*Submodalitats: connexió/incrustació eines 2.0*

Metàfora de la participació de l'interactor en el sistema de tal manera que aporti el seu punt de vista o utilitzi altres plataformes per a comunicar-se amb l'interactiu.

#### *12 - Interacció generativa*

*Submodalitats: Col·laboració, afegir o aportar contingut al sistema, cercador de media en equip informàtic*

L'usuari-interactor actua com a emissor de continguts i el director de la peça com a filtrador de qualitat (normalment). Documental interactiu que creix i canvia gràcies a les aportacions dels seus usuaris, sovint utilitzant una retroalimentació a través d'arxius de vídeo, text, fotografies o presentacions en àudio.

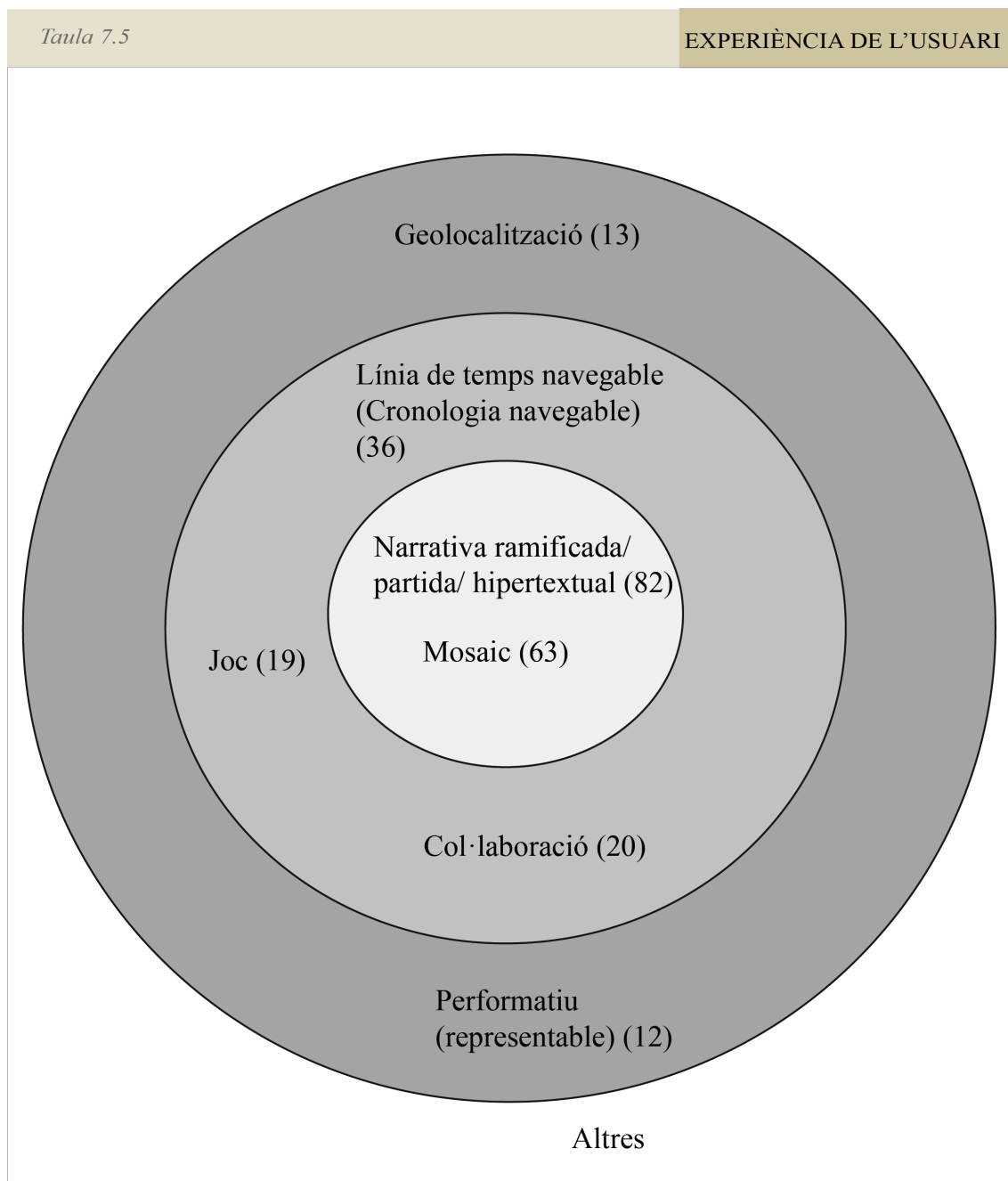
#### *13 - Interacció física experimentada*

Història que es va generant a mesura que la persona es va desplaçant físicament per un recorregut determinat i el sistema va creant un registre a nivell d'experiència.

### **7.4.3 Classificació de modalitats de navegació i interacció per freqüències**

A continuació oferim un gràfic que sintetitza els diferents tipus d'experiència de l'usuari i el nombre d'exemples que hi hem detectat.

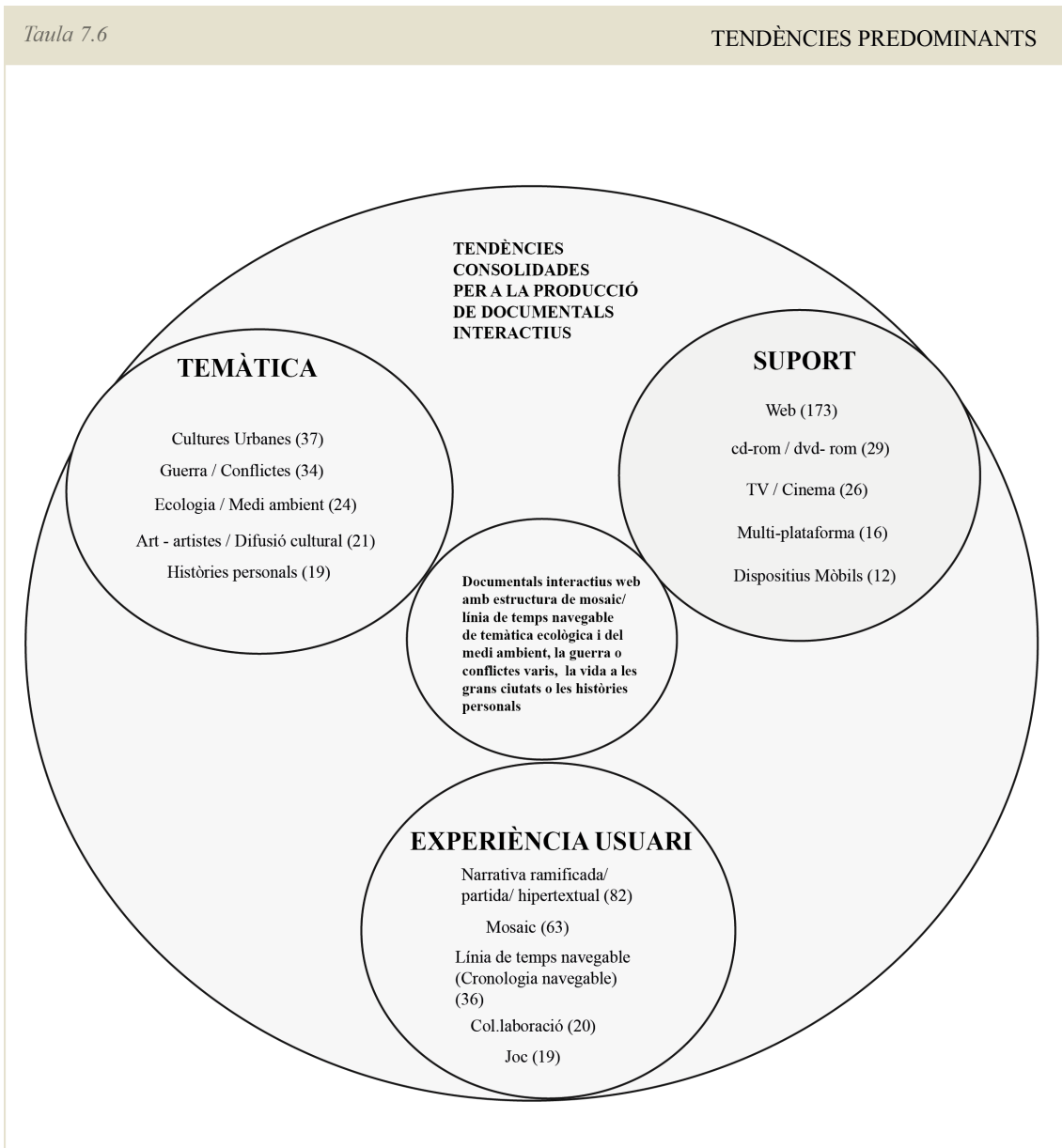
7.5 Classificació de documentals interactius en funció de l'experiència de l'usuari



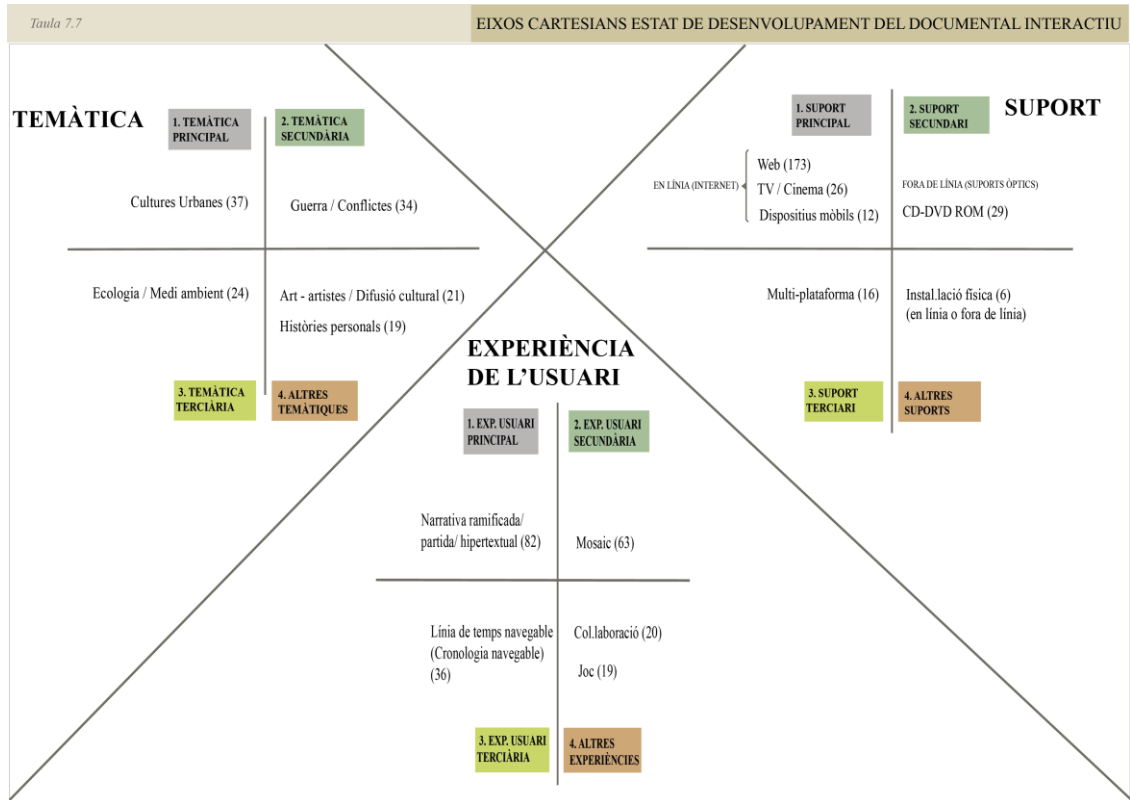
7.4.4 A tall de conclusió

En conclusió, podriem afirmar que *la tipologia de documentals interactius que més abunden són els documentals interactius web amb estructura de mosaic o línia de temps navegable (explícita o implícita), que tracten aspectes relacionats amb la temàtica ecològica i del medi ambient, la guerra o conflictes, la vida a les grans ciutats o les històries personals.*

## 7.6 Tendències consolidades per a la producció de documentals interactius



7.7 Eixos cartesianes que combinen la triple proposta d'anàlisi del documental interactiu



## 7.5 Resum comparatiu entre les tres propostes

A continuació oferim dos quadres resum d'aquest capítol, un quadre resum de l'estat de desenvolupament en relació a la temàtica, suport i experiència d'usuari i el final, on apliquem la nostra triple proposta taxonòmica als exemples analitzats durant la recerca.

## 7.8 Quadre resum de l'estat de desenvolupament en relació a la temàtica, suport i experiència d'usuari

Taula 7.8

RESUM ESTAT DE DESENVOLUPAMENT EN FUNCIÓ DE TEMÀTICA, SUPORT I EXPERIÈNCIA DE L'USUARI

TEMÀTICA	SUPORT/ PLATAFORMA	EXPERIÈNCIA USUARI
1.Cultures Urbanes (37)	1.Web (173)	1.Narrativa ramificada/ partida/ hipertextual (82)
2.Guerra / Conflictes (34)	2.CD-DVD ROM (29)	2.Mosaic (63)
3.Ecologia / Medi ambient (24)	3.TV / Cinema (26)	3.Línia de temps navegable (Cronologia navegable) (36)
4.Art - artistes / Difusió cultural (21)	4.Multi-plataforma (16)	4.Col·laboració (20)
5.Històries personals (19)	5.Mòbil (Aplicacions per Mòbils) (12)	5.Joc (19)
6.Salut / Salut mental (14)	6.Instal·lació (6)	6.Geolocalització (13)
7.Àfrica / Cultures africanes (11)		7.Performatiu (representable) (12)
8.Cultura popular (10)		
9.Educació (9)		
10.Altres (8)		
11.Llatinoamèrica / Cultures llatines (8)		
12.Cultures de l'orient mitjà (7)		
13.Ciència / Medicina (6)		
14.Crim / Justícia (6)		
15.Tecnologies / Informàtica (6)		
16.Viatges (6)		

## 7.9 Aplicació de la proposta taxonòmica als projectes analitzats en la recerca doctoral

Taula 7.9 APLICACIÓ DE LA PROPOSTA TAXONÒMICA ALS PROJECTES ANALITZATS EN LA RECERCA DOCTORAL

NOM	TEMÀTICA	SUPORT	EXPERIÈNCIA USUARI	SÍNTESE MODALITATS
<i>The Aspen Movie Map</i>	Cultures urbanes Altres (Simulador)	Instal·lació	Joc	Representació Navegació
<i>Sim City</i>	Altres (Simulador)	CD-DVD ROM Web	Joc	Representació Navegació Interacció
<i>Moss Landing</i>	Històries personals	CD-DVD ROM	Mosaic	Representació Navegació
<i>J. Robert Oppenheimer and the atomic bomb</i>	Guerra/conflictes	CD-DVD ROM	Narrativa ramificada	Representació Navegació
<i>Jerome B. Wiesner, 1915-1994: A Random Walk through the 20th Century</i>	Art/Difusió cultural	CD-DVD ROM	Narrativa ramificada	Representació Navegació
<i>Boston Renewed Vistas</i>	Cultures urbanes Altres (Arquitectura)	CD-DVD ROM	Narrativa ramificada	Representació Navegació
<i>Rehearsal of Memory</i>	Salut/Salut mental	CD-DVD ROM Instal·lació	Narrativa ramificada	Representació Navegació Interacció
<i>Moi, Paul Cézanne</i>	Art/Difusió cultural	CD-DVD ROM	Mosaic Narrativa ramificada	Representació Navegació
<i>Musée d'Orsay. Visite virtuelle</i>	Art/Difusió cultural	CD-DVD ROM	Mosaic	Representació Navegació
<i>Moi, Paul Cézanne</i>	Art/Difusió cultural	CD-DVD ROM	Mosaic Narrativa ramificada	Representació Navegació
<i>Opération Teddy Bear</i>	Guerra/conflictes	CD-DVD ROM	Narrativa ramificada	Representació Navegació
<i>Le mystère Magritte</i>	Art/Difusió cultural	CD-DVD ROM	Mosaic Narrativa ramificada	Representació Navegació
<i>Makers of the 20th Century</i>	Cultura popular	CD-DVD ROM	Mosaic	Representació Navegació
<i>Au cirque avec Seurat</i>	Art/Difusió cultural	CD-DVD ROM	Mosaic	Representació Navegació
<i>Dans un quartier de Paris</i>	Històries personals Cultures urbanes	Web	Mosaic Narrativa ramificada	Representació Navegació



Taula 7.9

APLICACIÓ DE LA PROPOSTA TAXONÒMICA ALS PROJECTES ANALITZATS EN LA RECERCA DOCTORAL

NOM	TEMÀTICA	SUPORT	EXPERIÈNCIA USUARI	SÍNTESEI MODALITATS
<i>Dotze sentits</i>	Art/Difusió cultural	CD-DVD ROM	Mosaic Narrativa ramificada	Representació Navegació
<i>Inmemory</i>	Cultura popular Art/Difusió cultural	CD-DVD ROM	Mosaic	Representació Navegació
<i>Becoming Human</i>	Altres (Història) Cultura popular	Web (Descarregable)	Cronologia navegable Narrativa ramificada	Representació Navegació
<i>Joan Miró. El color dels somnis</i>	Art/Difusió cultural	CD-DVD ROM	Cronologia navegable Narrativa ramificada Mosaic	Representació Navegació
<i>360 Degrees</i>	Altres (presons)	Web	Mosaic Narrativa ramificada	Representació Navegació
<i>Bleeding Through, Layers of Los Angeles, 1920-1986</i>	Cultures urbanes	CD-DVD ROM	Mosaic Narrativa ramificada	Representació Navegació
<i>American Army</i>	Guerra/conflictes	Web	Narrativa ramificada	Representació Navegació Interacció
<i>6 Billion Others</i>	Cultura popular Històries personals	Web	Mosaic Col·laboració	Representació Navegació
<i>34North, 118West</i>	Cultures urbanes	Mòbil	Joc Geolocalització Performatiu	Representació Navegació Interacció
<i>BCNova</i>	Cultures urbanes Altres (història)	Web	Cronologia navegable Narrativa ramificada Mosaic	Representació Navegació
<i>JFK Reloaded</i>	Guerra/conflictes Històries personals	Web	Joc Geolocalització	Representació Navegació Interacció
<i>Greenwich Emotional Map</i>	Cultura urbana Històries personals	Mòbil	Joc Geolocalització Performatiu	Representació Navegació Interacció
<i>Filmmaker-in-residence</i>	Salut/Salut mental Històries personals Cultura urbana	Web	Narrativa ramificada	Representació Navegació
<i>Forgotten Flags</i>	Cultura popular Històries personals	Web	Narrativa ramificada	Representació Navegació
<i>The Echo Chamber Project</i>	Històries personals Cultura popular	Web	Mosaic Narrativa ramificada	Representació Navegació

Taula 7.9

APLICACIÓ DE LA PROPOSTA TAXONÒMICA ALS PROJECTES ANALITZATS EN LA RECERCA DOCTORAL

NOM	TEMÀTICA	SUPORT	EXPERIÈNCIA USUARI	SÍNTESEI MODALITATS
<i>Thanatorama</i>	Altres (mort)	Web	Mosaic Narrativa ramificada	Representació Navegació
<i>Hope: Living and Loving with HIV in Jamaica</i>	Salut/Salut mental	Web	Mosaic Narrativa ramificada	Representació Navegació
<i>Pax Warrior</i>	Guerra/conflictes	Web	Joc	Representació Navegació Interacció
<i>Guernika, pintura de guerra</i>	Art/Difusió cultural Històries personals Guerra/conflictes	Web TV / Cinema Media Center	Mosaic Narrativa ramificada Cronologia navegable	Representació Navegació Interacció
<i>This Land</i>	Viatges Històries personals	Web	Mosaic Narrativa ramificada	Representació Navegació
<i>Rehearsing Reality</i>	Ecologia/medi ambient Històries personals	Web	Narrativa ramificada	Representació Navegació
<i>Rider Spoke</i>	Cultures urbanes Històries personals	Mòbil	Joc Geolocalització Performatiu	Representació Navegació Interacció
<i>Gaza Sderot</i>	Guerra/conflictes Cultures de l'orient mitjà Històries personals	Web	Mosaic Narrativa ramificada	Representació Navegació
<i>Journey to the End of the Coal</i>	Cultures de l'orient mitjà Històries personals	Web	Narrativa ramificada	Representació Navegació
<i>The Challenge</i>	Ecologia/medi ambient	Web TV - Cinema	Mosaic Narrativa ramificada	Representació Navegació
<i>Capturing Reality: The Art of the Documentary</i>	Art/Difusió cultural	Web	Mosaic	Representació Navegació
<i>GDP: Measuring the Human Side of the Canadian Economic Crisis</i>	Històries personals Altres (crisi)	Web	Mosaic Cronologia navegable	Representació Navegació Interacció
<i>The Iron Curtain Diaries 1989-2009</i>	Guerra/conflictes	Web	Mosaic Narrativa ramificada	Representació Navegació
<i>The Big Issue</i>	Salut/Salut mental	Web	Mosaic Narrativa ramificada	Representació Navegació
<i>Mapping The Street</i>	Cultura popular Històries personals	Web	Mosaic Narrativa ramificada Col·laboració	Representació Navegació Interacció

Taula 7.9

APLICACIÓ DE LA PROPOSTA TAXONÒMICA ALS PROJECTES ANALITZATS EN LA RECERCA DOCTORAL

NOM	TEMÀTICA	SUPORT	EXPERIÈNCIA USUARI	SÍNTESE MODALITATS
<i>Planet Galata</i>	Històries personals Cultures urbanes	Web	Narrativa ramificada	Representació Navegació
<i>Soul Patron</i>	Històries personals Cultures urbanes	Web	Narrativa ramificada	Representació Navegació
<i>Welcome to Pine Point</i>	Històries personals Cultures popular	Web	Narrativa ramificada	Representació Navegació
<i>Metamental-i-doc</i>	Art/Difusió cultural Altres	Web TV - Cinema	Mosaic	Representació Navegació Interacció
<i>Out my Window</i>	Històries personals Cultures urbanes	Multiplataforma (Web, Instal·lació)	Mosaic Col·laboració	Representació Navegació
<i>Collapsus</i>	Ecologia/medi ambient Guerra/conflictes	Web	Narrativa ramificada	Representació Navegació
<i>Prison Valley</i>	Històries personals Altres (presons)	Web TV - Cinema	Mosaic Narrativa ramificada	Representació Navegació Interacció
<i>18 Days in Egypt</i>	Guerra/conflictes Àfrica/cultures africanes	Web Mòbil	Mosaic Col·laboració	Representació Navegació Interacció
<i>Happy World</i>	Guerra/conflictes Cultures de l'orient mitjà	Web	Narrativa ramificada	Representació Navegació
<i>Walking the Edit</i>	Històries personals Cultures urbanes	Mòbil	Joc Geolocalització Performatiu	Representació Navegació Interacció
<i>One Millionth Tower</i>	Històries personals Cultures urbanes	Multiplataforma	Joc Mosaic Col·laboració	Representació Navegació
<i>En un xip multicolor</i>	Històries personals Ciència/medicina Tecnologies/informàtica	Web TV - Cinema Mòbil	Mosaic	Representació Navegació Interacció
<i>ALMA. A tale of vilence</i>	Guerra/conflictes Cultures llatines Històries personals	Web	Mosaic Narrativa ramificada	Representació Navegació
<i>SEAT. Las sombras del progreso</i>	Històries personals Altres (Història)	Multiplataforma / Transmèdia (web, app, llibre, etc.)	Narrativa ramificada	Representació Navegació Interacció
<i>OFFSHORE</i>	Ecologia/medi ambient Guerra/conflictes	Web TV - Cinema	Joc Narrativa ramificada Col·laboració	Representació Navegació Interacció

## **CAPÍTOL 8**

# **MODEL DE CATEGORITZACIÓ PER A L'ANÀLISI I LA PRODUCCIÓ**

---

## 8.1 Introducció

En el capítols anteriors hem argumentat i precisat una aproximació al concepte de documental interactiu tot apuntant-ne una visió històrica, la diferenciació respecte del documental convencional, una definició pròpia, el canvi en els principals rols implicats, les seves principals característiques a nivell de l'emissor, del text i de la recepció, i una proposta taxonòmica original després de valorar les classificacions dels autors principals. Ara fem un pas més en aquesta recerca i presentem una proposta de model específic de comprensió del gènere. La proposta de model que introduïm en aquest capítol pretén ser vàlida i útil per a dues funcionalitats principals: en primer lloc per facilitar l'*anàlisi* dels documentals interactius existents, així com la seva possible classificació; i en segon lloc, per aportar elements de judici amb vista a la *construcció i producció* d'aquest tipus innovador de documental. Per a la confecció d'un model d'anàlisi d'un gènere audiovisual determinat, és convenient de procedir establint, argumentant i justificant les principals categories i subcategories identificables en el conjunt, ja sigui a través de mètodes inductius (a partir de l'observació sistemàtica de la realitat existent) o deductius (a partir de certs pressupòsits generals aplicables al camp) o de la combinació entre ambdós.

## 8.2 Proposta de categories, subcategories i indicadors. Quadre-resum del model

Presentem en primer lloc el resum general de la nostra proposta de model (vegi's taula 8.1) articulada i fonamentada sobre *cinc categories principals*, amb el conjunt de subcategories i d'indicadors corresponents a cada una, que passarem després a justificar i descriure.

Categoria A: *Producció i circulació*

Categoria B: *Integració i navegació*

Categoria C: *Estructuració dels continguts*

Categoria D: *Experiència de l'interactor.*

Categoria E: *Representació de la realitat*

8.1 Model complet d'anàlisi del documental interactiu

MODEL DE CATEGORITZACIÓ DEL DOCUMENTAL INTERACTIU

*Taula 8.1*

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	INDICADORS - ELEMENTS SIGNIFICATIUS
<b>A</b> PRODUCCIÓ I CIRCULACIÓ	A1. Producció A2. Distribució A3. Exhibició A4. Recepció	Veure apartat referent a la categoria A
<b>B</b> INTEGRACIÓ I NAVEGACIÓ	B1. Eix autor vs interactor (narrador vs lector) B2. Eix autor vs text (control.descoberta) B3. Eix interactor vs text (gaudi/dificultat)	Veure apartat referent a la categoria B
<b>C</b> ESTRUCTURACIÓ DELS CONTINGUTS	C1. Contingut (inventio) C2. Estructuració i ordenació (dispositio) C3. Presentació (elocutio) C4. Relació local/global	Veure apartat referent a la categoria C
<b>D</b> MODALITATS DE NAVEGACIÓ I D'INTERACCIÓ	D1. Partida (N) D2. Temporal (N) 8. Audiovisual(N) D3. Espacial (N) 9. Sonora (N) D4. Testimonial (N) 10. Simulada (N) D5. Ramificada (N) 11. Apps 2.0 (I) D6. Hipertextual (N) 12. Generativa (I) D7. Preferencial (N) 13. Experimentada (I)	Veure apartat referent a la categoria D
<b>E</b> MODES DE REPRESENTACIÓ DE LA REALITAT	E1. Poètic E2. Expositiu E3. Observacional E4. Participant E5. Reflexiu E6. Performatiu	Veure apartat referent a la categoria E

A continuació s'ofereixen cinc taules on s'enumeren els principals indicadors i elements significatius de cada categoria.

8.2 Model de categorització. Categoria A. Indicadors i elements significatius

*Taula 8.2* MODEL DE CATEGORITZACIÓ  
DEL DOCUMENTAL INTERACTIU - CATEGORIA A

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	INDICADORS - ELEMENTS SIGNIFICATIUS
<b>A</b>  PRODUCCIÓ I CIRCULACIÓ	A1. Producció	- Referències de l'autor (director) de l'obra - Referències de l'equip productor de l'obra
	A2. Distribució	- Mitjà i canal encarregat de realitzar la distribució - Circuit de festivals i certamens al que es presenta el projecte - Campanya de màrqueting i viralització
	A3. Exhibició	- Producció per un sol suport o per diferents plataformes - Tipus d'estratègia transmediàtica
	A4. Recepció	- Recepció individual – col·lectiva - Posició del receptor - Esforç per avançar en relació a la navegació - Nivell d'interacció per a participar en el projecte

8.3 Model de categorització. Categoria B. Indicadors i elements significatius

*Taula 8.3* MODEL DE CATEGORITZACIÓ  
DEL DOCUMENTAL INTERACTIU - CATEGORIA B

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	INDICADORS - ELEMENTS SIGNIFICATIUS
<b>B</b> INTEGRACIÓ I NAVEGACIÓ	B1. Eix autor vs interactor (narrador vs lector)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Navegació</li> <li>- Interacció</li> <li>- Obertura</li> <li>- Tancament</li> </ul>
	B2. Eix autor vs text (control vs descoberta)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tria d'opcions</li> <li>- Exploració lliure</li> <li>- Contributòria</li> <li>- Autoria</li> </ul>
	B3. Eix interactor vs text (gaudi vs dificultat)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Minimitzar les dificultats negatives</li> <li>- Generar dificultats positives</li> <li>- Optimitzar el gaudi sense sortir-se excessivament de la "zona" òptima de transmissió de coneixement</li> </ul>



8.4 Model de categorització. Categoria C. Indicadors i elements significatius

MODEL DE CATEGORITZACIÓ  
DEL DOCUMENTAL INTERACTIU - CATEGORIA C

*Taula 8.4*

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	INDICADORS - ELEMENTS SIGNIFICATIUS
<b>C</b> ESTRUCTURACIÓ DELS CONTINGUTS	C1. Contingut (inventio)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Propòsits comunicatius</li> <li>- Adequació a l'objectiu de comunicació plantejat</li> <li>- Identitat, cobertura, novetat i públic objectiu</li> <li>- Adequació i utilitat dels continguts presentats</li> <li>- Pertinència o interès dels mateixos</li> <li>- Aportacions de valor afegit</li> <li>- Significat en el mercat i viabilitat del projecte</li> <li>- Comparativa amb d'altres projectes: Estudi de mercat (benchmarking)</li> </ul>
	C2. Estructuració i ordenació (dispositio)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estructuració de nodes i lligams</li> <li>- Suport a la navegació (eines de navegació, visualitzadors i/o sistemes de cerca)</li> <li>- Criteris d'usabilitat</li> <li>- Arquitectura de la informació: arbre de continguts i diagrama de fluxe</li> </ul>
	C3. Presentació (elocutio)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Indicar la posició actual del lector</li> <li>- Mostrar la forma com el lector ha arribat allà on és</li> <li>- Presentar les opcions per trobar nous nodes</li> <li>- Ajudar la navegació en relació a la direcció</li> <li>- Ajudar la navegació en relació a la distància</li> <li>- Reduir l'esforç adicional per a l'ajust usuari-interfície</li> </ul>
	C4. Relació local/global	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mecanismes per tornar enrera, pas a pas o per salts i nivells</li> <li>- Marcadors (bookmarks)</li> <li>- Cerques i filtratges preestablerts</li> <li>- Recorreguts guiats</li> <li>- Navegació per l'espai i per conceptes</li> <li>- Metàfores</li> </ul>

8.5 Model de categorització. Categoria D. Indicadors i elements significatius

*Taula 8.5* MODEL DE CATEGORITZACIÓ  
DEL DOCUMENTAL INTERACTIU - CATEGORIA D

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	INDICADORS - ELEMENTS SIGNIFICATIUS
<b>D</b>  MODALITATS DE NAVEGACIÓ I D'INTERACCIÓ	D1. Partida (N)	- Temes, capítols, seqüències, històries, tòpics
	D2. Temporal (N)	- Segles, dècades, anys, mesos, dies, dates concretes, esdeveniments, períodes/etapes
	D3. Espacial (N)	- Mapa geogràfic, mapa gràfic, mapa visual, mapa estadístic, fotografies
	D4. Testimonial (N)	- Vídeo/àudio dels personatges, vídeo/àudio desl participants-entrevistats
	D5. Ramificada (N)	- Escollir opció
	D6. Hipertextual (N)	- Esquema hipertextual a base de nodes i lligams
	D7. Preferencial (N)	- Arrossegar media a zones concretes, botons d'addició i supressió
	D8. Audiovisual(N)	- Vídeo i àudio, animació i àudio, animació + vídeo i àudio, fotografia i àudio
	D9. Sonora (N)	- Àudio, música
	D10. Simulada (N)	- Simulació, joc interactiu
	D11. Apps 2.0 (I)	- Connexió/incrustació eines 2.0
	D12. Generativa (I)	- Afegir o aportar contingut al sistema, cercador de media en equip informàtic
	D13. Experimentada (I)	- Experimentació física de la realitat

8.6 Model de categorització. Categoria E. Indicadors i elements significatius.

*Taula 8.6* MODEL DE CATEGORITZACIÓ  
DEL DOCUMENTAL INTERACTIU - CATEGORIA E

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	INDICADORS - ELEMENTS SIGNIFICATIUS
<b>E</b>  MODE DE REPRESENTACIÓ DE LA REALITAT	E1. Poètic	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Representació fragmentada i ambigua de la realitat</li> <li>- Impressions subjectives</li> <li>- Càrrega experimental</li> <li>- Proximitat a les avantguardes</li> </ul>
	E2. Expositiu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voluntat de representació de la realitat històrica</li> <li>- Locució directa i "autoritària"</li> <li>- Perspectiva preferent d'interpretació</li> <li>- Postula un objectivisme total</li> </ul>
	E3. Observacional	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actitud de mirar la vida "com és"</li> <li>- Situar l'espectador en el mateix ull de la càmera</li> <li>- Confiança en el "poder" demiürg de la imatge, mirall de la realitat</li> <li>- Evitar trucatges i muntatges</li> </ul>
	E4. Participant	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El realitzador surt de darrera la càmera i esdevé actor social</li> <li>- Invita l'espectador a participar en el joc del documental</li> <li>- Entrevista i interpel.la els subjectes</li> <li>- Sovint el documentalista esdevé personatge dels fets implicats</li> </ul>
	E5. Reflexiu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proposa negociació entre realitzador i espectador</li> <li>- Presenta el document com un constructe de la representació</li> <li>- Planteja dubtes sobre les imatges i les seves trampes</li> <li>- Qüestiona les tècniques i convencions del realisme</li> </ul>
	E6. Performatiu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pregunta sobre la relació entre la realitat i la seva representació</li> <li>- Postula un coneixement basat en l'experiència personal i de l'altre</li> <li>- S'interessa per les dimensions subjectiva i afectiva</li> <li>- Expressa el compromís de realitzador i espectador amb el món</li> </ul>

A continuació oferim una fonamentació teòrica de les cinc grans categories i de les subcategories i indicadors corresponents del model de categorització que presentem.

### **8.3 Categoria A: Producció i circulació**

Desenvoluparem aquesta categoria del nostre model d'anàlisi a partir de l'argumentació exposada en el capítol sisè quan ens hem referit al canvi en els rols tradicionals. La subdividim en quatre subcategories: producció, distribució, exhibició i recepció. Entendrem que producció es basa en les decisions d'un autor, que distribució té a veure amb el model de negoci i la manera com es distribueix la producció i que l'exhibició i la recepció es centren en l'audiència i el receptor individual. Tots els components que es mobilitzen des del disseny i producció a la circulació dels documentals interactius estaran òbviament condicionats d'entrada al tipus de suport o plataforma que s'utilitza per a la realització del documental, la qual condicionarà de manera notable tot el seu desenvolupament posterior.

#### **A1 Producció**

En aquesta subcategoria, creiem que les lògiques de producció es troben estretament vinculades amb el responsable de l'obra, és a dir, el seu creador, autor, director i/o dissenyador. Per tant, com a emissor d'un discurs determinat, és fonamental analitzar aspectes en relació a l'origen, evolució i recorregut personal del creador, el país que habita, les qüestions que el preocupen i el tipus de formació de la qual prové, entre d'altres aspectes sociodemogràfics. A partir d'aquí, també cal analitzar qüestions referents al grup i/o col·lectiu, és a dir, a l'equip que forma per a veure els diferents rols i com s'articulen les lògiques i dinàmiques de producció, les quals condicionaran l'èxit posterior del projecte.

#### **A2 Distribució**

En aquesta subcategoria, entenem per lògiques de la distribució les vinculades amb la manera com es vol distribuir o s'ha distribuït l'obra. Per tant, és fonamental analitzar aspectes en relació al tipus d'estratègia que es segueix per a difondre l'obra, quin és el mitjà o canal escollit per a tal objectiu, si hi ha una forta campanya de màrqueting i viralització, si es recorre a productores o radiodifusors específics, els circuits i/o festivals als quals es presenta el projecte, etc.

#### **A3 Exhibició**

Aquesta subcategoria es refereix a les lògiques vinculades amb el receptor de l'obra, és a dir, l'interactor, participant, usuari, etc., i amb el tipus de suport i plataforma escollida per a la seva exhibició. Un tipus de suport o un altre condicionaran els altres aspectes que analitzem en el nostre model d'anàlisi. Per tant, és fonamental analitzar aspectes en relació a si es produeix per

un sol suport o per diferents alhora i el tipus d'estratègia transmediàtica aplicada, si n'hi ha, i quins factors afecten i en quin sentit l'exhibició de l'obra.

#### **A4 Recepció**

En aquesta subcategoria i en coherència amb les lògiques d'exhibició, s'estudia la situació i particularitats de l'interactor en la seva condició de receptor d'un discurs determinat. Cal analitzar aspectes en relació a si aquesta recepció és individual o col·lectiva, com es posiciona l'usuari davant de l'obra i quin tipus d'esforç li suposa el tipus de navegació i d'interacció plantejat en l'interactiu, com és el tipus d'experiència de l'usuari, etc.

#### **8.4 Categoria B: Integració i navegació**

Ens proposem en aquesta categoria analitzar com es relacionen les dues figures principals en aquests tipus de projectes: als autors – també anomenats directors, productors o dissenyadors – i els interactors – també anomenats usuaris, participants o col·laboradors –. El text és l'element que cohesionava i dota de sentit aquesta relació entre aquestes dues instàncies.

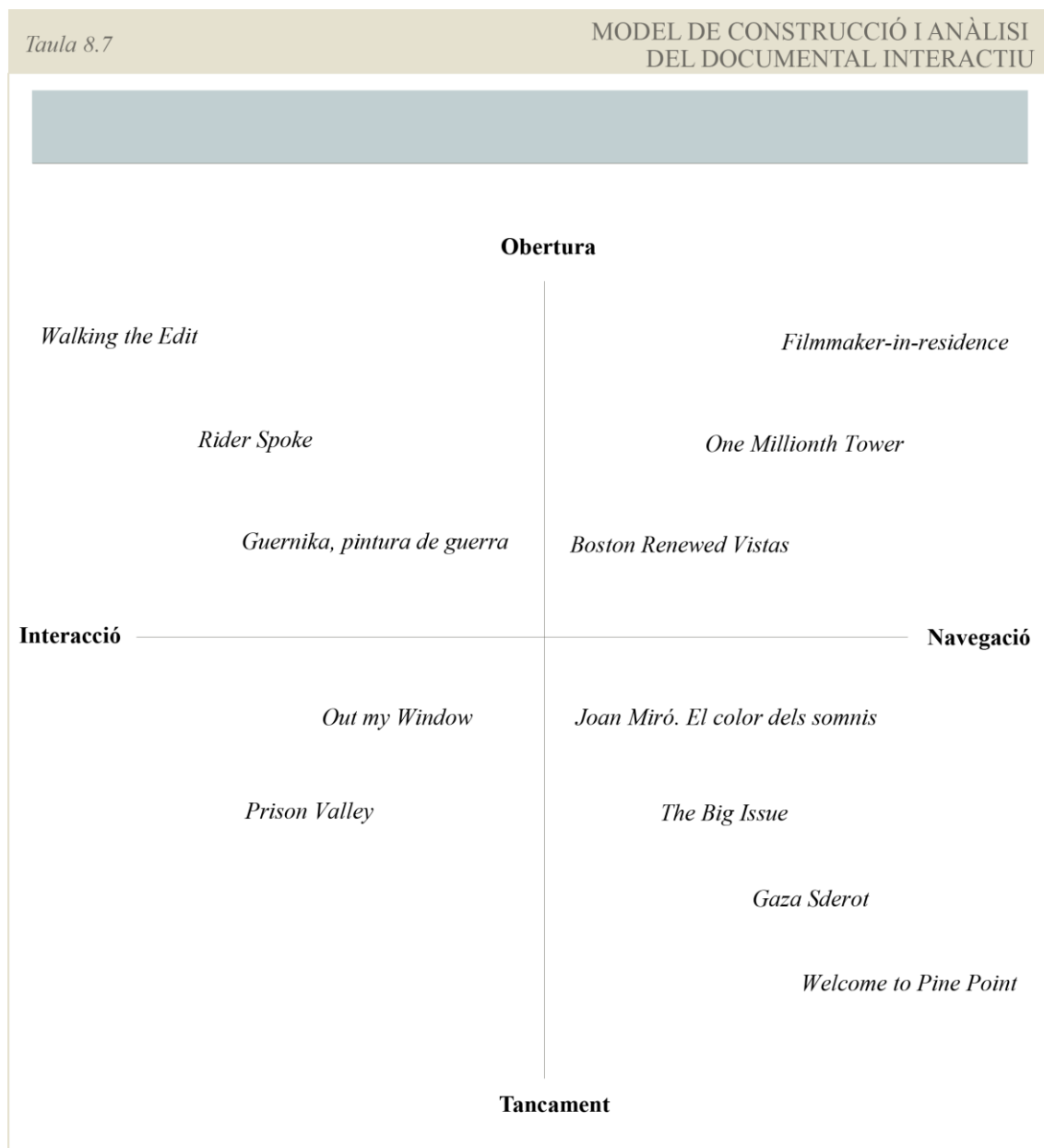
#### **B1 Eix autor-interactor (narrador vs lector)**

El punt clau en la "personalitat" o tractament de molts interactius és la gestió de la relació entre autor i lector. De fet, a les definicions del fenomen hipertext sovint es posa un èmfasi inicial en el fet del relatiu intercanvi de papers entre els dos extrems de la comunicació quan aquesta es produeix a través d'un interactiu. En aquest procés bàsic a l'hora de crear totes les possibles vinculacions entre les parts del projecte, l'autor, en molta més mesura del que faria en mitjans lineals, defineix possibilitats, no certeses. I el punt clau és decidir en cada moment quant de control deixa en mans de l'usuari i quin tipus de guiatge li ofereix. Com comenta Gay (1991:273), "the line between navigational guidance and overcontrol by an author is a fine one". Aquesta relació entre autor i lector, vista de vegades com una "tensió", a través de l'hipertext, acostuma a visualitzar-se sovint com un segment continu entre el control i la descoberta. Cada interactiu i cada fragment d'interactiu es caracteritzarà per una posició diferent en aquest segment, fruit de la decisió inicial de l'autor però també de la realització concreta que desplegui el lector. Segons Ribas (2000:70), aquest no és un fenomen inherent a la comunicació interactiva, tot i que aquí el paper actiu del lector li dóna una rellevància especial. Com exemple cita el fet d'escriure un llibre especialitzat, ja que l'autor ha de decidir entre una organització més o menys estricta i entre un to més o menys formal segons esperi lectors inexperts o experts en el tema. Una o altra decisió deixen graus diversos de llibertat en el moment de la lectura.

En síntesi, un punt realment important del model d'anàlisi es centra en la relació autor-lector, les formes de compartir el control entre un i l'altre i les possibilitats que té l'autor per, a través d'aquesta cessió de control, establir les condicions per tal que la persona receptora gaudeixi amb

el màxim d'intensitat i d'implicació de l'experiència d'interactuar amb l'aplicació per assolir d'aquesta manera els objectius de transmissió de coneixement previstos. De la mateixa manera, com s'ha assenyalat en el capítol cinquè, massa cessió de control i llibertat pot comportar una pèrdua de la veu narrativa principal i la sensació, per part de l'interactor, que no se l'està acompanyant suficientment com per estar motivat i continuar el seu viatge de descobriment. Respecte aquest eix (autor-lector), cal pensar qui té més poder de decisió: analitzar – navegant i provant les diferents parts – si l'interactiu compta amb uns límits rígids respecte al control per part del director de l'obra o si per contra cedeix molt de control i decisió en la figura del lector (interactor/usuari). En el següent eix cartesià hem situat els exemples representatius analitzats en funció dels indicadors establerts per a la categoria B1 del model d'anàlisi del documental interactiu. Els exemples seleccionats són els projectes més representatius citats i descrits de cada etapa en el capítol quart, menys els de la primera etapa per no considerar-los encara vertaders documentals interactius: *Boston Renewed Vistas* (1995-2004, Glorianna Davenport, MIT Interactive Cinema Group); *Collapsus* (2010, Submarine Channel. VPRO Backlight); *Filmmaker-in-residence* (2006, Katerina Cizek. National Film Board of Canada); *Gaza Sderot* (2008, Arte.tv, Alma Films/Trabelsi Productions (Israel). Uopian. The Sapir College. Ramattan Studios. Bo Travail); *Guernika, pintura de guerra* (2007, CCRTV Interactiva. Haiku Mèdia); *Joan Miró. El color dels somnis* (1998, Fundació Joan Miró. Universitat Pompeu Fabra. Club d'Investissement Media); *One Millionth Tower* (2011, Katerina Cizek. Highrise, National Film Board of Canada); *Out my Window* (2010, Katerina Cizek. Highrise, National Film Board of Canada); *Prison Valley* (2010, Arte. Uopian); *Rider Spoke* (2007, Blast Theory); *The Big Issue* (2009, Samuel Bollendorff i Olivia Colo. Honkytonk Films. CNC New Media. Canon France. France 5. Curiosphere.tv); *Walking the Edit* (2011, Ulrich Fischer); i *Welcome to Pine Point* (2010, Michael Simons i Paul Shoebridge. National Film Board of Canada).

8.7 Eix cartesià amb exemples representatius en funció dels indicadors establerts per a la categoria B1 del model d'anàlisi del documental interactiu



**B2 Eix autor-text (control vs descoberta)**

La tria dels dos extrems d'aquest segment (autoria tancada o elecció d'opcions per part de l'usuari) ens donarà un ventall més o menys ample de possibilitats en aquest eix de control i la corresponent capacitat d'acció deixada a l'usuari. Si volem encabir entre els límits d'aquest segment els interactius de no ficció, per exemple, interessarà incloure totes les possibilitats d'autoria que el nou mitjà hipertextual permet imaginar. Considerant els diversos tipus d'interactivitat que apareixen al llarg d'aquest eix, seguirem l'esquema basat en les idees de

Geri Gay (1991:170) i Stephen Wilson (Wilson, 1993) els quals en delimiten quatre grans àmbits.

### 8.8 Diversos tipus d'interactivitat presents en l'eix control-descoberta. Indicadors vàlids

Taula 8.8

#### DIVERSOS TIPUS D'INTERACTIVITAT

TIPUS D'INTERACTIVITAT	DESCRIPCIÓ (GRAU DE CONTROL-LLIBERTAT)
Tria d'opcions	L'usuari és un lector amb poc control, es limita a anar triant contínuament entre diverses opcions
Exploració lliure	L'usuari ha de buscar activament les connexions que li portaran a la continuació del programa.
Contributòria	L'usuari pot afegir noves informacions o establir connexions noves en el sistema preestablert.
Autoria	L'usuari té la capacitat de crear les seves pròpies aplicacions fent servir eines i recursos multimèdia.

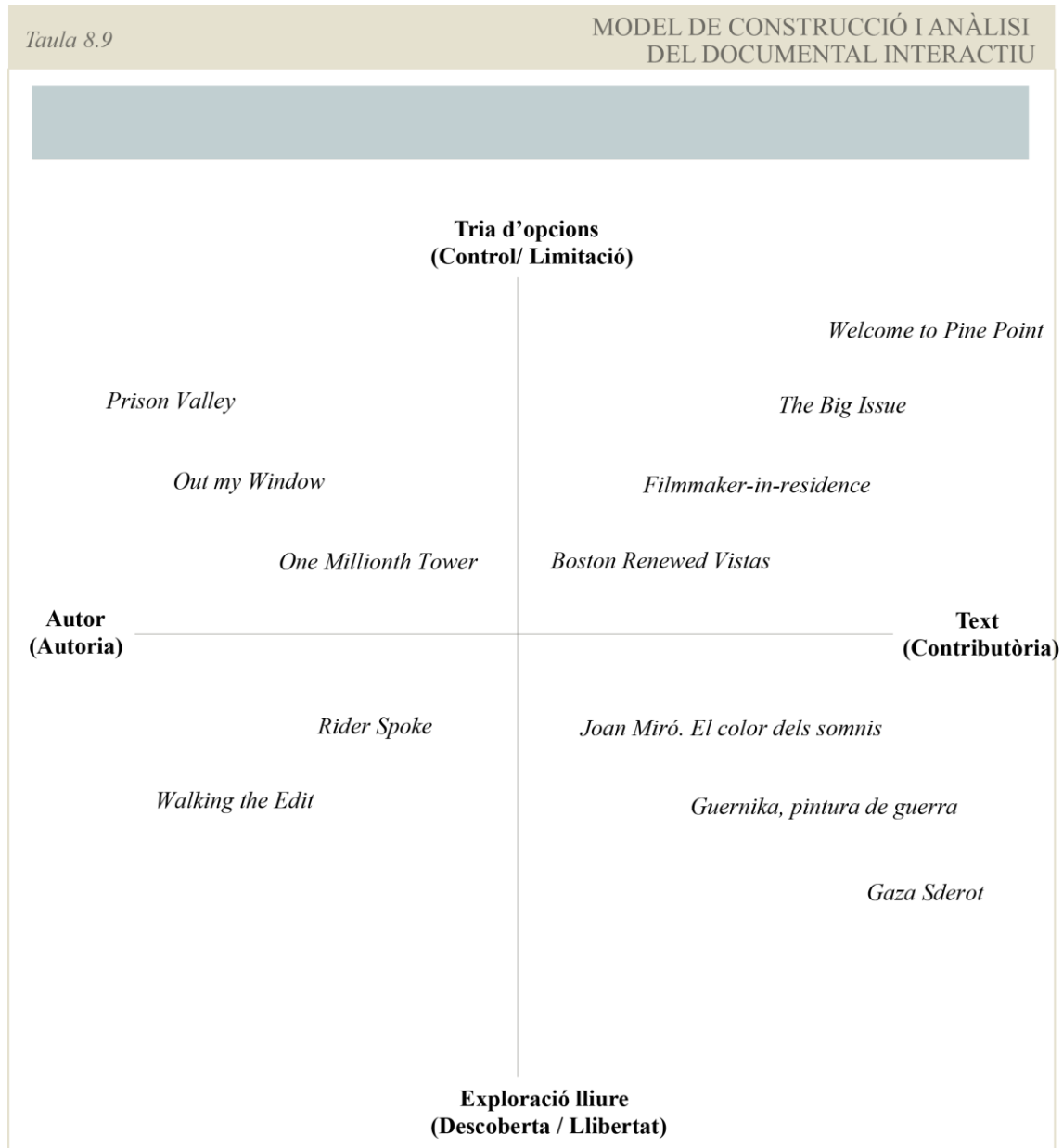
La primera opció – tria d'opcions – presenta el lector creant lliurement els seus propis lligams entre segments preexistents en una base de dades que comparteix amb altres lectors-autors, afegint-hi els seus propis nodes o modificant-ne els existents en un rol difícilment distingible del de l'autor inicial. La segona opció – exploració lliure – representa el valor afegit d'exploració que pot permetre potenciar les “xarxes de possibilitats preestablertes” de la primera. La percepció que d'aquest fet tindrà l'usuari serà un increment en la seva llibertat d'actuació, una major implicació i probablement una major diversió, tot incloent la possibilitat de moure's entre diversos punts del programa, d'adaptar fins a cert punt al seu gust el ritme i la presentació, la sensació de descoberta, les sorpreses, etc. En la tercera opció – contributòria – es situen les experiències d'autoria compartida en què un conjunt de lectors-autors escriuen històries sense sortir d'un univers de ficció comú. La quarta possibilitat – autoria – és la que es planteja com a més oberta i interactiva en el sentit fort del terme.

Respecte aquest eix (control-descoberta), cal analitzar si l'estructura es troba molt delimitada (gairebé com un audiovisual lineal, i llavors segueix un eix de control), o si per contra ofereix diferents camins o maneres d'interactuar (llavors es troba en l'eix de descoberta, que equival a la llibertat d'acció i decisió per part de l'interactor). En el següent eix cartesià hem situat cada



exemple representatiu en funció dels indicadors establerts per a la categoria B2 del model d'anàlisi del documental interactiu.

8.9 Eix cartesià amb exemples representatius en funció dels indicadors establerts per a la categoria B2 del model d'anàlisi del documental interactiu



### B3 Eix interactor-text (gaudi vs dificultat)

Segons Ribas (2000:73), l'èxit d'una bona aplicació educativa o de transmissió cultural no rau, com podria pensar-se en un principi, a oferir el màxim de gaudi possible o a reduir-ne la dificultat al mínim. Les aplicacions que s'acosten excessivament als dos extrems no acostumen a ser les més reeixides. Trobar per a cada part d'una aplicació i per a l'aplicació en general, l'equilibri adequat entre gaudi i dificultat, fent servir els recursos disponibles o els que es

puguin anar descobrint per “moure” a voluntat l'aplicació entre un extrem i un altre, ha de ser el motor constant de l'autoria del dissenyador i la garantia que l'interactiu aconseguirà els seus objectius. En opinió de Bernstein (1991:294), l'autor ha d'equilibrar contínuament el drama – intensitat, sorpresa, excitació – que motiva i refresca el lector, amb la comoditat – predictibilitat, repetició, consistència – que el tranquil·litza. I ha de saber fer-ho tant a nivell local com global. No tots els “passatges” d'un hipertext demanen la mateixa atenció: l'autor ha d'anar barrejant i modulant els recursos dramàtics i els recursos de comoditat per aconseguir una interacció equilibrada. Boling i Kirkley (1995) estableixen en el següent paràgraf una primera definició dels dos conceptes, gaudi i dificultat:

“Delight is the facilitative component of experience. It can be stimulated through a variety of means, including surprise, confirmation of expectations, aesthetic stimulation. Difficulty is the challenging component of experience. It can arise through a variety of means, including: error, violation of expectations, conflict.” (Boling & Kikley 1995)

La relació entre aquests dos conceptes, que equilibren control i descoberta, no és tan senzilla. Segons Mihaly Csikszentmihalyi (1990), un psicòleg de la universitat de Chicago que ha investigat durant 25 anys la sensació de felicitat – que ell anomena “flux” – sembla que tant la *sorpresa* com la *descoberta* són característiques, no només d'una experiència d'interacció feliç sinó també de la majoria d'experiències de flux. Per exemple, com a primer requisit del gaudi (delight), terme que contraposa al simple plaer, que és una satisfacció directa i tancada en sí mateixa, diu:

“Los sucesos capaces de hacernos disfrutar ocurren cuando una persona no solamente ha cumplido alguna expectativa anterior o satisfizo una necesidad o un deseo, sino también cuando ha ido más allá de lo que él o ella se habían programado hacer y logran algo inesperado, tal vez algo que nunca habían imaginado. El disfrute está caracterizado por este movimiento hacia adelante: por un sentimiento de novedad, de realización.” (Csikszentmihalyi, 1990:78)

I més endavant, quan analitza les condicions en què es produeixen les experiències de flux, continua assenyalant:

“En nuestros estudios encontramos que toda actividad de flujo que involucrase la competición, el azar o cualquier otra dimensión de experiencia, tenía esto en común: ofrecía una sensación de descubrimiento, un sentimiento creativo que transportaba a la persona a una nueva realidad.” (Csikszentmihalyi, 1990:119)

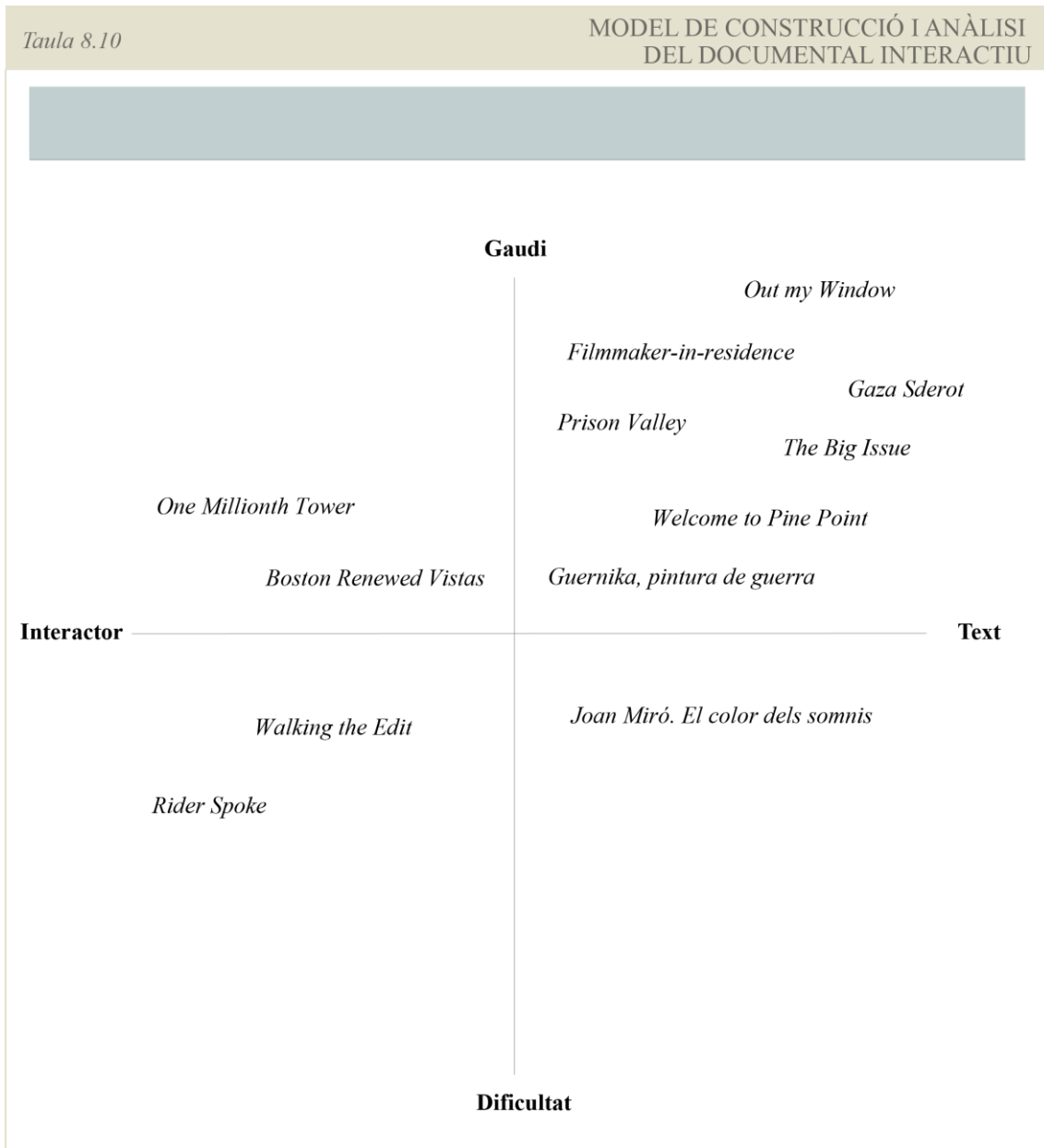
Ens trobem davant d'un escenari on l'usuari té poques habilitats però segurament pot gaudir de la situació perquè les seves expectatives són encara modestes. Si augmenta les seves habilitats i el sistema no li ofereix reptes adients, passarà a un estat d'avorriment. Per sortir d'aquest estat el sistema li ha d'oferir desafiaments, dificultats positives per fer-lo tornar al canal de gaudi. Si, pel contrari, el sistema li posa dificultats abans que hagi millorat les seves habilitats, passarà a un estat d'angoixa del qual només podrà sortir augmentant les seves habilitats. Aquest procés

implica necessàriament un augment de les habilitats de l'usuari i de les dificultats vençudes, un progrés en la complexitat de la seva consciència. Si l'usuari està avorrit, tornant enrere, encara ho estarà més i, o bé el sistema li ofereix nous desafiaments, o senzillament abandonarà.

Considerem com a dificultats negatives els conflictes, els errors, la violació de les expectatives, la incoherència en general, etc. Les dificultats positives són recursos que juguen en la línia d'implicar l'usuari: plantejar-li problemes, fer-lo intervenir en un joc, fer-lo explorar, fer-lo navegar, etc. Els elements que optimitzen el gaudi giren majoritàriament al voltant de la sorpresa i la descoberta. La sorpresa, amb les seves possibles variants com ara la inversió, ve acompanyada, com a component del gaudi, d'uns sentiments de novetat i realització. Podria definir-se, potser, de forma més general com un eixamplament de les expectatives. La descoberta, amb casos particulars interessants com la descoberta aleatòria o intuïtiva, es caracteritza per un sentiment creatiu, ideal per provocar la complicitat del lector amb l'autor. Hi ha altres elements que contribueixen a optimitzar el gaudi com ara la satisfacció estètica, un terme molt genèric però obvi, sota el qual moltes guies de disseny amaguen tot allò que no és eficaç. En general, el resultat de l'ús d'aquests elements entre el gaudi i l'avorriment depèn del context i de la utilització que en faci l'autor. Però hi ha elements pels quals això és especialment cert. Per exemple, en determinats contextos, la confirmació de les expectatives pot servir per apaivagar un excés de tensió, mentre en uns altres pot ser un factor de tedi; o la necessitat o tria d'una segona visita a una part del sistema pot ser un motiu d'avorriment o l'ocasió de propiciar una sorpresa, una nova lectura o l'aprofundiment en un fragment. (Ribas, 2000:77)

En aquesta línia, ens interessa distingir entre les anomenades *dificultats positives*, que no són altra cosa que els reptes o desafiaments que mouen la relació de l'usuari amb l'aplicació, i les *dificultats negatives* o innecessàries, que no aporten res a aquest procés i que provenen d'una conceptualització i estructuració deficient de l'hipertext. Així doncs, seguint allò proposat per Ribas, convertim en *indicadors* (vegi's quadre-resum) uns *principis* actius molt generals per al disseny d'un interactiu eficaç i engrescador. Respecte d'aquest eix (gaudi-dificultat), cal analitzar si hi ha una alternança entre la facilitat (per exemple, cercar una informació o camí ràpidament) i la dificultat (haver de passar proves o buscar una solució o camí molt difícil de trobar). Aquesta distinció marcarà el tipus d'eix en aquest punt. En el següent eix cartesià hem situat cada exemple representatiu en funció dels indicadors establerts per a la categoria B3 del model d'anàlisi del documental interactiu.

8.10 Eix cartesià amb exemples representatius en funció dels indicadors establerts per a la categoria B3 del model d'anàlisi del documental interactiu



**8.5 Categoria C: Estructuració dels continguts**

En referència a la relació i coherència entre les diferents etapes o nivells del discurs retòric (Capdevila, 2004), i aplicant-ho específicament a la construcció interactiva, Ribas (2000:49) comenta que la divisió en nivells no ha de fer perdre de vista la unitat de l'interactiu com a producte sencer. Les tres capes o etapes fonamentals de la retòrica clàssica – *inventio*, *dispositio* i *elocutio* – estan fortament relacionades i no és possible dissenyar-ne una sense redissenyar les altres.

Com afirma Ribas (2009:11), distanciant-se d'autors com Bolter i Grusin, pels quals l'hipermèdia és només un senzill collage dels mitjans previs "remediats" pel monstre digital, els interactius multimèdia són molt més que una mera juxtaposició de mitjans. Des d'aquesta perspectiva, cap anàlisi no té sentit si no es consideren les formes com els mitjans poden provocar i recollir l'acció de l'usuari. Una conseqüència òbvia és que aquest joc entre acció i mitjans ha de formar part de manera rellevant del discurs interactiu. De la mateixa manera que qualsevol discurs – verbal, escrit, audiovisual – fa jugar tots els elements a la seva disposició per a la construcció d'un tot integrat, la retòrica de l'hipertext ha d'incloure l'acció i les seves possibilitats d'integració amb els altres elements en la construcció d'un discurs interactiu coherent. Els jocs gratuïts amb els mitjans, tan habituals en interactius com en qualsevol altre àmbit, especialment quan apareix una tecnologia que permet fer coses noves i diferents, només tenen sentit si constitueixen un element coherent dins de la globalitat del discurs. Segons Ribas (2009:12), reordenant un concepte ja expressat per Janet Murray, la propietat figurativa bàsica dels ordinadors és la gestió de les accions de l'usuari tenint en consideració les diverses possibilitats d'integració dels mitjans entre ells i amb aquestes accions.

Com s'ha descrit en el segon capítol, els elements i aspectes bàsics que componen un hipertext són les *unitats d'informació*, les seves *vinculacions semàntiques i estructurals* i el procés de navegació facilitat per la *interfície*, el mecanisme d'accés a aquesta informació. Seguint Manfred Thüning, Jörg M. Haake i Jörg Hannemann (1991:166), que busquen les arrels en els tres moments de la retòrica aristotèlica, podem començar a definir-ne les diferents parts: la *inventio*, és a dir, generar i seleccionar la informació rellevant; la *dispositio*, estructurar i ordenar la informació seleccionada; i la *elocutio*, presentar la informació ordenada de la forma més adient. Això configura de manera natural tres parts o aspectes diferenciats en qualsevol anàlisi de l'hipertext. Tots els autors i tots els models d'hipertext proposats coincideixen, amb variants menors depenent del seu centre d'interès particular, en aquestes tres parts: el contingut, l'estructura i la presentació. La primera part de la categoria C de la proposta de model d'anàlisi del documental interactiu es centra en les tres parts o components diferenciats en qualsevol anàlisi de l'hipertext.

### 8.11 Tres parts o components diferenciats en l'anàlisi de l'hipertext

Taula 8.11

ASPECTES DIFERENCIATS EN L'ANÀLISI DE L'HIPERTEXT

OPERACIONS RETÒRIQUES	DESCRIPCIÓ
Contingut ( <i>inventio</i> )	Unitats d'informació (+ nodes i lligams de contingut)
Estructura ( <i>dispositio</i> )	Vinculacions semàntiques i estructurals (nodes i lligams estructurals)
Presentació ( <i>elocutio</i> )	Interfície (intermediari entre les parts d'estructura i/o contingut i l'interactor)

En relació a la concepció i preparació d'un interactiu, la part de *contingut* és la informació de què consta el document, formada pels objectes amb què es representa: nodes de contingut amb la informació multimèdia bàsica i lligams de contingut amb les connexions substancials – inherents al propi contingut – entre els nodes.

En relació a l'organització i estructuració d'un interactiu, la part d'*estructura* serveix per organitzar el contingut en una xarxa determinada a base de nodes i lligams estructurals. Aquesta organització “sobreposada” a l'anterior condiciona en bona mesura les relacions de coherència que establirà el lector de l'hipertext i determina, doncs, bona part del seu significat.

En relació a l'exhibició del contingut a partir d'una estructura definida, la part de *presentació* farà d'intermediari entre les dues capes anteriors i el lector de l'hiperdocument. Aquest disseny de la interfície amb el ventall d'opcions diverses determinaran el tractament de l'interactiu.

En síntesi, i d'acord amb Gloria Gómez (2006:39), podem afirmar que elaborar un aplicatiu web vol dir portar a terme un procés productiu retòric en relació a la organització de l'objecte significatiu que es pretén construir: a través de la *inventio* s'obtenen i preparen els continguts, amb la *dispositio* s'estructuren i amb la *elocutio* s'expressen amb tots els mitjans que es seleccionen. Finalment, amb la *memoria* es procura la seva permanència en l'espai-temps i amb l'*actio* es construeixen, comuniquen i comparteixen. Gunnar Liestol (1997) sintetitza les cinc fases de la retòrica respecte a l'hipertext d'aquesta manera:

- *Inventio*: selecciona i produeix informació en diversos mitjans.
- *Dispositio*: combina els elements i estructura els enllaços.
- *Elocutio*: s'encarrega de la presentació dels continguts.
- *Actio*: interacció de l'usuari amb la informació.
- *Memoria*: representació gràfica per a la navegació.

### **C1 Contingut (inventio)**

La *inventio* és la primera etapa pròpiament constitutiva del discurs. Es tracta d'una fase d'ideació en la qual l'orador (en el nostre context, l'autor de l'interactiu) ha d'extreure de la realitat aquells fragments que passaran a formar part de l'estructura profunda del discurs. S'escullen els elements que afavoreixen la causa i que connecten de manera clara amb l'auditori al qual va dirigit el discurs. És precisament aquí on radica la seva forma persuasiva. La *inventio* és una fase de localització d'idees aptes per la persuasió que condicionarà la resta d'operacions retòriques. Es tracta d'una etapa clau en la construcció persuasiva. La funció fonamental d'aquesta part consisteix en concretar els elements que formaran part de l'interactiu. Es tracta de donar cos a les estructures localitzades en l'etapa anterior (*intelectio*). Per a aconseguir-ho, l'orador ha d'extreure de la realitat aquells elements que consideri oportuns per a persuadir al públic al qual es dirigeix. Com Arantxa Capdevila comenta:

“Por ejemplo, si en un anuncio de una bebida refrescante el anunciante quiere llegar a un público joven introducirá en el discurso elementos como la libertad o la diversión que se logra tomando esa bebida. En cambio, ese mismo producto dirigido a un público mayor podría recoger elementos como la tranquilidad que se obtiene al beber ese refresco. Evidentemente, siempre y cuando crea estar seguro de que estos valores conectarán con el público al que se dirige.[...] Esta elección es uno de los elementos que más influyen en la persuasión final del discurso, aunque no el único. Su fuerza radica en que en la *inventio* se conforma el núcleo argumentativo con el que el público establecerá o no la vinculación.” (Capdevila; 2004:58-59)

En el cas que ens ocupa de l'anàlisi, en la fase de la *inventio* el dissenyador de l'interactiu delimitarà els tipus de continguts web i els produirà. En aquest cas, els continguts no tindran una sola naturalesa, sinó que poden ser textuais, visuals, sonors, etc, tot i que en el mitjà final d'exhibició (en la fase de l'*elocutio*, quan es presentin), al ser digitalitzats, aquests seran unimedials (molts mitjans analògics o digitals diferents convergint en un sol mitjà digital final, és a dir, cadenes de dues xifres localitzades en espais virtuals de la xarxa).

Aquesta fase no es constitueix com una de les més importants en relació als objectius d'aquest model de construcció i anàlisi, tot i conformar conjuntament amb la *intelectio* la base fonamental per a construir posteriorment un projecte interactiu coherent i funcional. Associem la fase retòrica de la *inventio* a tres qüestions cabdals per a convertir-la en indicadors vàlids per

analitzar el documental interactiu: “identitat i credibilitat”, “cobertura” i “novetat”. En funció de com es presentin aquests indicadors, tindrem un tipus de documental o un altre. (Gómez, 2006:39-40)

Respecte de la inventio, la metodologia d'aplicació dels indicadors parteix de contrastar com s'han obtingut, generat i/o seleccionat els continguts (de quines fonts ha pogut sorgir la informació present i quina ha estat la metodologia utilitzada): anàlisi d'obres teòriques, investigació de tota mena, guió-escaleta prèvia, guió de documental audiovisual, entrevistes, cerca en biblioteques, hemeroteques, web, fons audiovisuals, etc.

## **C2 Estructuració i ordenació (dispositio)**

En retòrica, la persuasió es produeix per l'acceptació dels elements referencials posats en joc en el discurs. Però aquests elements formen part de l'estructura profunda de l'objecte o del discurs i per a poder accedir-hi interpretativament cal transitar per les altres etapes discursives. Així com la inventio és la part referencial de tot discurs, la dispositio i l'elocutio són etapes textualitzadores. De manera general, pot afirmar-se que les idees trobades en la fase inventiva són textualitzades a través d'estructures en la dispositio (Capdevila, 2004:59). La dispositio es considera la segona etapa de construcció discursiva. La seva funció bàsica és l'estructuració i l'ordenació de les idees plantejades a la inventio. En aquesta etapa es situa tan l'ordenació del material semàntic amb macroestructures com la ordenació sintàctica en superestructures. Van Dijk, en el seu llibre *Texto y contexto. Semántica y pragmática del discurso* (1980), defineix les macroestructures com estructures de sentit que impliquen la totalitat del text considerat com un conjunt de proposicions. Aquestes estructures semàntiques organitzen les proposicions dins d'una estructura coherent i faciliten la memorització i l'emmagatzematge de la informació, de manera que a partir d'aquesta informació es pugui interpretar la resta de la informació. Van Dijk defineix també la superestructura com un esquema textual global i abstracte que fa referència a l'organització superficial del text. Es tracta de les seves parts externes. Tant l'ordenació sintàctica com la semàntica han d'enfocar-se cap a la persuasió ja que, en línies generals, es tracta d'establir una estructura capaç de transmetre les idees de la inventio de la manera més adequada possible en relació a les finalitats comunicatives. En síntesi, s'estableix una vinculació entre l'estructura de l'interactiu i la unitat lingüística del text.

En un interactiu, l'estructura dels continguts ha de ser patent i manipulable, perquè l'usuari hi navegarà. Es mourà per la macroestructura del comunicat seleccionant a quines seccions accedirà, i per tant, quines seccions i/o modalitats de navegació i interacció visitarà i interpretarà. En aquest sentit, la dispositio juga un paper fonamental en el disseny d'aplicatius web, perquè ha de formar una arquitectura coherent i navegable. Coherent en el sentit que els enllaços entre les diferents unitats de sentit – les pàgines – responguin a una relació semàntica



lògica. D'aquesta manera, l'usuari no només interioritza un desenvolupament coherent de les pàgines que ha visitat i interpretat, sinó que genera expectatives de lectura també coherents respecte de la pròxima pàgina que visitarà. I navegable en el sentit que sigui fàcil, intuïtiu, per a l'usuari de moure's pel lloc web. És aquest el punt nuclear de la usabilitat des del punt de vista hipertextual: crear una navegació senzilla i intuïtiva, que obligui a fer pensar poc l'usuari en el propi hipertext tot creant un sistema arquitectònic útil (Navarro, 2003:8). Segons Berenguer (2004), el disseny d'un interactiu consisteix a trobar el grau òptim amb el qual l'ordinador "parla", "pensa" i, en particular, "escolta". Amb aquest fi s'han de reunir, en una o varies persones, habilitats audiovisuals i habilitats informàtiques.

"Mentre que el resultat final és ben diferent, el punt de partida de l'autor d'un interactiu és similar al de l'autor d'un audiovisual: un conjunt més o menys caòtic d'elements visuals, aurals i textuals. Però mentre que el programa audiovisual exigeix l'estructuració d'aquests elements en forma lineal, el programa interactiu exigeix estructures no lineals (arbre, xarxa...) i, en general, l'organització del contingut en forma de *base de dades*, segons el terme procedent de la informàtica." (Berenguer, 2004)

La part de la dispositio, doncs, es centra en analitzar un concepte clau en la generació de la web, la denominada "usabilitat" (Nielsen, 2000) o "facilitat d'ús". La contemplació d'aquest concepte des de les "partes artis" de la retòrica clàssica mostra el paper predominant que, en aquest nou context comunicatiu, pren la dispositio. Si l'estructura hipertextual està ben dissenyada, farà de l'interactiu un lloc atractiu i podrà satisfer les intencions comunicatives del productor del web. En aquest cas són quatre els criteris que prendrem com a *indicadors vàlids* per a evitar els dos problemes clàssics de la navegació en un hipertext (saturació cognitiva i pèrdua en l'hiperespai). Això equival a pensar en l'estructura que pren l'arquitectura de la informació – arbre de continguts, diagrama de flux i mapa web –: quants nivells i subnivells hi ha, com es ramifiquen i es connecten les diferents parts, tipus d'enllaços, diferents menús, connexió amb aplicacions 2.0 i mitjans socials, etc. Es tracta de fer-ne una breu descripció tècnica.

### **C3 Presentació (elocutio)**

Una vegada que les idees es troben estructurades, arribem a la fase superficial del discurs, la tercera fase o elocutio. Aquesta última etapa consisteix en plasmar a través de matèries expressives (paraules, imatges, música, etc.) allò que s'ha plantejat en la inventio i estructurat a la dispositio.

L'elocutio, segons Capdevila (2004:60), es pot considerar com una etapa de culminació textual en la qual s'escullen els elements de la superfície del discurs. Es tracta de plasmar amb paraules, imatges, sons o altres materials expressius tots els elements que s'ha decidit utilitzar en etapes

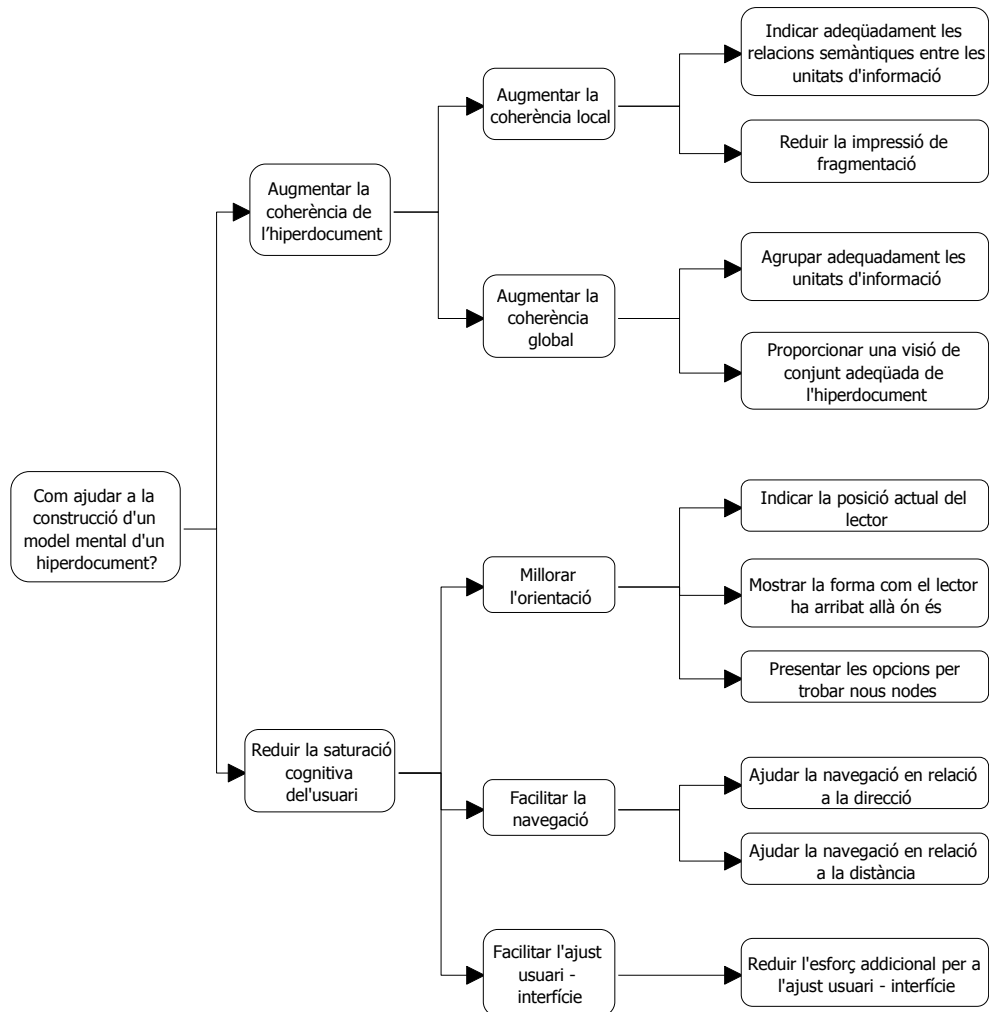
anteriors. Les paraules, imatges i sons utilitzats han de ser els adequats per a la finalitat global del text. Aquesta etapa ha de complir un conjunt de qualitats, entre les quals destaquen l'adequació del discurs a la situació, la claredat en l'expressió, l'elegància en l'estil i la bellesa en l'expressió sotmesa a les finalitats del discurs a través de mecanismes expressius denominats figures retòriques. L'estructura general de l'interactiu (producte de la dispositio) és la peça clau que fa que un usuari consideri senzilla la navegació i, per extensió, tingui la percepció que allà pot trobar el que busca de manera ràpida i senzilla. A pesar de tot, no només el disseny i organització de l'hipertext ha de ser atractiu, sinó també la manera com es mostra aquesta estructura general a l'usuari, de mode que aquest pugui interactuar-hi amb facilitat i claredat. En aquesta cas, haurem de tenir en compte on situem els enllaços a la pantalla, com es mostren el que són enllaços i el que no, com es connecten els enllaços amb una altra pàgina, quina informació sobre la pàgina de destí s'ofereix al receptor, etc. (Navarro, 2003:8)

De la elocutio també depenen un conjunt de factors com el text, el llenguatge utilitzat i els diferents recursos. El text ha de ser concís, és a dir, en poques paraules expressar el màxim possible. Més que llegides, les pàgines són füllejades, i només quan es constata que allà es troba la informació que es cerca o la intenció comunicativa del receptor, la pàgina és llegida amb deteniment. En general, s'acostuma a utilitzar un llenguatge objectiu, impersonal i sobretot, molt clar (Nielsen, 2000:105). Aquests paràmetres cal combinar-los amb les imatges necessàries, arxius de so, gràfics, animacions, etc., i en general tots aquells elements que facin el lloc agradable i eficaç des d'un punt de vista comunicatiu.

Per disminuir la saturació cognitiva caldrà reduir els efectes característics de l'hipertext dels esforços addicionals, dedicats als processos d'orientació, navegació i d'ajust usuari-interfície. Per reduir la desorientació caldrà intentar compensar cada un dels seus símptomes. Per tant, aquests recursos hauran de permetre identificar la posició actual a l'estructura, reconèixer el camí que ha portat a aquesta posició i distingir les diverses opcions a partir d'aquest punt. La *navegació*, segons Thuring, permet a l'usuari fer el camí que gràcies a la orientació ha trobat. Hi ha dos conceptes bàsics sobre els quals es recolza la navegació: la *direcció* amb les dues possibilitats, endavant i enrere, i la *distància* que es pot "recórrer" a base de passos o salts.

Finalment, per millorar l'ajust usuari-interfície, caldrà intentar reduir els esforços que ha de fer l'usuari per utilitzar la interfície de forma còmode i eficaç. Processos com moure, tancar, canviar de mida finestres, passar d'un mode de visualització a un altre, o de la presentació del contingut a la de l'estructura, etc., han de ser tan transparents com sigui possible. Recollint les diferents recomanacions resultants de la seva descomposició del problema, Thuring dedueix una sèrie de punts cognitius de disseny que es poden veure en el següent diagrama, juntament amb el procés per arribar-hi:

8.12 Esquema del disseny per a la comprensió segons Thuring



Els *dos* indicadors seleccionats han estat la *legibilitat* i *manipulació*, ja que aquests dos paràmetres són necessaris perquè un interactiu sigui llegible i fàcil d'utilitzar (Gómez, 2006:42). A partir del dos paràmetres i seguint l'esquema proposat per Thuring (1991), cal esforçar-se en millorar l'orientació, facilitar la navegació i l'ajust usuari-interfície. Respecte l'elocutiu, pensarem de quina manera es presenten aquests continguts, a través de quins mitjans i la seva relació amb la interfície (element clau en aquest tipus d'aplicacions): text, so, vídeo, jocs interactius, exploracions interactives, recorreguts virtuals, barreja de diferents formats, etc.

**C4 Relació global-local**

Una altra idea fonamental en les aproximacions a l'hipertext que deriva també de les seves característiques bàsiques és la consideració diferenciada dels seus aspectes globals i locals. En tractar-se l'hipertext d'una xarxa més o menys extensa formada per elements relativament

petits, és evident que cal prestar una atenció diferent – tant si el nostre objectiu és dissenyar una aplicació o analitzar-la, com si volem pensar en la relació de la persona amb el sistema – als aspectes relacionats amb les petites parts d'informació i als aspectes de l'aplicació en la seva totalitat. Quant al disseny d'un document hipertextual – o a la seva anàlisi, punt de vista en bona mesura simètric – és força evident que implica processos i estratègies ben diferents a nivell local – fragmentació i disseny dels nodes individuals – i a nivell global – planificació de la xarxa sencera que unirà els nodes amb els lligams –. (Ribas, 2000:49)

### **8.6 Categoria D: Modalitats de navegació i interacció**

A partir de l'extensa descripció que hem efectuat en el capítol cinquè sobre els elements que configuren, al nostre entendre, l'experiència de l'usuari en aquest gènere – a través de les modalitats de navegació i d'interacció –, en aquesta categoria del model anem un pas més enllà i en convertim les característiques bàsiques en indicadors per a l'anàlisi. La següent taula esquemàtica selecciona alguns possibles indicadors de cada modalitat (navegacional i interactiva).

8.13 Modalitats de navegació i d'interacció digital. Principals indicadors. Model de categorització per a l'anàlisi i la producció

Taula 8.13

MODEL DE CONSTRUCCIÓ I ANÀLISI DEL DOCUMENTAL INTERACTIU

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	INDICADORS - ELEMENTS SIGNIFICATIUS
<p style="text-align: center;"><b>D</b></p> <p>MODALITATS DE NAVEGACIÓ I D'INTERACCIÓ</p>	1. Partida (N)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Metàfora gràfica de la seqüència ordenada dels principals eixos temàtics (particions per seqüències o unitats temàtiques del documental audiovisual)</li> <li>- Les seqüències del documental es troben partides (temes, capítols, seqüències, històries, tòpics)</li> <li>- Podem navegar per una línia de continguts i saltar d'un tema a un altre quan ho decidim</li> </ul>
	2. Temporal (N)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Metàfora gràfica de l'eix cronològic.</li> <li>- Temps o etapes que comprèn el tema tractat en el documental. (segles, dècades, anys, mesos, dies, dates concretes i esdeveniments)</li> <li>- Línia de temps amb els anys de forma ascendent d'esquerra a dreta (p ex). Poden haver-hi dues o més línies de temps simultàniament.</li> </ul>
	3. Espacial (N)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Metàfora gràfica de la recreació digital d'un escenari físic descrit o que mantingui relació amb el context i/o tema del documental.</li> <li>- Fotografia panoràmica navegable cap a la dreta-esquerra mitjançant el moviment del ratolí. Sobre el dibuix de l'escenari físic es superposen un conjunt d'elements (objectes, personatges, sons, vídeos,...) i clicant sobre ells els activem i els naveguem. Accedim a noves capes d'informació i als seus continguts a partir de diferents profunditats.</li> </ul>
	4. Testimonial (N)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Metàfora gràfica del dibuix dels personatges històrics als que es refereix el documental (personatges) o metàfora en format agrupació de persones entrevistades. (entrevistats)</li> <li>- Personatges històrics: Els personatges són interactius i clicant sobre ells accedim a diferents tipus de continguts relacionats (biografia, obra, relació amb el tema tractat, textos o vídeos sobre el personatge, enllaços a d'altres hipertextos, etc.) per una miniatura amb la imatge de la seva cara, p ex. (participants)</li> </ul>

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	INDICADORS - ELEMENTS SIGNIFICATIUS
<p style="text-align: center;"><b>D</b></p> <p>MODALITATS DE NAVEGACIÓ I D'INTERACCIÓ</p>		<p>- Entrevistats: Cade entrevistat s'especialitza a una època o fa referència a un tema concret, tot i que també tots poden respondre a les mateixes preguntes i aparèixer aportant la seva visió a cada bloc proposat. Primer cliquem sobre la imatge dels entrevistats per realitzar la primera elecció. Després se'ns desplega un conjunt de preguntes (són botons que podem activar i llavors escoltar les respostes una per una).</p>
	<p>5. Ramificada (N)</p>	<p>- Metàfora de l'esquema multidesplegament que comença de manera automàtica la narració i en un punt determinat es para i l'usuari sha de bifurcar de manera obligatòria                      - Aquesta modalitat pot anar complementada amb una de navegació hipertextual o un mapa de l'interactiu per a que l'usuari pugui veure el desenvolupament més o menys ordenat dels continguts segons ha dissenyat l'autor</p>
	<p>6. Hipertextual (N)</p>	<p>- Metàfora que segueix l'esquema d'esquelet hipertextual clàssic: un conjunt de continguts articulats a partir de nodes, lligams i àncores                      - Molt utilitzat per a seccions bàsicament de text o on aquest predomina, tot i que també hi podem trobar altres elements</p>
	<p>7. Preferencial (N)</p>	<p>- Metàfora de conjunt de quadres buits que s'omplen i s'ordenen amb la informació escollida per part de l'usuari.                      - L'usuari escolleix els materials que més li agraden i es confecciona la seva llista ordenada.                      - Articula un conjunt variat de media (imatges, fotografies, video, música, comentaris, document etc.) i després els consumeix en l'ordre que escolleix, no el que l'audiovisual i el muntatge proposen</p>

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	INDICADORS - ELEMENTS SIGNIFICATIUS
<p style="text-align: center;"><b>D</b></p> <p>MODALITATS DE NAVEGACIÓ I D'INTERACCIÓ</p>	8. Audiovisual(N)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Metàfora en forma de barra de navegació a la part inferior del video o de botons separats en algun lloc de la pantalla (des d'on activem les diferents particions)</li> <li>- Documental audiovisual</li> <li>- Exposició seqüencial i lineal del discurs audiovisual</li> <li>- El documental pot estar sencer i alhora partit per unitats temàtiques, capítols, seqüències, històries, tòpics, etc.</li> </ul>
	9. Sonora (N)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Metàfora en forma de reproductor de música o de webcast d'àudio</li> </ul> <p>Entrevistes sonores: poden anar acompanyades de la transcripció literal d'aquestes, les preguntes i d'altres elements (imatges, arxius, etc.),</p> <p>Fragments de música: poden estar ordenats dins un reproductor o enllaçar amb algun gestor de música en línia</p>
	10. Simulada (N)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Metàfora basada en el paràmetres de simulació i immersió que proposen els videojocs</li> <li>- En el cas de la simulació: es tracta de recrear la situació real dotan-la amb el màxim de realisme possible per aconseguir una immersió gairebé total</li> <li>- En el cas d'un joc interactiu: es tracta de que l'interactor s'involucri activament en el plantejament que se li proposi</li> </ul>
	11. Apps 2.0 (I)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Metàfora de la participació de l'interactor en el sistema de tal manera que aporti el seu punt de vista o utilitzi altres plataformes per a comunicar-se amb l'interactiu</li> <li>- Algunes eines poden trobar-se incrustades dins del mateix documental, com es el cas dels blogs o els fòrums de discussió</li> <li>- En el cas extern, a partir dels icones de les aplicacions amb les que es permet la interacció bàsica podem comunicar-nos amb l'aplicació i realitzar l'aportació que aquesta permeti</li> </ul>

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	INDICADORS - ELEMENTS SIGNIFICATIUS
D MODALITATS DE NAVEGACIÓ I D'INTERACCIÓ	12. Generativa (I)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'usuari-interactor actua com a emissor de continguts i el director de la peça com a filtrador de qualitat</li> <li>- L'interactor participa d'alguna manera, deixant un rastre determinat per l'autor de l'obra: un text, un dibuix, dades, una imatge, videos o fragments musicals, en funció del que es requereixi segons el context de l'aplicació interactiva</li>   <li>- Pàgina que incorpora una aplicació pròpia – software – que permet seleccionar mitjà de l'equip de l'usuari i enviar-la a una base de dades on serà validada per l'administrador de l'obra o director de continguts multimèdials del documental multimèdia interactiu-generatiu</li>   <li>- El director de l'obra o un adjunt de direcció/responsable de continguts filtra el material i el col.loca allà on creu que pot adquirir més significat.</li> </ul>

### 8.7 Categoria E: Modalitats de representació de la realitat

Al principi del segon capítol (taula 2.1) s'exposa un quadre esquemàtic basat en les idees clau respecte de cada modalitat de representació que Nichols proposa en el seu llibre *Introduction to documentary* (2001). Cada modalitat estudiada compta amb unes característiques i atributs propis que la defineixen i caracteritzen. De cara a l'elaboració de la proposta del model d'anàlisi, aquest quadre resum i les característiques extrems han resultat de gran utilitat per a detectar les subcategories i *indicadors* relacionats amb la subcategoria que fa referència a les modalitats de representació de la realitat.

També es pot complementar l'anàlisi d'aquesta categoria aplicant un *dobles indicadors* proposat en el següent esquema (taula 8.14) que ofereix el mateix Nichols (2001). Aquest doble indicador estaria conformat per la comprovació de si l'exemple reuneix el principal tret característic que Nichols atorga a cada modalitat i si efectivament la deficiència pròpia de cada modalitat hi és present també.



8.14 Modalitats del documental. Principals característiques i deficiències segons Bill Nichols (2001)

*Taula 8.14* MODALITATS DE DOCUMENTAL  
PRINCIPALS CARACTERÍSTIQUES I DEFICIÈNCIES

	PRINCIPALS CARACTERÍSTIQUES	DEFICIÈNCIES
FICCIO DE HOLLYWOOD (1910 - 1920)	Narratives de ficció de mons imaginaris	Absència de "realitat"
DOCUMENTAL POÈTIC (1920 - 1930)	Reorganitza fragments del món poèticament	Manca d'especificitat, massa abstracte
DOCUMENTAL EXPOSITIU (1920 - 1930)	Dirigit directament sobre temes del món històric	Massa didàctic
DOCUMENTAL OBSERVACIONAL (1960 - 1970)	Evita el comentari i la recreació. Observa les coses tal com succeeixen	Manca d'història, context
DOCUMENTAL PARTICIPATIU (1960 - 1970)	Entrevistes o interacció amb subjectes; us d'arxius filmics per recuperar la història	Excessiva confiança en els testimonis, història "naive", massa intrusiu
DOCUMENTAL REFLEXIU (1980 - 1990)	Qüestiona la forma del documental, defamiliaritza les altres modalitats	Molt abstracte, deixa de banda els temes actuals
DOCUMENTAL PERFORMATIU (1980 - 1990)	Reforça aspectes subjectius del clàssic discurs objectiu	Perd èmfasi en l'objectivitat, pot relegar aquestes pel·lícules a l'avantguarda; massa utilització d'estil

**8.8 Aplicació del model d'anàlisi. El cas del projecte *Guernica, pintura de guerra* (2007)**

En aquest apartat ens limitem, per qüestions d'extensió, a realitzar només una introducció, justificació i aplicació completa del model de categorització a un projecte en particular. Tot seguit en presentem la informació bàsica articulada a partir d'una fitxa tècnica.

### 8.15 Fitxa tècnica del projecte “Guernika, pintura de guerra”

*Taula 8.15* FITXA TÈCNICA DEL PROJECTE “GUERNIKA, PINTURA DE GUERRA”

Nom del projecte	“Guernika, pintura de guerra”
Direcció web	<a href="http://www.tv3.cat/30minuts/guernica/home/home.htm">http://www.tv3.cat/30minuts/guernica/home/home.htm</a>
Any i lloc de la producció	2007, Catalunya (Espanya)
Empresa/productora	CCRTV Interactiva i Haiku Mèdia  CCRTV Interactiva és l'empresa de la CCMA – Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals - que desenvolupa serveis interactius per a TV3 i Catalunya Ràdio. Web: <a href="http://www.interactiva.cat/">http://www.interactiva.cat/</a>  Haiku Media és una agència hiperactiva enfocada a la creació i execució de projectes de màrqueting estratègic i interactiu que inclouen espais web, aplicacions per a e-commerce i xarxes socials, presentacions multimèdia, publicitat en línia i màrqueting col·lateral. Web: <a href="http://www.haiku-media.com/Home.aspx">http://www.haiku-media.com/Home.aspx</a>
Autor/s	No especificats
Sinopsi	El brutal bombardeig de l'aviació alemanya sobre la ciutat vasca de Guernica va inspirar Picasso per pintar una obra mestra: el "Guernica". Des d'aleshores, aquest quadre s'ha convertit en un crit universal contra la barbàrie de la guerra. Aquesta idea va propiciar la creació d'un projecte que reflexiona al voltant del concepte de la guerra i la història.
Suport/plataforma	Televisió, web i Media Center

#### 8.8.1 Concepte i descripció

El projecte *Guernika, pintura de guerra* fou realitzat per Televisió de Catalunya el 2007 en ocasió del 70è aniversari del bombardeig de Guernika per part de l'aviació alemanya a les ordres del general Franco. El brutal atac va inspirar Picasso per pintar una obra mestra: el “Guernica”. Des d'aleshores, aquest quadre s'ha convertit en un crit universal contra la barbàrie de la guerra. Aquesta idea va propiciar la creació d'un documental lineal anomenat “Guernica: pintura de guerra”, projecte elaborat per part de l'equip del programa “30 minuts” de Televisió de Catalunya.

La novetat i importància d'aquell projecte per als nostres propòsits radica en el fet que, paral·lelament a la realització del documental audiovisual i treballant conjuntament amb l'equip del “30 minuts”, la CCRTV interactiva va desenvolupar tres interactius del documental que els usuaris varen poder consultar en tres plataformes diferents: web, televisió digital terrestre (TDT)

i Media Center. Els continguts exploren el format del documental interactiu i permeten ampliar l'experiència de l'espectador més enllà del documental convencional. Les tres aplicacions incorporen informació sobre la història i els viatges del “Guernica”, una anàlisi iconogràfica, de composició i de conservació del quadre, i les biografies de les persones que han mantingut una estreta relació amb aquesta obra mestra de Picasso. Com s'observa a partir de la diversificació de suports, plataformes i llenguatges per als quals es va produir, i en tractar-se d'una peça que no es va dedicar a replicar sinó a sumar, aportar, enriquir i expandir la recerca i proposta audiovisual, es pot considerar un dels primers exponents de documental interactiu, projecte de no ficció transmèdia i obra multiplataforma de la història del mitjà digital, i la primera experiència en l'àmbit català i espanyol en aquest terreny.

D'aquesta manera, amb *Guernica, pintura de guerra*, Televisió de Catalunya va iniciar l'any 2007 una experiència innovadora en televisió: el documental interactiu. El diumenge 21 de gener de 2007 es va emetre per televisió el documental del programa “30 minuts” sobre la història del quadre, i simultàniament també en tres plataformes digitals: TDT, Media Center i una pàgina web a Internet. Aquest fet va permetre als espectadors accedir de forma interactiva a una gran quantitat d'informació addicional: anàlisi del quadre, documents, entrevistes, biografies, jocs, etc. El valor afegit es basa en que aquesta iniciativa combina la llarga experiència del “30 minuts”, el programa de referència de grans reportatges i documentals del servei informatiu de TV3, amb les aplicacions interactives d'última generació desenvolupades per CCRTV Interactiva. Es tracta, en definitiva, d'una nova forma de veure televisió i de concebre una producció audiovisual des de la perspectiva del multi-format pel que fa a la difusió, i de la multiplataforma pel que fa a l'exhibició.

Els telespectadors amb un descodificador interactiu de TDT amb MHP<sup>120</sup> podien consultar, durant l'emissió del documental<sup>121</sup> i durant els dies posteriors, tota la informació continguda en l'interactiu i, alhora, podien gaudir d'un joc interactiu de preguntes i respostes relacionades amb

---

<sup>120</sup> Hi ha tres tipus de descodificadors per accedir a la TDT (també anomenada DVB-T). Els més barats, també anomenats “zapper”, no són interactius i es limiten a descodificar el senyal digital i transformar-la en analògica perquè pugui ser vista a la televisió convencional. Els que permeten gravar programes en un disc dur i programar la gravació amb la sincroguia (de InOut TV) o la EPG (Electronic Program Guide) es denominen DVR (Digital Video Recorder) o PVR (Personal Video Recorder). Finalment, si es disposa d'un receptor de la denominada tecnologia MHP (Multimedia Home Platform) és possible accedir a aplicacions interactives dels canals digitals, des del teletext digital, fins als serveis d'informació del temps, del trànsit o de la Borsa. El receptor és una eina interactiva que actualment facilita les connexions amb l'Administració, la Banca Electrònica o amb serveis d'Urgències. Mentre que la televisió analògica oferia imatge, so i teletext, la Televisió digital permet rebre imatge, so i dades. Aquests últims poden estar associats, o no, a la programació audiovisual. Gràcies a aquesta capacitat, que no té precedents en la televisió analògica, la TDT pot difondre també el que coneixem com aplicacions o serveis interactius. A Espanya, el Fòrum Tècnic de la TV Digital va concloure el juliol de 2005 els seus treballs previs a la implantació de la TDT, recomanant a l'Administració que prengué mesures per a l'impuls dels serveis interactius basats en MHP. El mateix Fòrum considerarà que seria necessari promoure que hi hagués al mercat una àmplia oferta de receptors (descodificadors i televisors integrats) que portessin incorporat el sistema MHP. Els equips amb MHP inclouen un petit ordinador programable amb aplicacions que es descarreguen en línia.

<sup>121</sup> Documental audiovisual (TV3 a la carta) : <http://www.tv3.cat/videos/219786691>

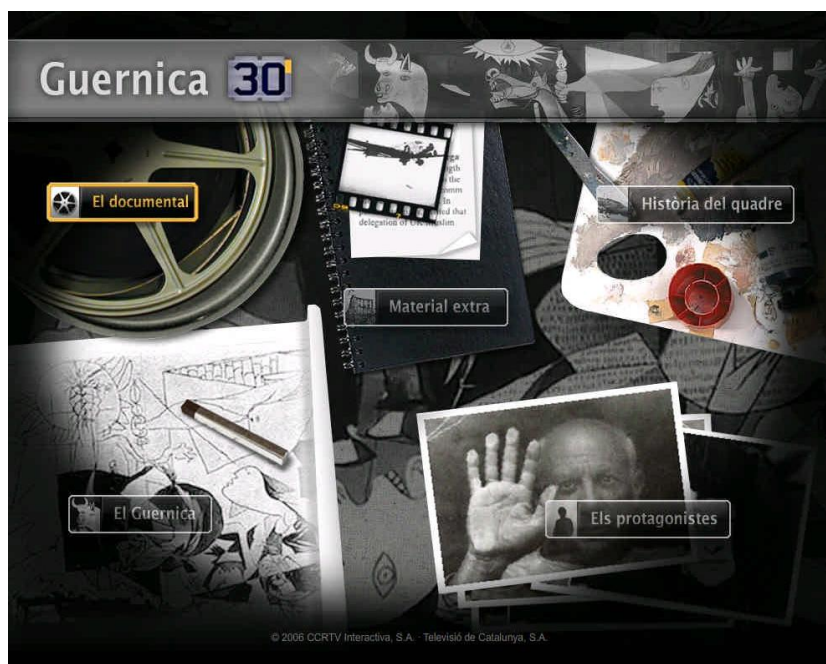
els continguts del reportatge. Per altra banda, avançant en l'experiència de la televisió interactiva, es va desenvolupar una versió dels continguts per a usuaris de Media Center on, a banda d'abundant informació sobre el "Guernica", l'usuari podia accedir a material extra del documental com entrevistes, documents i imatges addicionals del muntatge<sup>122</sup>. Els espectadors també podien experimentar noves formes de visionar el contingut de *Guernica: pintura de guerra* on es vinculaven les imatges del documental i els continguts de l'aplicació mitjançant la interactivitat amb el comandament a distància. Per últim, i com a herència interactiva d'aquest multi-format digital interactiu, el conjunt d'interactius es completa amb un lloc web<sup>123</sup> on els usuaris poden navegar per extensos continguts relacionats amb la història del quadre i visionar el documental, així com material addicional i interactiu. Aquest documental interactiu també incorpora l'aplicació *Shafrazi Experience* on els usuaris es poden convertir en "Tony Shafrazi" (el jove que l'any 1970 va pintar el "Guernica" protestant contra la posició dels EUA al Vietnam) i pintar sobre una imatge del quadre, és a dir, permetent una modalitat d'interacció generativa. Als Estats Units (a Nova York i a Indiana), el treball que va completar el documental audiovisual amb el desenvolupament d'un sistema interactiu, capdavanter a Espanya, que permetia ampliar l'experiència de l'espectador més enllà del documental, va rebre cinc premis. En el Horizon Interactive va guanyar la medalla d'or en la categoria de magazín i notícies i la de plata en la categoria Flash. Als prestigiosos premis PROMAX de Nova York va aconseguir, en diferents categories, les medalles d'or, plata i bronze.

---

<sup>122</sup> La cadena autonòmica va explicar que el documental es disposava sobre una doble pantalla: una que projectava l'audiovisual i una altra amb un menú que permetia accedir, de manera interactiva, a una gran quantitat d'informació addicional, com ara una anàlisi del quadre, entrevistes, documentació extra i jocs.

<sup>123</sup> El documental interactiu es podia veure a través de la TDT (si es disposava d'un descodificador que ho permetés i a través d'Internet). Direcció web del documental interactiu: <http://www.tv3.cat/30minuts/guernica/home/home.htm>

### 8.16 Format interactiu navegable des de la televisió convencional



8.17 Segona bifurcació després de la presentació del format interactiu per televisió si s'escollia la categoria "El documental"



### 8.18 Exemple de visualització partida després de seleccionar l'opció de "Veure el documental audiovisual"



#### 8.8.2 Aplicació del model de categorització al projecte *Guernika, pintura de guerra*

Cal precisar, d'entrada, que per qüestions d'extensió i de desconeixença de com s'estructurava el documental interactiu creat per la TDT i pel Media Center, ens hem decidit per efectuar l'anàlisi a partir del documental interactiu existent en línia. Creiem que és necessari aplicar el nostre model de categorització a un projecte que realment encara sigui accessible en l'actualitat, per d'aquesta manera poder contrastar les diferents categories, subcategories i indicadors a les quals fem referència. Si bé aquest documental interactiu no compta amb els pressupostos d'altres projectes de temàtiques semblants, per a nosaltres es configura com un excel·lent punt de partida i exponent ideal perquè barreja de manera efectiva la majoria de conceptes i paràmetres als que hem fet referència en el model d'anàlisi que presentàvem prèviament. D'aquesta manera, el projecte actua com a nexa entre les dues aplicacions a les quals pretén respondre el model de categorització, l'anàlisi i la producció, ja que es presta a l'anàlisi però també aporta un conjunt de bones pràctiques a l'hora de produir aquest tipus de gènere, reafirmant les posicions esmentades en relació a les lògiques de producció, distribució, exhibició i model de negoci que exposem en el capítol sisè. En relació al tipus de temàtica, es tracta d'un tipus de projecte molt variat i que pot abarcar i contindre, segons l'angle en què es miri, diversos tipus d'eixos temàtics. Al nostre entendre, els tipus de temàtica als que es podria acollir aquest projecte serien els següents:

*B5. Guerra i conflictes*, doncs en certa manera el context que impulsà el quadre a resistir fou la segona gran guerra, amb el que el quadre inicià un llarg periple per no ser descobert i d'aquesta manera ser destruït. El context de la història és un món immers en una terrible guerra i severs conflictes.

*B7. Històries personals*, doncs el que s'explica alhora amb la narrativa del mateix quadre és també la història de l'home creador d'aquesta peça, el genial pintor que va concebre aquesta obra mestra i que també es va haver d'exiliar i amagar-se de les forces enemigues que volien obtenir el control d'Europa durant la primera meitat del segle XX.

*B8. Altres*, en quant es tracta d'una temàtica propera a l'art i la seva història o susceptible de contribuir a la reconstrucció de la memòria històrica, amb el que també es podria relacionar amb aquests altres temes:

- *Art i artistes / Difusió Cultural*

- *Memòria històrica*

Quant al tipus de suport i/o plataforma, com s'assenyala a la descripció general del projecte en el capítol vuitè, aquest destaca per ser produït per a tres plataformes: TV connectada al Media Center (C7), TV en format Digital Terrestre (TDT) (C7) i Web (C8). Entenent que l'any 2007 era complicat produir per a més d'un suport i/o plataforma, per extensió cal considerar el projecte també dins la categoria de plataforma múltiple (C10). Ens disposem a continuació a resseguir les diferents categories i indicadors vàlids per a cada categoria del model de categorització presentat en el aquest capítol.

## **A Producció i circulació**

La informació d'aquesta categoria s'ha extret, en part, de dues entrevistes. La primera es va produir a la productora El Terrat, amb Adrià Serra, del Departament de Continguts d'aquesta empresa, on exercia de director dels projectes de continguts digitals (Àrea de Nous Mitjans). En el moment que es va produir el *Guernica*, l'Adrià n'era el coordinador del projecte. La segona entrevista clau per descobrir detalls importants d'aquesta producció va ser realitzada a Ferran Clavell, director de continguts de la Corporació Catalana de Ràdio i Televisió Interactiva (CCRTVi).

### **A1 Producció**

En relació a la producció, inicialment consideraren l'acte de produir en un format en línia (en DVD), però no era viable ja que el projecte ocuparia diferents DVDs i els usuaris es veurien obligats a canviar amb freqüència de suport òptic. El pressupost destinat va ser entre 60.000 i

70.000 mil euros per a la part interactiva. Les peça sencera conformava el documental interactiu, i la idea era fer el millor que van poder per a cada plataforma d'exhibició. Per dur a terme aquest projecte, la CCRTVi va treballar conjuntament amb l'empresa Activa Multimèdia. La primera es dedicava llavors a desenvolupar productes interactius, i la segona al desenvolupament de tecnologies. Cap al final de 2005, ambdues parts es van reunir per començar a dibuixar l'escenari: el director – Santiago Miralles –, el director de continguts de la Corporació – Ferran Clavell –, i la branca d'informatius de TV3 (televisió autonòmica catalana) representada per Joan Salvat, director del programa de TV3 “30 minuts”, i que seria responsable de dur a terme la investigació i la producció del documental audiovisual per a la televisió. El projecte es va dur a terme durant el segon semestre de 2006.

## **A2 Distribució**

Quant al model de distribució, aquest es va inspirar inicialment en *Frontline*, el lloc web del programa de la cadena americana PBS. La intenció era crear un “30 minuts”, programa que es va considerar un “gran informe”. L'objectiu era crear un projecte interactiu, com un toc de llum i una xarxa de gran abast en la publicació, una gran quantitat d'informació relacionada amb aquest “gran informe”, copiant el model establert pel programa de la cadena PBS. Això va significar la necessitat de molts més recursos humans (actualitzacions setmanals) i més recursos financers per a un canal de televisió petita, com TV3, i tot i no resultar viable econòmicament, els va ajudar el fet que el context històric era el moment en que la TDT (Televisió Digital Terrestre) es va introduir a Catalunya i, per tant, això podria justificar els recursos addicionals. També va ser el moment en què 3/24, un canal exclusivament dedicat a difondre notícies, es va crear com a canal per la TDT.

## **A3 Exhibició**

En relació a les dinàmiques d'exhibició, es va produir per tres plataformes: Internet, TDT i Media Center. Per veure la TDT, l'espectador havia de comprar necessàriament un receptor de TDT interactiu. Aquesta tecnologia s'ha utilitzat durant anys a Itàlia (Mediaset) i Anglaterra (BBC), on és ben conegut com el “botó vermell”, a través del qual es pot accedir als serveis interactius. Això condueix a la CCRTVi, durant els anys 2005-2006, a crear un conjunt d'aplicacions interactives per a la TDT,

D'altra banda, el Media Center barreja el potencial de Internet i el món de la TDT. S'hi pot accedir de dues maneres: a través d'un ordinador connectat a un televisor o comprar un aparell descodificador que costava, en el seu moment, al voltant de 1.000 euros. Les parts interessades, allora, consideraven l'experiment amb el Media Center com el verdader documental interactiu. En l'actualitat, d'acord amb Clavell (2011), i a través de la vista web de Windows 7, l'usuari pot



activar el Windows Media Center, però la companyia no va fer prou llavors per la comercialització d'aquest producte i no es va estandarditzar (però hi ha experiències similars avui en dia al mercat, com ara l'Apple TV). El Media Center es constitueix com un aparell per a l'automatització de la llar, on l'usuari controla i administra els mitjans de comunicació. Segons Serra (2011), es tractava “d'un dispositiu que convertia la televisió en interactiva”. Van crear extres de gran abast, on els usuaris podien veure el documental i en alguns llocs apareixien les possibilitats de consulta de la informació. El factor clau que variava entre el lloc web i el Windows Media Center era l'experiència de l'usuari.

Finalment, la versió web ofereix tot el contingut addicional. Aquest és l'únic suport que continua actiu en línia i disponible actualment. El Windows Media Center no va tenir èxit, però hi ha altres dispositius que poden actuar com a tals, com les consoles d'última generació. Actualment estem en l'era de la telefonia mòbil, iPad, TV i consoles. La Play Station 3 (PS3) suporta les mateixes accions que el Media Center. Però també hem de considerar consoles com la Wii i la Xbox, que també es poden connectar a Internet, un factor clau que permet la interactivitat i l'aparició d'un documental per la televisió interactiva real. Després de l'experiència del *Guernika*, que va ser el “vaixell insígnia” de la cadena el 2007, el 2008 la televisió catalana va experimentar amb una ficció interactiva. En aquest cas, *Els diaris de Pascal* va ser una iniciativa produïda i adscrita al Departament de Nous Formats de Televisió de Catalunya, consistent en un projecte de ficció transmèdia centrat en l'època de la república. Es va tractar d'explorar nous formats, creant una sèrie de ficció documental. Va ser publicat en 8-9 setmanes, però la sèrie no va tenir massa èxit. Dos anys més tard, el producte estrella de la cadena va ser el projecte web que va celebrar el 25è aniversari del naixement de la cadena. Aquesta vegada va ser un portal web amb un arxiu immens de 25 anys d'història que contenia molts dels programes de la cadena disposats en una enorme base de dades. L'objectiu d'aquests experiments era demostrar, a partir de CCRTVi, que es podien aconseguir grans objectius a la televisió amb la interactivitat com un factor essencial. El 2010 va arribar el “TV3 a la carta”, una plataforma digital en línia que permet de consumir una gran quantitat de continguts que l'usuari no pot veure a la televisió convencional. Es tracta, en certa manera, com una estació de Internet TV (IPTV), però més avançada.

#### **A4 Recepció**

De cara a una òptima recepció, era necessari, en el cas del suport televisiu, tenir un aparell com el Media Center connectat a la televisió. En el cas de la TDT, calia tenir l'aparell descodificador, amb el que d'aquesta manera es podia accedir als continguts complementaris el dia del passatge del documental. En el cas del suport web, calia tenir una connexió a Internet de banda ampla i un ordinador amb un navegador web i el reproductor d'Adobe Flash actualitzat.

## **B Integració i navegació**

### **B1 Eix autor vs interactor (narrador vs lector)**

Respecte aquest eix, l'interactiu compta amb uns límits rígids respecte el control per part del director de l'obra en quant al control editorial dels continguts, ja que, més enllà de la llibertat per crear una composició gràfica, l'interactor no pot ni incloure, ni modificar, ni influir en cap cas un tipus de contingut que és predeterminat. Per tant, a nivell d'interacció en el sentit de contribució, el projecte és tancat. Creiem que en el seu moment, tot i ser una decisió difícil d'escollir, es va tractar d'una decisió encertada pel tipus de temàtica, amb la que calia ser rigorós i metòdic, ja que el tema provenia d'un documental d'investigació previ realitzat per l'equip de 30 minuts de TV3. Aquest factor obligava a que el projecte mantingués la seriositat i professionalitat periodística del tema, ja que si tothom hi podia dir la seva, el tema podria haver perdut bona part de la credibilitat inicial. Però, d'altra banda, si que es podia haver creat un fòrum o xat obert de discussió on estiguessin delimitats els nivells de moderació. Pensem que aquesta possibilitat no es va considerar, ja que després de crear un projecte de tals dimensions, la iteració hi continua present quan cal considerar de mantenir la moderació durant els anys posteriors a la producció, i això susposa seguir-hi invertint diners i temps. Una inversió que la CCRTVi no estava disposada a efectuar, ja que hi havia altres prioritats i projectes que calia també produir.

Per altra banda, en termes de navegació, si que es deriva molt de control i decisió en la figura del lector, ja que l'estructura inicial de mosaic en esquema de base de dades ja diu molt de la intenció dels autors de deixar llibertat – potser la que no es cedeix en relació a la interacció – a l'hora de navegar per les diferents modalitats existents en el projecte. Una altra possibilitat que també hagués funcionat, i d'aquesta manera s'hagués aconseguit generar més immersió, hagués estat seguir l'esquema de projectes com *Prison Valley* (2010), amb una introducció “obligatòria” a pantalla completa i després arribar a l'escriptori amb els diferents objectes o hipervincles gràfics. O també crear dos tipus de narrativa, una com la que existeix, de lliure cerca en format de mosaic, i una altra molt més dirigida i lineal, en certa manera, que ens guia però a vegades s'atura i ens proposa diferents bifurcacions, a l'estil de les produccions de Honkytonk Films, com *The big Issue* (2009).

Relació dels indicadors:

Interacció = Tancament

Navegació = Obertura

## **B2 Eix autor vs text (control vs descoberta)**

L'estructura no es troba delimitada com un audiovisual lineal ja que ofereix, a partir d'una estructura de metàfora visual de mosaic, diferents camins o modes de navegació. El projecte es situaria en major mesura en l'eix de descoberta, el qual es caracteritza per oferir llibertat d'acció i presa de decisions a l'interactor. Resulta interessant observar com és un projecte on els dos extrems d'aquest eix es manifesten, és a dir, per una banda la tria d'opcions, on l'usuari és un lector amb poc control al limitar-se a anar triant contínuament entre diverses opcions que són predefinides per l'autor de l'obra; i de l'altra, un grau elemental d'autoria, però encara poc usual en els projectes de la primera dècada del segle XXI, on l'interactor té la capacitat de crear les seves pròpies aplicacions fent servir eines i recursos multimèdia. En el nostre anàlisi, com es veurà posteriorment, això succeeix quan escollim la opció de l'experiència "Shafrazi".

Relació dels indicadors:

Tria d'opcions = Exploració lliure = Control = Limitació = Navegació

Autoria = Llibertat = Descoberta = Contributòria = Interacció

## **B3 Eix interactor vs text (gaudi vs dificultat)**

Creiem que és un documental interactiu que potencia les dificultats positives, és a dir, els reptes o desafiaments que mouen la relació de l'usuari amb l'aplicació, i minimitza les dificultats negatives o innecessàries, que no aporten res a aquest procés i que provenen d'una conceptualització i estructuració deficient de l'hipertext. Respecte aquest eix, no hi ha alternança entre la facilitat i la dificultat i això comporta una manca d'equilibri adequat entre gaudi i dificultat, amb el que no s'utilitzen de manera efectiva els recursos disponibles o els que es puguin anar descobrint per "moure" a voluntat l'aplicació entre un extrem i un altre. El tipus de format ja està pensat per no oferir entrebancs a l'interactor, com el format en certa manera demana, però creiem que afegir-hi una altra modalitat que combinés elements propis des jocs – com un petit test de preguntes o proves per avançar i poder anar assolint continguts cada vegada més interessants, com si succeeix en la versió per a televisió, o com anècdotes, curiositats, etc. – hauria estat un element que encara hauria incentivat més les ganes de seguir cercant i aprenent per part del públic potencial.

En aquest cas, el fet que no existeixi dificultat per accedir i cercar els diferents continguts es deu a que les tipologies d'interactor segons la seva motivació en aquesta obra són clarament intrínseques, doncs estem d'acord en que no cal posar traves per accedir a la informació expandida, però si suggerim que haver recorregut a l'estratègia lúdica hagués permès gaudir a

L'interactor de propostes innovadores, imprevistes, que provoquin i estimulin aquest interès inicial i que fins i tot el vagin portant a modificar, adaptar o substituir els seus objectius inicials. En definitiva, hagués enriquit encara més el tipus de narrativa que proposa el projecte. Finalitzant aquest apartat, i segons Xavier Berenguer, el documental i la no ficció es presten a una interacció mitjana, idònia per regular el ritme d'assimilació, i creiem que el projecte es troba situat de manera efectiva en aquest punt.

Relació dels indicadors:

Interactor = Gaudi

Text = Gaudi

No hi ha dificultat

## **C Estructuració dels continguts**

### **C1. Contingut (inventio)**

#### **C1.1 Propòsits comunicatius**

En un tipus d'aplicació com aquesta, sembla evident que els propòsits comunicatius es troben vinculats en certa manera a la difusió cultural i la història de l'art. En un nivell més general, el projecte pretén difondre un tipus de saber relacionat amb l'àmbit artístic; en un nivell més específic, proposa una profunda reflexió i crítica sobre un moment històric complex i la temàtica dels conflictes i la guerra.

#### **C1.2 Adequació a l'objectiu de comunicació plantejat**

Tot el projecte es troba concebut com una totalitat, les parts es complementen de manera coherent i lògica i els continguts són d'allò més encertats. Creiem que l'adequació dels continguts es correspon als objectius inicials de comunicació plantejats a partir de la temàtica descrita prèviament.

#### **C1.3 Identitat, cobertura, novetat i públic objectiu**

El projecte adquireix identitat en el sentit que darrere hi ha un personatge universal reconegut per la història de l'art, el pintor Picasso, i una de les seves obres més representatives, el *Guernika*. La manera de ser d'aquest geni i el que plasmava a través de les seves pintures doten al projecte d'una identitat única, posicionant el projecte en l'àmbit, català, espanyol i mundial.

Aquesta universalitat del tema contribueix a que la cobertura pugui ser general, però hi ha un factor que impedeix aquesta eclosió: el fet que el projecte només es troba accessible en llengua catalana, handicap que en limita la seva comprensió i anàlisi.

Respecte la novetat, creiem que en aquest cas radica en que la temàtica s'aborda des del format del documental interactiu, doncs existeixen nombrosos estudis i documentals lineals previs que analitzen aquesta obra i la trajectòria vital i artística del creador.

El públic objectiu al qual s'adreça aquest projecte podria comprendre una àmplia franja de l'àmbit llatíno-parlant, sempre i quan les persones que no són nadius catalanes entenguin un mínim de llengua catalana per a poder descobrir les diferents parts i entendre bona part dels vídeos, que són en aquesta llengua.

#### **C1.4 Adequació i utilitat dels continguts presentats**

Els continguts són de qualitat i contribueixen a consolidar el projecte cap a diferents objectius inherents al documental interactiu, com enriquir, complementar i expandir alguns passatges del documental lineal. Tot i això, cal dir que el documental interactiu té autonomia pròpia i en cap cas depèn del seu homònim audiovisual, és a dir, no cal haver vist abans el lineal per a poder navegar per l'interactiu.

#### **C1.5 Pertinència o interès dels mateixos**

Els continguts presents en aquest interactiu poden interessar a un públic general, interessat en la cultura i la seva difusió, però també són pertinents per a àmbits més especialitzats com l'educació, la història de l'art o la museística. Per exemple, en assignatures que mantenen relació amb batxillerats artístics o més generals, el projecte podria utilitzar-se com una eina polivalent que ensenyaria la història d'una altra manera, més d'acord amb la manera hipertextual de consumir els continguts avui en dia; des del punt de vista de la història de l'art, es podria vincular amb qualsevol activitat que en tingués relació; finalment, els museus també en podrien sortir beneficiats, com el museu Picasso de Barcelona, o arreu on tinguin obres d'aquest pintor, per estendre els conceptes. Si això fos efectiu, caldria traduir i subtitular el projecte almenys a l'anglès.

#### **C1.6 Aportacions de valor afegit**

La gran varietat de modalitats de navegació i interacció que articulen el projecte li atorguen nombroses aportacions de valor afegit. Hi ha temàtiques que es desprenen de les modalitats que ofereixen focalitzacions impensables en els tractaments previs lineals, amb el que el projecte es conforma com una enorme base de dades que abarca diferents temàtiques, com la vida del

pintor, la majoria de les seves obres, la història del segle XX o temàtiques específiques com els binomis antagònics guerra-pau, amor-odi, vida-mort, etc.

### **C1.7 Significat en el mercat i viabilitat del projecte**

Amb aquesta producció, la Televisió de Catalunya i el mercat dels mitjans espanyols es posicionà creant un dels primers documentals interactius de la seva història. Si bé existeixen altres projectes anteriors interessants en l'àmbit espanyol, el cert és que va ser la primera vegada en que es va crear un documental interactiu a Catalunya, el qual va traspasar les fronteres i va anar a competir a premis de prestigi internacionals. I els fruits varen arribar. Per a fer-ho, però, es va traduir i subtitular una part del projecte per a ser presentat als Estats Units i a d'altres països de parla anglesa.

La viabilitat va ser factible degut a una inversió inicial de 60.000 euros entre les diferents parts implicades, que bàsicament eren els organismes radiodifusors de la comunitat autònoma catalana. El que va passar una vegada completada la primera fase, però, va ser que el projecte necessitava, al nostre entendre, potser 20.000 o 40.000 euros més per arribar a explotar tot el seu potencial, i quan aquests diners es varen necessitar, hi havia altres prioritats i no s'hi va seguir invertint. Aquesta segona quantiosa aportació hagués servit per a traduir el projecte a l'espanyol i l'anglès, o a d'altres idiomes com el basc, degut la proximitat del tema, i per a millorar, per exemple, l'aspecte dels vídeos, que no es poden veure a pantalla completa, o millorar la interfície del Shafrazi Experience, entre d'altres implementacions que minimitzaren els defectes de l'aplicació, que a continuació desvetllarem.

### **C1.8 Comparativa amb d'altres projectes: Estudi de mercat (Benchmarking)**

A l'hora de realitzar un estudi del mercat existent o de projectes similars, és evident que ens hem de parar durant la producció cultural francesa de la segona meitat de l'última dècada del segle XX. Com hem descrit al capítol quart, aquests projectes foren els precursors del documental interactiu, en suport fora de línia, CD-ROM o DVD-ROM, i pensats per a complementar les visites a museus o per a ser considerats com a enciclopèdies virtuals per als internautes amb ordinador personal.

En conclusió, segons explicaren Clavell i Serra (2011), la fase de la inventio va ser reeixida ja que darrera hi havia l'equip del 30 minuts de TV3, el qual va dur a terme una minuciosa investigació a partir de l'anàlisi d'obres teòriques, investigació de personatges, un guió-escaleta prèvia de continguts per al documental audiovisual i dels blocs de l'interactiu, entrevistes, cerca de recursos web, fonts audiovisuals, etc. En definitiva, tot un conjunt de bones pràctiques que dotaren al documental de la recerca necessària per a que la primera fase, és a dir, els pilars del

projecte, fossin sòlids i hi hagués prou material per a nodrir tant la part audiovisual com la interactiva, ja que els continguts no podien estar repetits, sinó l'articulació interactiva no tindria raó de ser.

## **C2 Estructuració i ordenació (dispositio)**

### **C2.1 Estructuració de nodes i lligams**

L'estructura tipus mosaic possibilita que la informació es disposi de manera clara en la interfície inicial. Quan passem el cursor per sobre les diferents il·lustracions, veiem quin és el títol de cada secció. Després, a sota de cada subpantalla, veiem com s'articulen els submodes de navegació, però sempre mantenint el menú fixe de les quatre grans parts que conformen el projecte. D'aquesta manera s'evita que l'usuari es perdi pel mar d'informació que conforma el projecte, i alhora serveix per a que aquest no es saturi amb massa informació a cada secció.

### **C2.2 Suport a la navegació (eines de navegació, visualitzadors i/o sistemes de cerca)**

El suport a la navegació s'articula a partir dels menús fixes presents a la part inferior de cada pantalla. No hi ha visualitzadors ni sistemes de cerca, i creiem que hagués estat un punt a favor crear-los, ja que es tracta d'un tipus d'aplicació propera a l'enciclopedisme. Una visualització a l'estil d'un mapa web o al que es va crear per a l'aplicació de *Joan miró, el color dels somnis*, a base de miniatures de totes les imatges amb les que compta l'aplicació, també hagués estat pertinent en aquest cas.

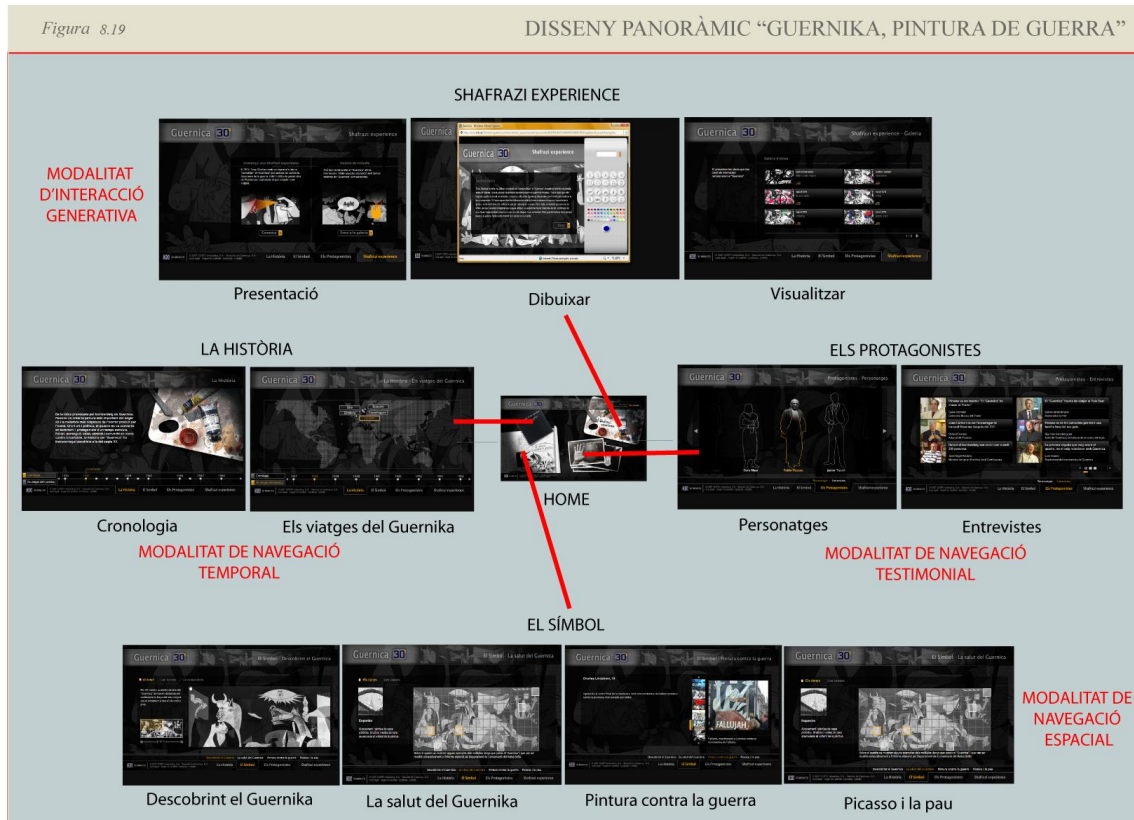
### **C2.3 Criteris d'usabilitat**

La pàgina, seguint les línies establertes pels criteris d'usabilitat de Nielsen, és força intuïtiva i fàcil d'utilitzar. D'entrada l'anàlisi ofereix quatre grans blocs bàsics, i després cada bloc compta amb dos, tres o quatre sub-blocs més.

### **C2.4 Arquitectura de la informació: arbre de continguts i diagrama de fluxe**

No hem tingut accés a l'arbre de continguts ni al diagrama de fluxe del projecte, amb el que només podem oferir un esquema visual que mostra quatre grans apartats, dividits en subapartats. A continuació es presenta un disseny panoràmic de l'aplicació.

8.19 Disseny panoràmic de les diferents modalitats de navegació i interacció de *Guernika*, pintura de guerra



En conclusió, el sistema d'interacció està ben pensat i això suposa un tipus d'interfície senzilla amb l'objectiu que l'usuari no es perdi fàcilment – gràcies a un menú fixe a la part inferior de la pantalla – ni es sobresaturi ja que la informació està ben ordenada i estructurada.

La mancança bàsica que hi detectem és que no hi ha connexió amb aplicacions 2.0, amb el que aquest és un defecte que cal contemplar en l'estructura del projecte, i que impedeix alhora una major viralització i expansió a partir dels mitjans i les xarxes socials. Una compta integrada al Facebook i Twitter hauria estat d'obligada execució, així com icones que ens permetessin recomanar el projecte, tot i que el fet de moderar un projecte d'aquestes característiques hauria suposat també una més gran inversió de diners i temps. Tot i això, quan es va produir el projecte ja hi havia hagut l'eclosió de la web 2.0 col·laborativa i de les xarxes socials.

### C3 Presentació (elocutiu)

#### C3.1 Millorar l'orientació

**C3.1.1 Indicar la posició actual del lector:** no hi ha cap indicador que ens mostri la posició actual on ens trobem de l'aplicatiu. Tampoc creiem que sigui massa necessari en aquest tipus



d'aplicació, ja que no es basa, com en el cas de l'estructura del joc, en una progressió on l'interactor hagi d'anar visitant i superant nivells de complexitat diversos.

**C3.1.2 Mostrar la forma com el lector ha arribat allà on és:** no es mostra la forma com el lector es troba en una modalitat determinada, i tampoc creiem que sigui necessari especificar la forma com hi ha arribat, ja que en aquest cas ens estarem referint a d'altres tipus de narrativa, més enfocades a la primera persona i a adquirir un rol actiu dins l'experiència del documental interactiu.

**C3.1.3 Presentar les opcions per trobar nous nodes:** si que es presenten les opcions per anllaçar amb d'altres nodes que ens conduiran cap a noves maneres de navegar i interactuar amb l'interactiu. Aquestes opcions es troben implícites en els menús que apareixen en la part inferior de totes les pantalles una vegada haguem decidit avançar des de la pàgina de nivell base o home inicial.

### **C3.2 Facilitar la navegació**

**C3.2.1 Ajudar la navegació en relació a la direcció:** s'aconsegueix gràcies als menús.

**C3.2.2 Ajudar la navegació en relació a la distància:** s'aconsegueix gràcies als menús.

### **C3.3 Facilitar l'ajust usuari-interfície**

**C3.3.1 Reduir l'esforç addicional per a l'ajust usuari-interfície:** a la part superior dreta sempre hi figura el camí que hem resseguit, ja que d'alguna manera ens especifica a on ens trobem i en quin punt estem.

Respecte l'elocutiu, pensarem de quina manera es presenten aquests continguts, a través de quins mitjans i la seva relació amb la interfície. Es tracta d'un tipus d'aplicació que es pot considerar tan multimèdia com hipermèdia, és a dir, combina diferents fonts d'informació a partir de diferents mitjans i tots alhora. Trobem enllaços actius, text, fotografies, vídeo, gràfics, so, etc. També hi ha la recreació de l'estructura del joc a través de l'aplicació Shafrazi Experience. Els elements es troben disposats de manera lògica i coherent amb el sistema i la interfície, ocupant diferents espais, però mai arribant a sobreposar-se ni trepitjar-se els uns amb els altres.

## **C4 Relació global-local**

### **C4.1 Ajuts/eines per la navegació local**

**C4.1.1 Mecanismes per tornar enrera, pas a pas o per salts i nivells:** aquests mecanismes no existeixen, ja que els menús fixes substitueixen aquest funció al mostrar sempre els quatre àmbits principals de manera clara i concisa.

**C4.1.2 Marcadors (bookmarks):** no hi ha marcadors visibles ni actius.

### **C4.2 Ajuts/eines per la navegació global**

**C4.2.1 Cerques i filtratges preestablerts:** no n'hi ha.

**C4.2.2 Recorreguts guiats:** no n'hi ha

**C4.2.3 Navegació per l'espai i per conceptes:** sí que hi ha navegació per l'espai però no per conceptes, doncs no es va crear un cercador que inclogués els principals conceptes associats al projecte.

**C4.2.4 Metàfores:** el projecte compta amb una metàfora general, la de l'escriptori, que podria ser el del mateix Picasso, on va reunir tota la informació del quadre en el moment de la seva concepció, o el de l'equip de producció del documental, com a lloc de recollida i selecció de material. També pot funcionar simplement com una taula on hi ha la informació del projecte disposada, sense mantenir cap mena de lligam amb el seu autor ni amb els creadors de l'obra audiovisual i interactiva.

Després d'observar la metàfora general, veiem com es despleguen sobre la taula quatre metàfores secundàries o submetàfores. Es tracta d'una paleta de pintura, una llibreta, unes fotografies i un bloc. Cada un d'aquests objectes ens condueixen cap a cada un dels subapartats, els quals mantenen la lògica conceptual amb la idea que expressen les imatges. La paleta de pintor serveix per il·lustrar la història, les fotografies els personatges, etc.

## **D. Modalitats de navegació i interacció**

*Guernika, pintura de guerra* és un documental interactiu que compta amb un conjunt de modalitats de navegació no lineals i d'interacció digitals. Aquesta obra, a part de ser interessant des del punt de vista del multiformat, la multiplataforma per la qual es va produir i com a narrativa transmediàtica, també mostra una riquesa excel·lent en referència a les diferents modalitats que presenta i la seva combinació. És un dels pocs projectes analitzats que barreja navegació i interacció en el sentit fort. Les modalitats de navegació no lineals presents al documental interactiu són la temporal, espacial i testimonial. Per altra banda, completa la

navegació amb la modalitat d'interacció generativa. A continuació les enumerem i les descrivim, tot aplicant-hi els indicadors vàlids utilitzats en la quarta categoria del model de categorització proposat en el aquest capítol.

### **D8. Modalitat de navegació temporal (submodalitat anys). La història.**

En aquesta part, podem navegar temporalment a partir de dos eixos diferenciats: per una banda, el que explica la història del quadre (anomenat *Cronologia*) des de que es va encarregar fins que va retornar després de la dictadura; per altra banda, també podem accedir a un mapa amb un eix cronològic inferior (anomenat *Els viatges del Guernica*) on podem seguir, també a partir de la submodalitat dels anys, els diferents viatges que va realitzar l'obra pictòrica.

#### 8.20 *Cronologia*. Il·lustració de la modalitat de navegació temporal. Submodalitat anys

The image shows a screenshot of an interactive digital interface for the painting 'Guernica'. The interface is dark-themed with a background image of the painting. At the top left, it says 'Guernica 30' and at the top right, 'La Història'. In the center, there is a text block: 'De la ràbia provocada pel bombardeig de Guernica, Picasso va crear la pintura més important del segle XX i la metàfora més colpidora de l'horror produït per l'home. Unint art i política, el quadre es va convertir en testimoni i protagonista d'un temps convuls. Exiliat, perseguit, odiat, admirat i convertit en icona contra la barbàrie, la història del "Guernica" ha transcorregut paral·lela a la del segle XX.' To the right of the text is an image of a painter's palette with tubes of paint. Below the text is a horizontal timeline with years 1936, 1937, 1939, 1940, 1944, 1947, and 1948. A vertical line marks 'L'encàrrec' at 1937. Below the timeline are two tabs: 'Cronologia' (selected) and 'Els viatges del Guernica'. At the bottom, there is a navigation bar with the '30 30 MINUTS' logo, copyright information '© 2007 CCRTV Interactiva, S.A. - Televisió de Catalunya, S.A. - Avís legal - Segell de qualitat - Contacta - Crèdits', and several menu items: 'La Història', 'El Símbol', 'Els Protagonistes', and 'Shafrazi experience'.

8.21 *Els viatges del Guernika*. II·lustració de la modalitat de navegació temporal combinada amb l'espacial – mapa geogràfic –. Submodalitat anys



Indicadors vàlids de la modalitat de navegació temporal (D) aplicables a la part *La història de Guernika, pintura de guerra*:

- Metàfora gràfica de l'eix cronològic (situat a la part inferior i representat per una línia horitzontal amb els anys de manera ascendent d'esquerra a dreta)
- Temps o etapes que comprèn el tema tractat en el documental (divisió per anys)

**D9. Modalitat de navegació espacial (submodalitat mapa geogràfic, mapa visual i mapa fotogràfic). El símbol.**

La part anomenada *El símbol* utilitza la navegació espacial per a transmetre els seus continguts. Dins d'aquesta modalitat, s'utilitzen tres submodalitats, com són les de mapa geogràfic, mapa visual o gràfic i passador de fotografies. El mapa geogràfic ens permet accedir a les diferents ciutats on el quadre va amagar-se en el seu exili forçat al llarg de varies dècades (tot i que aquesta submodalitat es troba dins de l'apartat *La història*); per la seva part, la submodalitat de mapa visual mostra diferents apartats, com són *Descobrint el Guernika*, una imatge del quadre navegable per a descobrir el significat de diferents zones i *La salut del Guernika*, que mostra parts deteriorades i la restauració que se n'ha fet; finalment, la submodalitat fotogràfica s'il·lustra a partir dels apartats *Pintura contra la guerra* i *Picasso i la pau*. El primer fa referència a representacions gràfiques que s'han inspirat en aquesta genial obra i el segon a

icones i emblemes que s'han originat a partir del quadre i que mostren una relació directa amb la voluntat de pau al món.

8.22 *Els viatges del Guernica (dins Història)*. Il·lustració de la modalitat de navegació espacial. Submodalitat mapa geogràfic



8.23 *Descobrint el Guernica*. Il·lustració de la modalitat de navegació espacial. Submodalitat mapa gràfic



8.24 *Pintura contra la guerra*. Il·lustració de la modalitat de navegació espacial. Submodalitat mapa fotogràfic



Indicadors vàlids de la modalitat de navegació espacial (D) aplicables a la part *La història* i *El símbol de Guernika, pintura de guerra*:

- Metàfora gràfica de la recreació digital d'un escenari físic descrit o que mantingui relació amb el context i/o tema del documental (en aquest cas, recreació d'un espai geogràfic – mapa del món –, espai visual – quadre – i espai fotogràfic – imatges –).
- Fotografia panoràmica navegable cap a la dreta-esquerra mitjançant el moviment del ratolí. Sobre el dibuix de l'escenari físic es superposen un conjunt d'elements (objectes, personatges, sons, vídeos, etc.) i clicant sobre ells els activem i els naveguem. Accedim a noves capes d'informació i als seus continguts a partir de diferents profunditats.

## D10. Modalitat de navegació testimonial (submodalitat personatges històrics i entrevistats). Els protagonistes.

Aquesta part utilitza les dues submodalitats existents per a oferir una doble anàlisi: per una banda, dóna informació variada sobre els protagonistes històrics relacionats amb el quadre (personatges); per l'altra, un conjunt d'entrevistes aporta una visió més actual i crítica sobre els esdeveniments que varen rodejar la producció i història d'aquesta obra mestra de la pintura.

8.25 *Personatges*. Il·lustració de la modalitat de navegació testimonial. Submodalitat personatges històrics.



8.26 Entrevistes. Il·lustració de la modalitat de navegació testimonial. Submodalitat entrevistats



Indicadors vàlids de la modalitat de navegació testimonial (D) aplicables a la part *Els protagonistes de Guernika, pintura de guerra*:

- Metàfora gràfica del dibuix dels personatges històrics als que es refereix el documental (personatges) o metàfora en format agrupació de persones entrevistades (en aquest cas, es compleixen les dues).
- Personatges històrics: Els personatges són interactius i clicant sobre ells accedim a diferents tipus de continguts relacionats (biografia, obra, relació amb el tema tractat, textos o vídeos sobre el personatge, enllaços a d'altres hipertextos, etc.).
- Entrevistats: Cada entrevistat s'especialitza a una època o fa referència a un tema concret, tot i que també tots poden respondre a les mateixes preguntes i aparèixer aportant la seva visió a cada bloc proposat. Primer cliquem sobre la imatge dels entrevistats per a realitzar la primera elecció. Després se'ns desplega un conjunt de preguntes (són botons que podem activar i llavors escoltar les respostes una per una).

Des del punt de vista de la navegació i el tipus d'experiència de l'usuari, la metàfora general de presentació de l'aplicatiu s'estructura en forma de Mosaic (D23), el qual organitza de manera interna una àmplia base de dades amb continguts de diferent índole. Això es apreciable a través de la metàfora articulada en forma de taula i els diferents objectes desplegats al seu voltant, que no és altra cosa que una llista d'hipertextos que ens condueixen – d'una manera més atractiva a



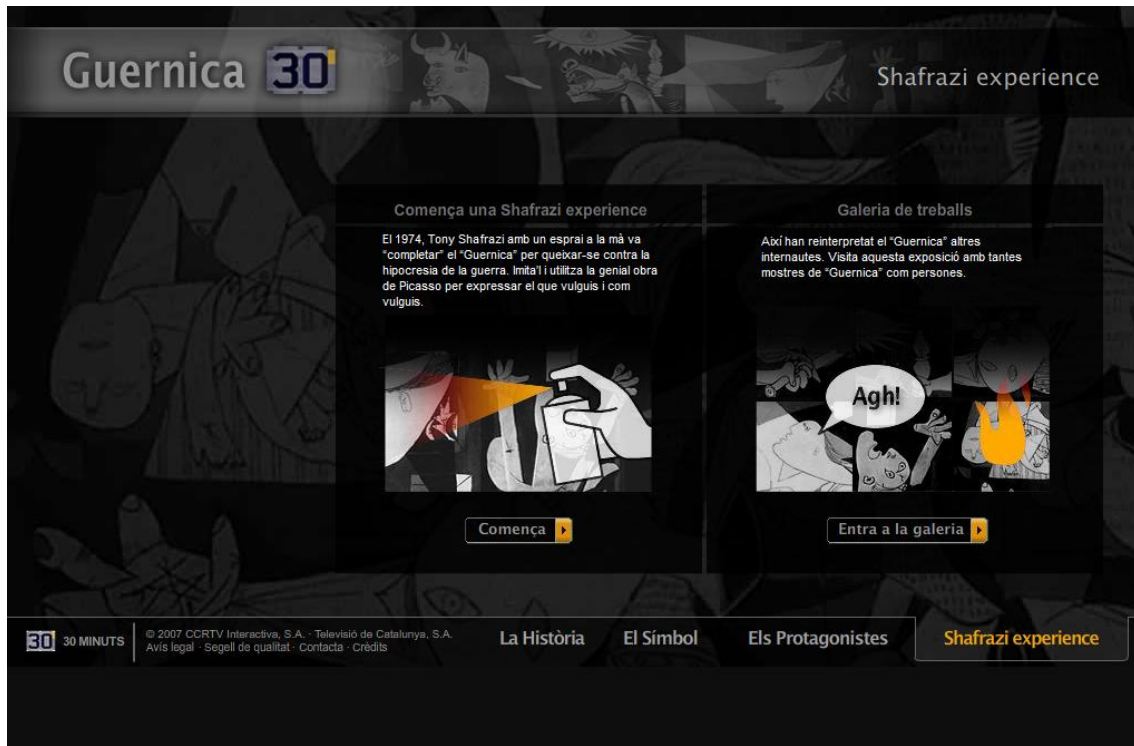
partir d'imatges i no de text – a les diferents seccions i els corresponents submenús. A les diferents modalitats de navegació hi trobem experiències properes a la creació de “Línia de temps navegable” (D24), com és el cas de la cronologia o la història del quadre, molt escaients per estructurar i ordenar la informació en un tipus de projecte enciclopèdic com aquest.

## **Modalitats d'interacció digitals**

### **D18. Modalitat d'interacció generativa. Shafrazi experience.**

A part d'utilitzar diferents submodalitats per il·lustrar algunes modalitats concretes – amb el conseqüent augment de la riquesa navegacional i l'increment substancial de rutes i plantejaments que s'ofereixen a l'usuari per endinsar-se en la història que es planteja –, l'interactor també compta amb una part més relacionada amb la possibilitat de deixar el seu rastre en el sistema tot generant uns continguts de manera personal, amb firma o anònimament. D'això tracta aquesta part, de crear la pròpia interpretació del quadre amb unes eines preestablertes i una accions concretes. A més a més, una vegada hem acabat els nostres retocs sobre l'obra original, podem donar un nom a la nostra creació i explicar quina transcendència i significat té per a nosaltres. Aquesta part, unida a la creativa, equivaldria a un fòrum de discussió o agenda de visites. La nostra aportació, tant visual com textual, s'afegeix a una galeria en línia des d'on podem consultar altres creacions d'altres usuaris. Cal remarcar que per navegar i interactuar per aquesta opció cal registrar-se prèviament a la web de TV3, amb el que d'aquesta manera la cadena autonòmica s'assegura una bona comunitat de seguidors, el fet d'enviar notícies (si l'usuari així ho desitja) i en definitiva, fidelitzar un tipus d'audiència que gradualment combina més la plataforma televisiva amb la interactiva. Aquesta estratègia l'observem en els projectes transmèdia, ja que primer cal aconseguir una petita massa fidel de seguidors que s'encarregaran de generar continguts i expandir l'univers i l'existència del projecte a través de les xarxes socials.

8.27 *Shafrazi experience*. Modalitat d'interacció generativa. Accés a la part pràctica (generar dibuixos) o visualitzar continguts ja creats (galeria en línia)



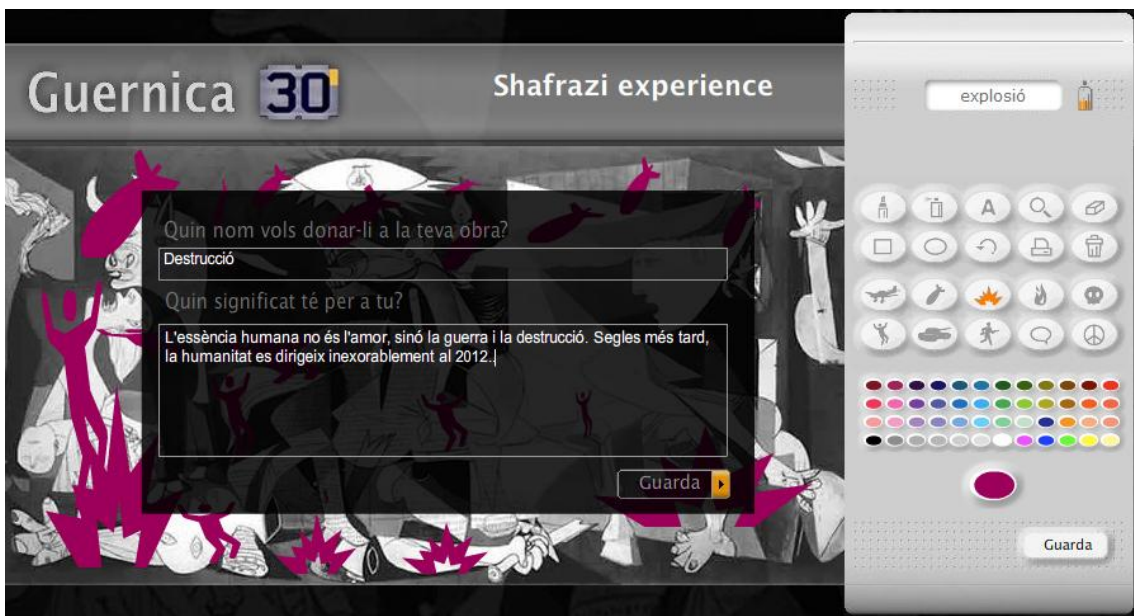
8.28 *Shafrazi experience*. Modalitat d'interacció generativa. Instrucció i presentació de la interfície



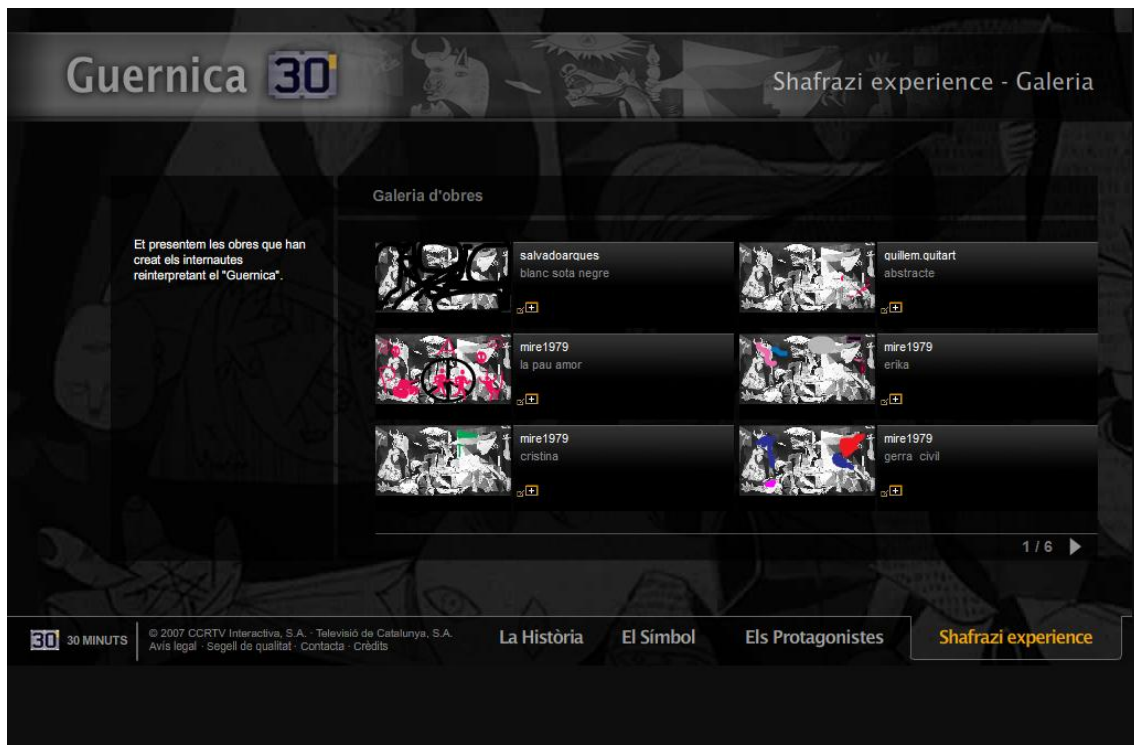
8.29 Shafrazi experience. Modalitat d'interacció generativa. Exemple d'aportació generativa gràfica



8.30 Shafrazi experience. Modalitat d'interacció generativa. Exemple d'aportació generativa textual



8.31 Shafrazi experience. Modalitat d'interacció generativa. Galeria virtual en línia



8.32 Shafrazi experience. Modalitat d'interacció generativa. Exemple de generació gràfica i textual present a la galeria virtual en línia



Indicadors vàlids de la modalitat d'interacció generativa (D18) aplicables a la part Shafrazi Experience de *Guernika, pintura de guerra*:

- L'interactor participa d'alguna manera, deixant un rastre determinat per l'autor de l'obra: un text, un dibuix, dades, una imatge, vídeos o fragments musicals, en funció del que es requereixi segons el context de l'aplicació interactiva (en aquest cas, un dibuix gràfic).
- Pàgina que incorpora una aplicació pròpia – software – que permet utilitzar un conjunt d'eines per a realitzar algun tipus d'aportació visual, sonora o textual (en aquest cas, visual).

Des del'àmbit del sistema interactiu i de l'experiència de l'usuari, la secció de Shafrazi ofereix un tipus d'experiència de l'usuari propera a la Col·laboració (D20), ja que es demana una contribució als interactors per a deixar la seva empremta en el sistema. Tot i això, aquesta experiència de col·laboració creiem que no es troba justificada i que, més que aportar al projecte, contribueix a que aquest perdi en part la seva essència informativa seriosa i veracitat. Com hem assenyalat en la part A de l'anàlisi, experiències d'usuari com la construcció d'una Narrativa ramificada (D19) o de tipus Joc (D21) haurien estat també pertinents i ofert maneres alternatives d'accedir i consumir la informació, però entenem que això hagués comportat una despesa econòmica molt més elevada i en el seu moment no es va considerar. Més que aportar, aquesta secció realment interactiva ens ensenyava el que la majoria de projectes incorporaren de forma natural a partir de l'explosió de la forma del gènere, a partir del 2009.

## **E Modalitats de representació de la realitat**

### **E1 Les modalitats de representació de la realitat i els seus principals indicadors presents a *Guernica, pintura de guerra***

Les principals modalitats de representació amb les que compta el projecte són tres, la modalitat expositiva (D2), la modalitat reflexiva (D3) i la modalitat participativa o interactiva (D5), però alguns indicadors propis d'altres modalitats també podrien servir com a indicadors vàlids, com els de la modalitat poètica (D1) o els de la modalitat performativa (D6). A continuació els enumerem i justifiquem.

*D2. Modalitat expositiva:* aquesta modalitat s'il·lustra a partir de les diferents entrevistes, l'explicació dels símbols que componen el quadre i una cronologia que abarca 70 anys. Indicadors vàlids de la modalitat expositiva (D2) aplicables a *Guernika, pintura de guerra*:

- Voluntat de representació de la realitat històrica
- Locució directa i "autoritària"
- Perspectiva preferent d'interpretació

- Postula un objectivisme total

*D3. Modalitat reflexiva:* el projecte es pot associar a la modalitat reflexiva ja que els autors d'aquest projecte ens inviten a pensar i reflexionar sobre l'aconteixement històric de 1937 succeït a la ciutat basca de Guernica, conduint a l'espectador a adoptar una postura crítica davant la barbàrie comesa sense cap tipus de respecte. Indicadors vàlids de la modalitat reflexiva (D3) aplicables a *Guernika, pintura de guerra*:

- Proposa negociació entre realitzador i espectador
- Presenta el documental com un constructe de la representació
- Planteja dubtes sobre les imatges i les seves trampes
- Qüestiona les tècniques i convencions del realisme

*D5. Modalitat participativa o interactiva:* el realitzador participa des de dins atribuint-se el fet d'entrevistar a totes les persones que guarden relació amb el quadre, el fet històric al que s'atribueix o el mateix Picasso, ressaltant el relat dels aconteixements passats i l'exposició de material d'arxiu. Per altra banda, també es pot considerar dins d'aquesta modalitat per la relació que guarda el realitzador amb l'espectador, oferint-li la possibilitat de sumar-se a aquest mitjà d'expressió com és la pintura, utilitzada per Picasso en el seu moment i a l'abast de l'usuari gràcies a un conjunt d'eines i una interfície que permeten a l'interactor afegir la seva pinzellada crítica al quadre. Indicadors vàlids de la modalitat expositiva (D5) aplicables a "Guernika, pintura de guerra":

- El realitzador surt de darrera la càmera i esdevé actor social
- Invita l'espectador a participar en el joc del documental
- Entrevista i interpel·la els subjectes

Finalment, cal ressaltar que alguns indicadors propis d'altres modalitats també podrien servir com a indicadors vàlids, com alguns indicadors propis dels casos de les modalitats poètica i performativa. Indicadors vàlids referents a la *modalitat poètica (D1)*:

- Representació fragmentada i ambigua de la realitat
- Impressions subjectives
- Càrrega experimental
- Proximitat a les avantguardes

Indicadors vàlids referents a la *modalitat performativa (D6)*:

- Pregunta sobre la relació entre la realitat i la seva representació
- S'interessa per les dimensions subjectiva i afectiva
- Expressa el compromís de realitzador i espectador amb el món

### **E1.1 Anàlisi des del punt de vista de les categories d'altres teòrics del gènere documental**

A continuació analitzem el projecte i com aquest podria adequar-se a d'altres propostes de modalitats que presentàvem en el segon capítol, com als *modes històrics* segons Erik Barnouw.

*Pintor*: des del punt de vista de conservar una estètica ben cuidada en la línia pròpia del quadre que s'exposa i que és el motiu fonamental del projecte.

*Explorador*: degut al treball de recerca i d'investigació que es realitza a partir de les entrevistes, material d'arxiu, profundització del seguiment del quadre a través del temps a partir de les seves exposicions en diferents països, el seu deteriorament i com ha servit d'inspiració per a d'altres artistes, així com també on i quan ha estat utilitzat com a icone de manifestacions contra la guerra.

*Cronista*: des de la perspectiva que fa referència a un fet històric, polític, social i etnogràfic.

*Observador*: pretén exposar una realitat i una història sent fidel a com es varen succeir els fets reals.

*Promotor*: des del punt de vista que es tracta d'una aplicació que incita a la promoció i la captació d'usuaris que comparteixin la mateixa corrent de pensament activista contra les guerres.

*Fiscal acusador*: ja que denuncia no només la participació i actuació de Franco tot seguint les ordres alemanyes per a dur a terme el bombardeig, sinó també el mateix fet que l'acció bèl·lica es va centrar en la població civil i no tant sobre objectius militars.

També estenem aquesta subcategoria dels modes de representació al tercer autor que analitzem en el segon capítol, Michael Renov i els modes de desig.

*Persuadir o promoure*: durant el recorregut de la pàgina interactiva s'intenta persuadir a l'usuari perquè agafi una postura crítica davant dels aconteximents que il·lustra el quadre, i alhora se l'incentiva a participar a través de les pròpies pinzellades sobre el mateix quadre, a mode de crit

col·lectiu de crítica que promou la creació d'una comunitat de persones que vol deixar constància de la seva posició contrària al que va succeir i a les accions bèl·liques en general.

*Analitzar o qüestionar:* és evident la intencionalitat de portar a l'espectador a agafar una postura crítica i buscar la seva implicació de forma activa proposant-li sumar-se a aquest mitjà d'expressió.

*Expressar:* la mateixa exposició dels arguments s'acompanyen amb imatges i sons que reforcen i atorguen un caràcter vital a l'objectiu vocacional.

### **Conclusions de l'anàlisi**

Segons Ferran Clavell, el projecte *Guernika, pintura de guerra* va suposar una gran inversió per a exhibir-se i ser consumida en un dia (tot i que una tercera part, el documental web, estigui disponible en línia encara). Això porta a la conclusió que el model de negoci del projecte *Guernika* no era rentable ni viable per als actors involucrats. Com hem comentat en altres capítols, el model de negoci i la recuperació de la inversió, en aquest gènere, encara està per descobrir, i això comporta molt interrogants per resoldre. El principal objectiu en el seu moment, l'any 2006, era experimentar a la televisió i la televisió catalana sempre ha estat una capdavantera en aquest aspecte. Aquest primer experiment també l'han realitzat moltes altres televisions arreu del món, però com no hi ha model de negoci no es va més enllà d'aquesta primera prova i el radiodifusor passa a provar noves fórmules més segures. D'altra banda, l'experiència del *Guernika* no va arribar a un públic massiu ja que la televisió interactiva no estava ni implementada ni estandarditzada. El fet de l'eclosió de les consoles que permeten una connexió a Internet pot causar un gran avanç en relació amb la producció massiva d'aquest tipus de format, perquè llavors totes les aplicacions web existents podrien ser navegades des d'un televisor convencional. En aquest projecte, la Televisió de Catalunya volia adquirir experiència (know how) i prestigi. I tots dos objectius s'aconseguien sense cap dubte, perquè s'extragué una gran quantitat d'experiència i el projecte va guanyar alguns premis que en certificaren la qualitat més enllà de les nostres fronteres.



## **CAPÍTOL 9**

# **CONCLUSIONS. L'EMERGÈNCIA D'UN NOU GÈNERE AMB FUTUR**

---

## 9.1 Introducció

Després d'aprofundir durant els darrers anys en l'estudi paral·lel del mitjà digital i del gènere documental, la pregunta clau que ens formulàvem era com els processos de digitalització i els de producció, distribució i exhibició de continguts audiovisuals a través d'Internet afectaven a la forma i a la lògica narrativa del documental tradicional. Part de les nostres reflexions giraven al voltant de com serà el documental del futur i com s'articularen les noves lògiques de representació de la realitat a partir dels mitjans digitals interactius en línia.

En aquest treball doctoral, en definitiva, hem obert i acotat un espai d'estudi i de reflexió sobre l'evolució de les formes d'expressió i narració d'un determinat discurs audiovisual contemporani: el documental. Els videojocs, el còmic, l'animació infogràfica, la televisió, el periodisme i altres formes de comunicació estan transformant profundament la naturalesa del discurs fílmic documental, fins al punt que no és possible referir-se al mitjà cinematogràfic en general, com a discurs autònom, si no és en relació amb els nous mitjans audiovisuals emergents.

La irrupció de les tecnologies digitals ha provocat l'aparició de noves formes de producció, distribució i recepció de les produccions audiovisuals, i els efectes són manifestos en les formes de construcció i consum dels relats audiovisuals. En definitiva, la creació de l'espai de reflexió al voltant de les noves formes d'expressió del gènere documental s'ha inscrit en el debat al voltant de la naturalesa de la cultura visual contemporània, en què han cobrat un especial protagonisme formes d'hibridació de la comunicació com el "infoentreteniment", el advertainment o el mestissatge de mitjans, gèneres i discursos. Cal també destacar que s'ha intentat abordar l'estudi d'aquest fenomen des d'una perspectiva global i multidimensional, amb la complexitat afegida que aquest aspecte comporta i per la qual cosa ha estat necessari estudiar aquesta problemàtica des de punts de vista complementaris, com l'estètic, l'econòmic, el sociològic, el tecnològic, etc.

El documental interactiu es conforma a partir de dos progenitors bàsics: té pare i mare. La mare seria la interactivitat, que va néixer a principis de segle XIX amb l'invent de Babbage i el mitjà digital. El pare, el gènere documental, que va néixer a finals del segle XIX amb l'invent dels Lumière i d'altres. Aquest paralel·lisme ens porta a pensar que, tot i que alguns teòrics diguin que la base del documental interactiu són les imatges i el cinema documental, això és més que discutible ja que, sense interactivitat, el gènere no existiria com a tal. És clar que sense cinema documental tampoc no existiria, però la interactivitat és el factor diferencial que li dona raó de ser, allò que el caracteritza i li atorga autonomia i força com a gènere específic. És per aquestes

raons que, segons el nostre punt de vista, els termes documental i interactivitat es troben al mateix nivell en una balança que es comença a decantar cap al segon terme pel pes específic que està adquirint l'àmbit de la no ficció interactiva. Tot i això, sense un bon tema i/o història no hi ha projecte. Tota la càrrega d'autor en un documental lineal se centra en la focalització o veu narrativa predominant i en el guió i les entrevistes, mentre que en el cas que ens ocupa aquesta càrrega es troba dividida entre la barreja de continguts i el llenguatge audiovisual interactiu.

El mitjà audiovisual compta amb components reactius, és a dir, que reaccionen a les accions de l'espectador, però en cap cas li permeten ni alterar l'ordre del discurs ni modificar els continguts preexistents. El mitjà interactiu, en canvi, compta amb components que poden tenir un grau o tipus d'interacció feble, mitjana o forta. Els graus feble o mitjà es tradueixen en interacció amb la interfície i la metàfora visual proposada, amb l'objectiu d'escollir, navegar i/o avançar d'una manera no lineal per l'aplicatiu, i s'articulen gràcies a les diverses modalitats de navegació (partida, temporal, espacial, testimonial, ramificada, hipertextual, preferencial, audiovisual, sonora i immersiva). En un nivell més evolucionat, el grau fort del llenguatge interactiu permet interactuar en un doble sentit: per una banda, amb els continguts – aportant, debatint, discutint, etc. – i per l'altra, amb els altres interactants – en temps real o a nivell de feedback a partir de la mateixa aplicació o les seves aplicacions 2.0 vinculades –. Aquest estadi fort es correspon i s'articula a partir de les modalitats d'interacció digitals (aplicacions 2.0, generativa i experimentada). En la majoria de documentals interactius analitzats té una importància cabdal el tractament audiovisual. A diferència dels productes amb tractament “informàtic” funcionant en una finestra més del sistema operatiu, aquestes aplicacions pretenen submergir l'espectador ja des del principi en l'obra mitjançant diversos elements, que ens recorden que anem a endinsar-nos en alguna cosa que s'assembla més al cinema que no pas a l'ordinador. També el so es manifesta com un element imprescindible que atorga ritme, coherència i continuïtat entre les diferents parts.

A més de crear possibles noves maneres de representació, navegació i interacció, els documentals interactius conviden a una reconsideració dels mètodes que busquen comprendre el documental. Aquest nou gènere estén el projecte documental cap a un nou espai en els mitjans de comunicació. Els mètodes i conceptes que s'han desenvolupat per tal de comprendre els audiovisuals de no ficció no són els més indicats per analitzar aquesta nova forma de documental. Com a nou objecte dels mitjans de comunicació, el documental interactiu desafia els mètodes tradicionals d'estudi. L'anàlisi textual, un mètode clau per a la investigació documental des dels anys 1970 (Corner, 2008) es converteix en un problema quan, almenys potencialment, hi ha diverses maneres de relacionar-se amb el text documental. Tot i així, l'anàlisi es basa en moltes de les convencions i les tècniques del documental en cinema i televisió, i es pot beneficiar de moltes de les eines analítiques i conceptuals que hi ha per a l'estudi dels documentals en general.

Un documental interactiu és una base de dades que està estructurada per una interfície. El compromís de l'usuari amb la base de dades es veurà fortament influenciat per la forma en què la informació s'estructura i presenta a l'usuari a través de la interfície. I d'acord amb Nash (2011:27), l'organització de la informació, on es col·loca un element en una pàgina i les metàfores utilitzades per emmarcar l'experiència de l'usuari repercuteixen en la manera en què l'usuari es mou a través del documental. Segons Wintonick (2011), la tecnologia canviarà en els pròxims anys el concepte de documental d'una manera més profunda a com està succeïnt en l'actualitat, però allò que ha estat el més important per a aquest gènere en totes les seves variants, romandrà sempre:

“Perhaps, in a future nano-media world, we may lose control of our real selves. We may become human documentaries. We may become living, breathing media machines. But whatever the future of docmedia and webdocs, two things are certain: what has always been important to documentary, always will be. And we will continue to look to real media as active agents and powers of persuasion, as a montage of passions and philosophies. As a way of understanding our real world.” (Wintonick, 2011, citat per Lietaert, 2011:8)

Mark Atkin, però, la altra banda, no es mostra molt convençut que la progressió i èxit del gènere sigui fructífera:

“[...] I just think that webdocs is an interim format. It is an interesting moment in the evolution of the documentary but it's going to be relatively short-lived. There have been very interesting experiments in the field but I am not sure if they have really capture the public's imagination yet.” (Atkin, 2011, citat per Lietaert, 2011:76)

Des de la vessant acadèmica, podem constatar que la majoria de conferències i festivals sobre el documental interactiu posen molt d'èmfasi en com es preparen i realitzen els projectes, que no deixa de ser una part important, però no hi ha a penes sessions teòriques ni una mínima atenció a aspectes més analítics, situació que en dificulta la seva progressió en l'àmbit teòric i acadèmic.

## 9.2 Conclusions

En aquesta recerca doctoral hem intentat resseguir el camí fet en la definició del nou gènere, avaluar l'estat de l'art des d'àmbits complementaris i arribar a establir les bases d'un model teòric de comprensió del documental interactiu que pugui ser útil tant per a l'anàlisi de les realitzacions ja existents com per al disseny i producció de futurs projectes professionals. Així, i d'acord amb les preguntes de recerca i les hipòtesis operatives plantejades en el capítol introductori d'aquesta tesi, resumim ara les conclusions principals que creiem que poden extreure's del conjunt de la nostra recerca sobre el documental interactiu.

1. El nou escenari narratiu proposat pel documental interactiu ha *transformat els processos i les lògiques de producció, distribució i exhibició dels documentals*, i sobretot la manera de relacionar en la recepció espectador i text.

2. El *procés de convergència entre el gènere documental i el mitjà digital* ha afavorit l'emergència del documental interactiu, que s'ha posicionat com un dels *gèneres per excel·lència de la no ficció interactiva*.

3. Durant els últims anys s'han produït un nombre considerable de documentals interactius, suficient per permetre d'elaborar un *marc conceptual sistemàtic, diferenciat i coherent* del nou gènere.

4. El documental interactiu s'està configurant com un *gènere audiovisual específic que pretén incorporar noves lògiques de representació de la realitat i al qual es poden atribuir un conjunt diferenciat de categories pròpies*.

5. Les dues característiques essencials i específiques del documental interactiu són la *interactivitat i la multimodalitat*.

6. El documental interactiu *afecta i transforma els rols dels tres components principals (emissor, text i receptor) del documental convencional*.

7. El documental interactiu es troba actualment en *fase de transició on conviuen les formes tradicionals de produir i distribuir documentals amb les noves formes d'expressió, de circulació i d'intervenció que permet el mitjà digital*.

8. *L'evolució previsible del documental interactiu vindrà determinada per la confluència de diversos factors com: la potenciació dels sistemes oberts i generatius, la utilització del llenguatge HTML5, la incorporació al documental de components lúdics (ficció) i l'expansió d'un model de negoci centrat en la TV interactiva*.

8.1 Els documentals interactius tendeixen a equiparar-se a *sistemes oberts i generatius*, amb un fort caràcter social i col·laboratiu.

8.2 El futur tecnològic d'aquest tipus de projectes sembla anar lligat al *llenguatge HTML 5* amb frameworks de javascript (com popcorn.js, zeega, klynt i 3wdoc) que permeten incorporar i manipular elements de diferent naturalesa multimèdia dins del documental audiovisual lineal.

8.3 Barrejar *documental (no ficció) i videojoc (ficció)* sembla una estratègia que molts productors de documental interactiu estan considerant, ja que el fet de combinar la realitat amb un estructura que inclogui l'interactor i el situï al centre mateix de l'acció, crea un escenari molt més immersiu i hiperrealista per al documental i els seus participants.

8.4 El nou *model de negoci* en el sector de la no ficció interactiva que s'està consolidant segueix el següent esquema: (1) Televisió (pública o privada) + (2) Productora/Estudi Multimèdia + (3) Govern/Institució privada + (4) Desenvolupador tecnològic.

8.5 El documental interactiu dels pròxims anys serà un *tipus de meta-gènere inserit en l'estratègia transmèdia* tant en l'àmbit de la ficció com de la no ficció interactiva. Superades les fases d'aparició, emergència i constitució, en l'actualitat tot sembla indicar que durant aquest procés d'institucionalització inicial, el gènere del documental interactiu s'està convertint en un *meta-gènere* al conformar-se com un *gènere contenidor* que abraça diferents gèneres, formats i discursos de l'àmbit de la ficció i la no ficció audiovisual i interactiva.

### 9.3 Justificació de les conclusions

1. El nou escenari narratiu proposat pel documental interactiu ha *transformat els processos i les lògiques de producció, distribució i exhibició dels documentals*, i sobretot la manera de relacionar en la recepció espectador i text.

A partir del seguiment històric efectuat en el quart capítol, de la mostra d'exemples significatius aportats i de les dades que hem extret de l'estudi canadenc *Documentary and new digital platforms: an ecosystem in transition* (2011), estem en condicions d'afirmar que el conjunt de pel·lícules documentals realitzades per a aplicacions interactives – essent la xarxa Internet la principal plataforma –, han aportat innovació i valor afegit a l'àmbit de la producció tradicional de documentals, tot afectant profundament a les lògiques de producció, exhibició i recepció de l'audiovisual.

En relació a les *lògiques de producció* d'aquest nou gènere, la naturalesa dels tres rols principals del documental convencional – emissor, text i receptor – es veu afectada àmpliament. L'autor (emissor) ja no pot plantejar-se de crear un únic programa narratiu, tancat i subjectiu, i ha d'assumir que en certa manera pot perdre el control de la seva obra. La construcció de la narració i l'ordre discursiu (text) passen d'un esquema lineal i seqüencial a un nou escenari caracteritzat per un multidesplegament de plantejaments, nusos i desenllaços. Finalment, l'interactor (receptor) es configura com a emissor (coautor) i contribuïdor dels continguts creats per l'autor, ja que el nou gènere tendeix a dotar a l'usuari de capacitats generatives.

Tot i existir un mercat de distribució consolidat per als productes audiovisuals, en el sector de la producció interactiva no hi ha un circuit concret basat en *lògiques específiques de distribució* d'aquestes obres. Per tant, no hi ha pressupostos tan elevats per a produir projectes interactius, ni un sistema i/o dispositiu d'exhibició massiu com en el cas de les sales de cinema de ficció o documental, cosa que comporta que hi hagi, en general, un baix interès per la distribució, ja que

l'espai natural d'aquests projectes acaba sent la xarxa, i precisament Internet representa la deslocalització dels projectes. En relació a les lògiques de distribució, la presència dels gèneres interactius seria gairebé inexistent si no fos gràcies a la xarxa, ja que els projectes en suports òptics presenten els mateixos problemes que els de la xarxa: poca disposició a arribar a un públic massiu i que el missatge sigui rebut de manera col·lectiva. A mesura que aquest gènere es vagi consolidant, també aniran apareixent noves lògiques de distribució, com està succeïnt ja des de fa uns anys.

En relació a la *recepció*, estem assistint a un canvi transcendental de l'escenari cinematogràfic: mentre minva el nombre d'espectadors en les tradicionals sales d'exhibició, la producció de pel·lícules és més important que mai en la història de la imatge en moviment. Tot i aquesta evidència, és cert que el públic tradicional està molt acostumat a un tipus de producció lineal, no interactiva, és a dir, a consumir un conjunt ordenat i seqüencial de blocs narratius sense involucrar-se en allò que està veient físicament. Per tant, no és per ara fàcil de seguir unes produccions que es potencien i es publiciten només a través d'un circuit propi concentrat en alguns festivals i certàmens que promouen les millors obres d'aquest nou gènere. Cal mencionar, però, que importants festivals com el IDFA (International Documentary Film Amsterdam) han apostat fort pel gènere i han creat, des de fa pocs anys – en el cas del mateix IDFA i gràcies a la iniciativa de Caspar Sonnen –, el *Doclab*, una secció del mateix festival que ofereix simultàniament, durant la celebració anual del festival a Amsterdam, estrenes (“Live Cinema Events”), debats de les peces interactives seleccionades i una conferència teòrica d'un dia (edició 2012).

Un dels problemes que pot suscitar el documental interactiu en comparació amb el lineal és el del compromís del receptor. El fet de manenir una veu narrativa forta, més enllà de certes contraindicacions, té una finalitat molt concreta: fidelitzar l'audiència. El consum no lineal de narrativa documental ha d'acceptar el fet que no hi hagi referents consolidats encara, com en el cas del documental tradicional. Aquesta falta de referents – no de referents del món real, sinó físics, de practicants – unit a la seva naturalesa que impedeix experimentar un continuum narratiu propi com en el cas de les produccions lineals, són factors determinats que fan que l'audiència no arribi moltes vegades al final – o un dels finals – preparats en un visionat no lineal. La sensació que queda a l'espectador és d'haver estat testimoni d'una història inacabada, ja que en el cas dels interactius moltes vegades no s'arriba al final.

En relació a les *lògiques de recepció*, cal establir dos nivells diferenciats d'anàlisi: a nivell de gènere, documental convencional enfront del documental interactiu; i a nivell específic des del propi gènere, de dels diferents suports utilitzats com a mitjà d'expressió. Pel que fa al canvi de model associat al consum lineal o no lineal en el tipus de recepció d'aquestes obres, observem com, d'un sistema de recepció massiva per a espectadors passius (com el públic assistent a una

estrena d'una pel·lícula en un cinema o festival, per exemple), en el cas lineal, passem a un sistema de recepció individual creat per a un usuari actiu (davant d'un ordinador, dispositiu mòbil i/o televisió, connectats a la xarxa tot navegant). Tots aquests factors transformen profundament la dinàmica de recepció i consum del gènere, ja que no és el mateix anar a un cinema, compartir les emocions amb els altres, la immersió de la gran pantalla i de la banda sonora, etc., que el fet de navegar i interactuar a través d'una interfície per poder accedir als continguts. En certa manera, el cas lineal resulta més "automàtic" i exigeix al seu públic menys esforç cognitiu, mentre que en el segon cas la dinàmica implica destresa "manual" i cal intervenir per avançar i construir/modificar la narració. I a aquesta recepció individual li hem d'afegir la tendència creixent anomenada com les segones pantalles (estar veient un mitjà tot interactuant amb un altre alhora).

Pel que fa al canvi de model en relació als diferents suports i plataformes dins el propi gènere, la diferència fonamental entre el documental interactiu en línia i fora de línia rau en què el consumidor potencial està acostumat a buscar un tipus de material gratuït, en línia i que no tingui límit de volum. La gent no comprarà un suport obsolet, amb limitació d'emmagatzematge (que tenen fins i tot els DVD de múltiples capes) i les dificultats d'instal·lació que de vegades comporta el suport fora de línia. El web desbanca definitivament, a partir de finals dels 90, aquest suport, i s'imposa com a nou model individual de recepció.

També cal assenyalar la diferència entre el documental interactiu fora de línia (suport òptic) i en línia (suports virtuals web) i les instal·lacions interactives (suport físic). En les instal·lacions interactives, l'artefacte preval sobre la narració (el suport s'imposa a la temàtica): davant d'una instal·lació interactiva estem més pendent de com funciona, del dispositiu físic en si que no del discurs que es desprèn del text audiovisual. Si es vol consumir en profunditat el discurs del text d'un documental interactiu, s'acostuma a escollir la xarxa o la televisió, però no la instal·lació interactiva documental. Per tant, es tracta d'un discurs més proper al món artístic i no tant associat a un discurs de sobrietat, característic del gènere documental. A més a més, el suport de la instal·lació física no permet el mateix nivell de profunditat – absorció i immersió – en comparació amb altres suports més afins al visionat clàssic per la mateixa interacció física del dispositiu, per la novetat tecnològica que suposa i els requeriments físics i espacials que comporta (ubicada dins d'un museu, amb un flux de gent constant que transita i l'experimenta i per la brevetat de l'experiència).

Per altra banda, el consum és immediat i breu ja que és un tipus de suport que no està pensat per oferir al seu públic la totalitat de la duració del documental, ja que moltes vegades compta amb factors aleatoris a l'hora de reproduir elements multimèdia. Hem de tenir en compte que, per regla general, el volum d'informació que conté una instal·lació és molt reduïda, i a més a més a



aquest factor cal sumar-li el fet que l'atenció de l'espectador es desvia i se centra cap a la novetat de la interacció, és a dir, sobre l'acció mateixa de “com activar el vídeo” en comptes de “veure el vídeo”. Es tracta de potenciar més el “com” que el “què”, mentre el documental interactiu té uns altres objectius: si no hi ha un bon “què” de fons, el “com” tampoc atraurà per si al públic. Com a experiència documental, el format de la instal·lació interactiva no és el més indicat, ja que crea un tipus d'experiència que no té res a veure amb conèixer i aprendre en profunditat sobre un tema concret de la realitat. Però si que té valor afegit en el sentit de complementar l'experiència, i, per tant, és un complement ideal per enriquir l'estratègia multiplataforma i/o transmèdia d'un projecte documental, fer-ne difusió i alhora otorgar-li visibilitat. L'enfocament en aquest tipus de suport és artístic, lúdic, cosa que crearà expectació sobre l'usuari. Com observem, s'imposa un altre model individual de recepció i/o de consum. Aquesta va ser precisament l'estratègia del National Film Board de Canada a l'hora d'estrenar el projecte *Out my window* (2010). Conversant amb Cizek en el teatre *De Braake Grond* durant l'estrena del projecte a Amsterdam (IDFA Doclab 2010), ella suggeria que no només estrenaven allà el projecte web, sinó que en aquest teatre i centre cultural s'exposava una instal·lació interactiva que permetia experimentar diferents històries del projecte quan el públic s'ubicava sobre uns cercles situats en el terra de la sala i que es trobaven connectats a uns sensors de llum.

Finalment, en l'actualitat, els dispositius mòbils aporten ubiqüitat i dinamisme en el consum individual, i la televisió interactiva comportarà, quan estigui implementada, un nou model de recepció individual més proper a l'oci en el sentit tradicional (asseguts còmodament en el sofà, davant d'una pantalla gran, experimentant una immersió sonora, en alta definició i tres dimensions, tot interactuant amb d'altres dispositius com les tauletes o els smartphones, etc.). En certa manera, aquest futur model de recepció serà força similar al del consum massiu.

El concepte de televisió interactiva adquirirà sentit definitivament quan hi hagi suficient massa de llars connectades amb fibra òptica i llavors *la televisió realment interactiva adquirirà sentit definitivament*. El següent esglaió en relació a l'evolució del documental interactiu – quan l'obsolescència planificada acabi amb el fervor suscitat pel desenvolupament del llenguatge HTML5 –, és el dibuixat per l'escenari de la implantació de la televisió i el consum de continguts interactius a través d'aquesta pantalla. La tecnologia ja ha estat creada, però ara falta omplir aquest espai amb continguts de qualitat. En aquesta línia, una possible idea de mercat i model de negoci podria ser crear un productora especialitzada en continguts per a documentals interactius. Aquest tipus de televisió ja podria existir perquè la tecnologia fa anys que està desenvolupada, però per raons comercials no s'ha implantat al mercat (fins que els models anteriors quedin obsolets, tot seguint l'estratègia mercantil que imposa l'escenari actual d'obsolescència planificada). Actualment es poden veure els documentals interactius bàsicament

a través de la pantalla de l'ordinador, però s'espera que en breu l'exhibició o consum s'extindrà a un àmbit més ampli de suports i/o plataformes, com els que enumerem a continuació:

- Ordinador amb pantalla tàctil, com fins ara però sense ratolí: per dispositius mòbils amb pantalla tàctil, com actualment ja es pot començar a fer a través de l'iPad; i la novetat més interessant serà la possibilitat de visualització a través de la televisió.
- El primer esglaió serà com els experiments amb televisió interactiva de fa uns anys: gràcies a la banda ampla i/o fibra òptica i una connexió a la xarxa, escollirem les opcions com fem amb el ratolí de l'ordinador amb el comandament de la televisió, que emularà el ratolí primer, i després amb una tauleta horitzontal que es disposarà sobre el nostre sofà o taula, que permetrà apretar amb el dit calculant la zona de la pantalla on apareixin les opcions.
- En un estadi més avançat, podrem interactuar a través d'una pantalla hologràfica virtual i aquesta funcionarà tot emulant diferents zones de la pantalla real on es troben disposades les icones interactives. Aquesta holografia estarà connectada a la pantalla general, de tal manera que quan l'interactor activi la zona interactiva de la pantalla virtual, aquesta informació espacial es transmetrà automàticament a la real i s'executarà l'ordre.

2. El *procés de convergència entre el gènere documental i el mitjà digital* ha afavorit l'emergència del documental interactiu, que s'ha posicionat com un dels *gèneres per excel·lència de la no ficció interactiva*.

Com hem examinat detingudament en el segon capítol a través de l'estudi paral·lel de l'evolució del gènere documental i del mitjà digital, podem constatar com *el procés de convergència entre un i altre és una realitat*. Si bé la història del documental s'inicia mig segle abans que la del mitjà digital, tots dos processos han avançat fins a arribar a un punt de convergència molt productiva en el moment actual. Cap a finals del segle XX, i sobretot a principis del XXI, les dues històries ja han recorregut part del seu camí de manera separada i han arribat a un grau de maduració notable. A partir d'aquest primer contacte, cada element adopta un conjunt de propietats i característiques pròpies de l'altre. En certa manera, es produeix un principi de fusió a partir d'una atracció mútua: el gènere documental hi aporta les seves variades modalitats de representació de la realitat, i el mitjà digital, les noves modalitats de navegació i d'interacció. El gènere documental, gràcies a la fusió del gènere documental i el mitjà digital interactiu, en certa manera es reinventa a si mateix gràcies a una suma de factors favorables que possibilita el desenvolupament de la comunicació interactiva a la xarxa, com unes infraestructures i unes

tecnologies que permeten una accessibilitat mai experimentada, una ràpida navegació, altes prestacions tècniques i la interacció entre els diferents usuaris.

El documental interactiu és un gènere que s'adapta a les lògiques de producció transmediàtiques, crossmediàtiques i de barreja de formats, factors que el converteixen en un dels gèneres més explorats i utilitzats per als objectius de la no ficció interactiva. El fet que la no ficció interactiva, en determinats casos, esdevingui més atractiva que la ficció interactiva a l'hora d'experimentar amb els mitjans interactius, es pot deure a diferents factors. Des del nostre punt de vista, però, n'hi ha dos essencials i que cal remarcar: en primer lloc, perquè aquest tipus de textualitat pot tenir connotacions idònies per explotar els eixos control-descoberta, autor-lector i dificultat-gaudi, contemplats en el model d'anàlisi al capítol vuitè. Aquests eixos, correctament articulats, "exigeixen" (tot establint un tipus de negociació amb l'interactor) una certa involucració en formes diverses que poden oscil·lar des de la col·laboració o investigació, passant per la indagació i deducció i/o descobriment sobre un tema. Observem, doncs, com entra en joc una de les estratègies clàssiques de la ficció a l'incorporar la figura del detectiu, el qual forma part de la història i esdevé una peça cabdal perquè la narració es resolgui en qualsevol sentit possible. En aquest nou escenari, l'autor ja no li diu a l'espectador "jo t'ensenyó", sinó més aviat "jo t'acompanyo i t'ajudo perquè tu descobreixis". Aquest canvi d'òptica articula un nou paradigma comentat anteriorment en aquestes conclusions en relació a les lògiques de recepció.

En el terreny de la ficció interactiva, parar aquest fluxe lineal per a deixar triar a l'espectador o plantejar-li reptes pot suposar la pèrdua de ritme narratiu i d'interès per la història<sup>124</sup>. Per tant, i com exposem en el capítol cinquè en relació als problemes respecte l'autoria, observem com la ficció interactiva, en determinats formats com el curtmetratge o llargmetratge, és un gènere audiovisual que encara es troba subjecte a una pressió més forta que la no ficció en relació a l'autoria i la pèrdua de veu narrativa predominant. A vegades, la narració no lineal (equiparable per un autor a la pèrdua de control discursiu) és vista com un problema en el món de la ficció i la no ficció audiovisual, però en aquest nou gènere es considera una gran oportunitat. Aquest tipus de narració permet dotar els projectes audiovisuals d'elements que el complementen, l'expandeixen i l'enriqueixen, aportant nombrosos valors afegits a l'experiència global de l'espectador, de manera que aquesta sigui més variada, completa i immersiva. Trobar el punt mig on el significat es pot maximitzar i l'audiència és més compromesa és el paper del director de cinema documental, i és en aquest punt mitjà que la pel·lícula documental i els mitjans interactius poden coexistir. Mitjançant la combinació de la potència del mitjà cinematogràfic per

---

<sup>124</sup> Tot i això, això no succeeix en tots els gèneres de ficció, ja que en el gènere més important de la ficció interactiva, els videojocs, el jugador ja comença a jugar sabent del "contracte implícit" que comporta l'estructura pròpia d'aquest gènere interactiu, amb el que aturar la narració forma part de l'aventura i pot ser un requeriment per avançar en la història.

proporcionar perspectiva i la capacitat d'interactivitat per millorar la participació dels usuaris amb el material, la pel·lícula documental interactiva pot ser capaç d'oferir documentals més significatius. La idea que els mitjans interactius poden escurçar la diferència entre el productor i l'usuari és prometedora per a qualsevol documentalista que busqui incrementar la participació en les seves narracions. Però, situats en l'altre extrem de la balança, si aquesta diferència s'escurça massa és possible que el documental perdi valor i interès, justament per la manca d'una veu narrativa forta i d'un programa narratiu determinat (precisament aquesta és la por de la majoria d'autors tradicionals).

En segon lloc, per acabar de potenciar la proposta i fer-la assequible a tots els nivells econòmics, la no ficció respon a un model de producció de baixos costos (inclús a partir del model de crowdfunding, doncs a vegades aquests projectes es produeixen gràcies a la contribució de la pròpia comunitat a través de petites donacions i micropagaments), model que les gran produccions de ficció no poden contemplar perquè una història de ficció requereix de molta més preparació i factors extres que no la que ofereix per si la pròpia realitat i/o història, en el cas de la no ficció. Més específicament, entre aquests tres destacats gèneres de la no ficció interactiva – assaig, reportatge i documental –, aquest últim és el que s'ha explotat més, com s'argumenta en el capítol cinquè. L'assaig va ser un gènere molt cultivat durant el naixement del gènere del documental interactiu, i en certa manera les primeres proves eren més assaigs que no documentals perquè experimentaven amb les històries i els llenguatges. Però l'assaig és un gènere que també es troba molt lligat a la ficció o a formes relacionades amb l'art, i que per tant no és pròpia de la no ficció, com el cas documental, tot i que els límits entre gèneres, qüestionats en el segon capítol, també són discutibles. Per altra banda, el reportatge és un gènere vinculat al periodisme, les formes d'expressió pròpies del qual serien més tancades – tipus de plans, reporter presentant el tema, plans curts i picats, poca profunditat reflexiva –, com s'observa en el quadre del tercer capítol on establím de diferències entre els dos gèneres. Per tant, és un gènere no tant apte per innovar i lligat a les estructures de la informació del gènere periodístic en el que l'objectiu prioritari no és crear una peça d'autor subjectiva sobre la realitat. El documental és un gènere tipus “contenedor” o “paraigües”, on diverses experiències poden confluir-hi i coexistir, i precisament aquest factor “camaleònic” i modulable és el que li otorga aquest impuls que està experimentant en relació als formats interactius, fins a *constituir-se en l'actualitat com un dels gèneres interactius hegemònics en relació a la producció en el terreny de la no ficció interactiva*.

Un projecte d'aquesta naturalesa pot *satisfer una triple necessitat i/o voluntat*: la pròpia del jugador – *lúdica* –, la de l'estudiant o la persona amb inquietuds culturals – *educativa i/o formativa* – i la relacional – a nivell de *comunicació* amb d'altres participants –. A més a més,

es tracta d'un *nou gènere fruit d'una doble hibridació*: entre *audiovisual* – gènere documental – i *interacció* – mitjà digital interactiu –, i entre *informació* – continguts – i *entreteniment* – interfície navegable –. Per tant, es tracta de projectes que hibriden les dues fórmules, la informació (continguts) amb l'entreteniment (diversió). Creiem que aquest gènere està destinat a convertir-se en un dels formats del gènere informatiu més utilitzats en els propers anys, doncs ja és avui un relleu natural dels mitjans tradicionals com la televisió o el fotoperiodisme. El documental interactiu participa a la consagració de nous usos i a la utilització de noves plataformes per a consum de béns culturals i d'informació. La informació i fins i tot la cultura es consumeixen a la demanda, en tot moment i des de qualsevol lloc. Aquest canvi de l'audiència en el temps i en l'espai constitueix un nou imperatiu al qual els mitjans tradicionals s'han de sotmetre. El seu futur no passa només per la pantalla del televisor, sinó també per l'ordinador i els terminals multimèdia mòbils.

Una de les premisses essencials del documental tradicional és la voluntat d'organitzar una història de tal manera que sigui, alhora, informativa i entretinguda. I el format interactiu, en aquest sentit, ha de seguir la tradició i ha d'intentar oferir experiències semblants que barregin de manera tan eficient, original i atractiva com pugui, una proposta lúdica – d'entreteniment – amb una de didàctica i/o educativa – coneixement –. I això és possible, fonamentalment, gràcies a la combinació de les diferents modalitats navegacionals i d'interacció en un aplicatiu, la qual possibilita un múltiple intercanvi entre l'obra i l'interactor.

L'ordre de l'experiència seria *jugar amb les possibilitats que ofereix el sistema d'interacció* (tot navegant, interactuant, contribuint i col·laborant), *aprendre* (entès com a transferència de coneixement) i finalment *compartir* (interactuar amb els altres). En primer lloc, el fet de navegar i visitar diferents propostes a l'hora de presentar i estructurar els continguts (la informació i el coneixement), comporta la utilització d'estratègies i recursos propis dels jocs. D'aquesta manera, a partir de l'estructura de l'interactiu i a través de les modalitats de navegació, l'usuari en certa manera “juga” amb les possibilitats que ofereix l'obra i pot satisfer la seva primera necessitat: la relacionada amb la diversió i l'entreteniment; en segon lloc, aquesta estratègia propera a l'experiència del joc normalment comporta una sensació d'immersió profunda al visitant i evita que el seu aprenentatge sigui avorrit i que la seva necessitat de ser informat o d'aprendre s'acabi esvaint. Per tant, la proposta didàctica que s'ofereix resulta atractiva i dinàmica, més enllà de la que presenten la majoria d'hipertextos clàssics. Ja en aquest estadi, l'interactor “aprèn jugant” i una vegada ha “après la lliçó” d'una manera divertida, original i desenfadada, la pot compartir amb d'altres interactores, en temps real o quan ho consideri adient. Creiem que, mitjançant la correcta barreja d'aquests tres aspectes, s'aconsegueix equiparar en atractiu els aplicatius multimèdia de no ficció a propostes properes a la ficció. Salaverría (2003),

en aquest sentit, assenyala respecte a la importància de saber conjugar les estratègies lúdiques en relació a la difusió de la informació en el nou paradigma digital interactiu:

“Los nuevos medios reclaman nuevas formas de presentar la información. Las potencialidades hipertextuales e interactivas de las redes digitales exigen a los medios un esfuerzo por desarrollar formatos informativos que aprovechen esas utilidades. [...] Los jóvenes de hoy —es decir, los lectores de mañana— están acostumbrados al consumo de contenidos audiovisuales e interactivos de carácter lúdico, y es lógico deducir que si los medios pretenden atraer su atención deberán desarrollar formatos que incorporen de algún modo esas características en el discurso informativo.”(Salaverria, 2003:36)

3. Durant els últims anys s'han produït un nombre considerable de documentals interactius, suficient per permetre d'elaborar un *marc conceptual sistemàtic, diferenciat i coherent* del nou gènere.

En el capítol quart resseguim les diferents etapes que creiem que caracteritzen aquest nou gènere. Oferim una base de seixanta exemples però el ventall, que es pot consultar a la plataforma InterDOC, és molt extens gràcies sobretot a aquests quatre anys de producció notable, des del 2009 fins al 2013. Si bé abans de 2009 potser no existia una mostra d'exemples de qualitat per fer referència i analitzar a aquest gènere, creiem que a través del capítol quart i la informació expandida de la base de dades que s'ofereix a InterDOC, hi ha raons suficients per a pensar que a partir d'aquesta mostra específica es pot elaborar un marc conceptual que diferenciï aquest gènere d'altres i del seu homòleg de no ficció audiovisual. També existeix una altra gran base de dades que reafirma la nostra posició, proveïda per la Organització Documental de Canadà (DOC), a partir d'una recerca efectuada pel seu equip del Docshift. S'anomena *Docshift Index*<sup>125</sup> i també compta amb un extens conjunt d'exemples seleccionats i analitzats en detall.

Els principals factors favorables que han contribuït a que el documental interactiu floreixi i es consolidi com a gènere són les millores tècniques en les infraestructures i la xarxa Internet, el programari de codi lliure, l'experimentació que ofereix aquest tipus de format i la relació i proximitat amb el discurs polític, amb l'activisme i els moviments socials. Com hem avançat en el capítol setè, a partir de l'any 2008 i durant el període que comprèn de 2009 a 2013, el documental interactiu està experimentat un creixement notable degut a diferents factors favorables. Aquest creixement és degut, entre d'altres, a aquests principals *factors*:

- Les limitacions tècniques comencen a superar-se pel fet que l'ample de banda i la fibra òptica comencen a arribar a la majoria de països del primer i el segon món.
- Cada vegada hi ha més programari de codi lliure per a realitzar aquest tipus de format.

---

<sup>125</sup> Consultar *Docshift index* en aquesta direcció web: <http://www.doctoronto.ca/docshift-index/>

- És un gènere inexplorat i l'experimentació es troba a l'ordre del dia. Molts dels pressupostos de països interessats en aquest gènere – sobretot Canadà, els Estats Units, França i Anglaterra – inverteixen generoses sumes de diners per a produir prototips i presentar-los a festivals i certàmens.
- Els pressupostos de les institucions que produeixen documental cada vegada es troben més diversificats: ara ja no es centren en la seva totalitat en la producció audiovisual, sinó que el procés s'està invertint i l'excusa ara sembla ser el factor novell que comporta experimentar amb les noves formes i llenguatges.
- S'està convertint, per a molts autors, en una eina de crítica, denúncia i cohesió social a l'estil del documental clàssic. A més, es tracta d'un gènere que compta amb un mitjà propici i democràtic per a la seva difusió, cosa que no succeeix amb d'altres formats, com ja s'ha comentat anteriorment, subjectes a unes altres dinàmiques de distribució i exhibició més complexes (cinema, televisió, ràdio, premsa, etc.).

4. El documental interactiu s'està configurant com un *gènere audiovisual específic que pretén incorporar noves lògiques de representació de la realitat i al qual es poden atribuir un conjunt diferenciat de categories pròpies.*

Els documentals *interactius creen noves lògiques de representació de la realitat.* L'èmfasi d'aquestes noves lògiques radica en la manera i la relació que s'estableix entre text i interactor a l'hora de navegar i interactuar, més que no pas en com l'autor elabora un discurs determinat sobre la realitat per a l'espectador tradicional. El nou discurs es construeix gràcies a les modalitats de navegació i d'interacció i no tant a partir dels modes de representació. En aquesta línia, opinem que *no es pot considerar el documental interactiu com una mera evolució de les pel·lícules documentals*, ja que aquesta consideració resulta insuficient per il·lustrar la naturalesa i la profunditat del canvi. Això s'aprecia si s'observa com, en el cas que ens ocupa, les modalitats de representació no es poden considerar indicadors suficients per analitzar el nou gènere, però sí les noves modalitats de navegació no lineal i d'interacció digital resultants. Les qüestions que suscita l'afirmació anterior s'articulen al voltant del plantejament sobre si existeix una continuïtat entre el documental lineal i l'interactiu, si els directors que experimenten amb els nous mitjans provenen de diferents àmbits especialitzats o no, o fins on influeixen els mitjans en el producte final.

Als capítols cinquè, sisè, setè i vuitè oferim un marc conceptual original que ens dóna pistes sobre el nou gènere, *suggerint que aquest s'està configurant com un gènere audiovisual*

*específic que pretén incorporar noves lògiques de representació de la realitat i al qual es poden atribuir un conjunt diferenciat de categories pròpies.*

Aquests quatre capítols centrals de la segona part de la recerca es troben molt vinculats al quart, on a partir de l'aplicació de la teoria del doble naixement, proposem que el procés entre l'aparició de la tecnologia i la constitució del medi es podria ubicar entre 1980 i principis del segle XXI, mentre que actualment ens trobem immersos en el procés que comprèn entre el seu segon naixement i la seva veritable consolidació, que encara s'ha de produir. En aquesta transició és on s'observen les tres fases principals que utilitzem per elaborar la nostra proposta de divisió per períodes o etapes com a “aparició”, “emergència” i “constitució”, incloent-hi la de “diversificació/institucionalització”. Perquè, sens dubte, la consolidació real i estable del mitjà necessita que es produeixi un “procés institucionalització”, resultat de la relació de tots els agents i factors implicats, que porti el mitjà a l'autonomia i a la identitat que Gaudreault anomena “segon naixement” o consolidació, i això només passarà quan s'aconsegueixi articular un sòlid i rentable model de negoci. Si bé, en l'actualitat, un model de negoci consolidat encara no existeix, justifiquem en el capítol quart i al primer annex (estat de desenvolupament actual) com durant els últims anys s'han creat un conjunt d'infraestructures, convenis i organitzacions dedicades a l'estudi, anàlisi i producció del gènere, com la creació de la “i-docs Community” (“i-docs Conference”, “i-docs Lab”), les iniciatives “Docshift” (“Institute”, “Summit”, “Index”, etc); el departament “Highrise” del NFB i totes les seves produccions, el projecte “Living Docs” de Mozilla, convenis de cooperació (IDFA Doclab i MIT Open Doclab); les aliances entre actors de diferents països tals com productores, radiodifusors, governs i desenvolupadors tecnològics; les ajudes d'importants festivals; conferències, simposis i seccions de festivals dedicats a mostrar les últimes tendències, nombrosos portals i pàgines web, i les primeres publicacions, articles i tesis doctorals sobre el gènere. I no només això, en el període actual aquests diferents actors provinents d'àmbits diferents estan començant a generar altres estructures i acords que *permetran, en breu, assolir l'estadi de la institucionalització, estadi natural després que un gènere es diferenciï i es conformi com a tal*, (però no premissa assegurada, com hem analitzat en el cas dels suports fora de línia, com el CD ROM i DVD ROM, a finals del segle passat.)

En relació a *com s'hauria d'anomenar* a aquest gènere, termes com webdocumental, documental digital o altres noms abarquen només algun dels suports o plataformes que pot contenir un documental interactiu, però no la seva totalitat ni complexitat a dia d'avui. Diferents terminologies al llarg de la seva història per a referir-se a aquest tipus de format han estat: “Documentals de nous mitjans”, “documents digitals o web”, “pel·lícules interactives”, “bases de dades narratives”, “exploracions interactives”, “visites virtuals”, “interactius documentals”, “assajos digitals”, etc. D'altra banda, per què anomenar-lo documental si la ficció també entraria



en aquest terreny borrós quant a les seves fronteres – cas dels jocs –, on paraules com “cinema” o fins i tot “experiència” també serien escaients, o per què incloure el terme d'interactiu, si des d'una perspectiva més propera a les ciències socials, molts d'aquests projectes no són interactius en cap sentit, més enllà de la interfície que permet una comunicació entre el sistema i el receptor (en termes de les teories exposades per la ciència de la Human Computer Interaction). Personalment, no estic en desacord en anomenar-lo “documental interactiu”, superant d'aquesta manera les possibles pors anteriors, quan el gènere naixia i, com que ningú el considerava seriós, es temia que se'l confongués amb la modalitat interactiva descrita per Nichols (1991, 1994 i 2001), en la qual el director provoca o estimula al participant o entrevistat durant les entrevistes, etc. Nichols va canviar després aquesta modalitat pel nom de “participativa”, però quan vaig iniciar la meua investigació tenia por d'aquesta apreciació i vaig decidir començar per partir del terme genèric de “documental multimèdia interactiu” com a punt de partida de la meua recerca personal en aquest àmbit. El terme de multimèdia ja està bastant en desús, de manera que he continuat el meu treball només considerant-lo com a “documental interactiu”. Si, com sembla marcar la dinàmica actual en els cercles teòrics interessats en el gènere, s'accepta d'anomenar-lo “documental interactiu”, proposo tenir en compte les consideracions que segueixen.

Es podria adduir que el documental interactiu no és en realitat un gènere en si sinó més aviat un conjunt de “presentacions multimèdia” o una “nova forma d'expressió dels nous mitjans”, o fins i tot meres “infografies animades”. En realitat, considerem que penjar un documental per parts o veure-ho a través d'una interfície amb una metàfora gràfica no deixa de ser un sistema hipertextual a base de nodes i vincles camuflat, és a dir, una altra forma de disposar els elements en l'espai. Des d'aquest punt de vista, tot són presentacions multimèdia, sens dubte. Per diferenciar-los i etiquetar-los, caldria detectar les característiques definitòries que el descriurien, com hem realitzat en el cinquè i sisè capítol. Una de les *característiques fonamentals per situar alguns exemples dins de camp* és el fet que hi hagi una narració en sentit fort, que es creï en l'espectador una sensació que hi ha un fil narratiu ben definit i això faci precisament que no perdi la intenció per seguir mirant i triant camins. Aquesta proposta textual, discursiva o narrativa interactiva és fonamental per considerar un exemple com a part del gènere, i per extensió, l'elecció de la temàtica i del seu tractament audiovisual també ho són. Segons el nostre punt de vista, l'elecció i encert del tema és un factor clau, juntament amb una bona estratègia per captar i mantenir l'atenció dels usuaris. Per tant, dos punts nuclears per considerar projectes com a documentals interactius serien el tema documental triat (el qual s'ha d'allunyar de l'assaig i reportatge) i l'estratègia centrada en l'experiència de l'usuari (UX), que inclou conceptes com usabilitat, disseny centrat en l'usuari (UCD), optimització, etc.

5. Les dues característiques essencials i específiques del documental interactiu són la *interactivitat* i la *multimodalitat*.

Aquests dos aspectes bàsics, “interactivitat” i “multimodalitat”, contribueixen de manera determinant a l'hora d'enriquir el documental interactiu i en general les obres de no ficció. Aquestes *noves obres de frontera integren una combinació de llenguatges i sistemes de comunicació* (multimodalitat), juntament amb *noves experiències interactives on els usuaris adquireixen un paper fonamental* (interactivitat). Hi ha moltes formes alternatives de fer convergir diversos mitjans en el discurs digital, però les diverses maneres d'integrar multimodalitat i interacció és allò que millor caracteritza els discursos del mitjà digital. Alguns CD-ROMs de finals dels anys 90 van apuntar ja algunes d'aquestes possibilitats, més tard gairebé oblidades sota el pes enorme de l'internet i els jocs que coneixem.

L'autora Janet Murray adopta un tipus d'anàlisi pròxim a la perspectiva de la narrativa interactiva a la seva obra, *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio* (1999), considerant els conceptes d'interactivitat i immersió com els dos aspectes específics del mitjà digital. La interactivitat – allò que ens fa atractiva i diferent la comunicació amb un ordinador –, es pot considerar formada per la conjunció de la seqüencialitat, la característica bàsica de l'ordinador de fer una successió d'ordres o procediments, i la participació, la nostra capacitat de provocar comportaments intervenint per modificar aquells processos seqüencials. La segona característica definitòria de l'entorn digital, segons Murray (1999:109), és la immersió: la part que permet afegir aspectes dramàtics a la relació amb l'ordinador. Segons Ribas (2009:46), Murray relaciona immersió amb espacialitat, la capacitat de mostrar-nos espais pels quals ens podem “moure”, és a dir “navegar” (aquesta acció deambulatòria és la que ens proporciona la sensació espacial, sigui quina sigui la interfície física que emprem) i amb l'enciclopedisme, l'accés a una quantitat de dades que sembla no tenir fi i que es tradueix en la possibilitat d'una riquesa gairebé il·limitada de la representació.

Com es desprèn dels anteriors paràgrafs, coincidim amb Murray en l'afirmació que *immersió* (aconseguida a partir de les *modalitats de navegació*) i *interactivitat* (articulada a partir de les *modalitats d'interacció*) són els dos components bàsics que diferencien i aporten valor afegit al mitjà digital. La raó per la qual costa tant aconseguir que la gent s'impliqui i interactui, en el sentit fort, amb aquest tipus de projectes es pot deure, en part, a les *diferències que s'estableixen en la recepció dels productes lineals i els no lineals*. Com s'ha comentat a l'inici d'aquestes conclusions, és diferent haver d'enfrontar-se a un tipus de consum lineal – més senzill en termes de visionat – que a un tipus de consum no lineal – més complicat en termes de visionat –. Mentre la primera opció ofereix una història ordenada i seqüencial, la segona proporciona un

eix narratiu general i diferents històries que es bifurquen i s'interconnecten. En certa manera, es podria considerar que la versió interactiva ens explica la mateixa història que en el cas lineal però amb més informació – riquesa de matisos – i d'una manera més “desordenada”, en termes de visionat. El problema bàsic radica en el fet d'haver d'enfrontar-se amb la seqüencialitat lineal quan l'usuari es troba en l'estatut d'espectador-lector. Per això, el gènere interactiu no funciona en un cinema, ja que estem acostumats a un discurs lineal grupal/global, però a un consum interactiu més individual (ordinador, casa).

Tot i això, la no ficció interactiva, al poder abarcar temes relacionats sobretot amb l'*activisme* i les *problemàtiques socials* (a més d'altres), compta amb una ajuda temàtica ideal per, en aquesta època de canvis i moviments a través del xarxa, mostrar-se potencialment apta com una eina dissenyada específicament per a motivar i incentivar l'intercanvi, la col·laboració i la interacció a la web social connectada. *Respecte la interacció, el fet que a la gent li costi d'implícit-activament i d'interactuar amb els projectes d'aquesta naturalesa pot respondre a qüestions tècniques, motivacionals o competencials.* En aquest breu llistat exposem las possibles raons:

- Raons tècniques = Sistemes interactius mal dissenyats / Altres plataformes més massives
- Raons motivacionals = Mandra / Falta d'estímul
- Raons competencials = Ignorància / No tenir competència en el tema proposat.

En relació a les *raons tècniques*, errors en l'estructura de navegació i el sistema d'interacció en l'arquitectura de la informació – design document, blueprint, arbre de continguts i diagrama de flux – poden comportar que l'usuari o bé es perdi o es sobresaturi d'informació, els dos grans problemes clàssics de l'hipertext. Si l'experiència de l'usuari i el disseny de la interfície no s'ajusten al màxim, és possible que el documental interactiu no “inviti” a la col·laboració i/o interacció entre els seus usuaris. A més a més, segons les tendències consolidades de xarxes socials com Facebook, Twitter o Youtube *són mitjans que porten molt d'avantatge al gènere i es troben en una fase de completa consolidació*, cosa que fa presumir que un usuari que té el seu perfil funcional creat i utilitza aquestes plataformes (en certa manera ja està “seduït” i “acostumat” a treballar amb sistemes i interfícies que coneix i domina), no canviarà tan fàcilment a d'altres. No hem d'oblidar que el gran valor afegit de Facebook i Twitter – i d'aquí el seu èxit fulgurant en el seu moment – radica en la facilitat d'ús i la immediatesa que ofereixen, factors clau per a la seva utilització massiva per part dels usuaris connectats a la xarxa. Davant d'aquestes noves plataformes socials 2.0 i en relació a la interacció, el documental interactiu encara ocupa un segment molt petit. Però, pensant en no excloure sinó en incloure, una possible solució seria insertar enllaços o incrustar part de les principals xarxes

socials dins el nostre projecte, per aprofitar al màxim les sinèrgies creades per aquestes plataformes, com ja s'ha utilitzat amb èxit en el documental interactiu *Collapsus* (2010).

En relació a les *raons motivacionals i adoptant una perspectiva sociològica* (relacionada amb els hàbits de l'individu o usuari en relació a l'aplicatiu), opinem que el fet que el format del documental interactiu no obtingui bons resultats en relació a la interacció no té tant a veure amb les limitacions tecnològiques pròpies del mitjà, sinó més aviat amb una tendència relacionada amb el consum i els individus consumidors. L'esforç mental (i físic) al qual és sotmès l'interactor en un documental interactiu és molt més gran que en un visionat tradicional. Dit amb paraules col·loquials, fa més mandra posar-se davant la pantalla d'un ordinador i haver d'esforçar-se per navegar, conèixer les funcionalitats del sistema i haver de prendre decisions, que situar-se davant d'una pantalla de televisió i poder manipular el contingut d'una manera senzilla i lineal. L'element clau que cal destacar és que estem culturalment acostumats a aquesta segona opció, i que costa molt canviar els hàbits de la recepció. Aquests hàbits concrets, vinculats a l'oci i entreteniment, són entesos mentalment com a moments d'esbarjo, moments en els quals l'individu, després d'una llarga jornada laboral i moltes hores de concentració, difícilment es disposarà a seguir pensant i prenent decisions, concentrat en una tasca que li demana que continuï fent el que s'ha dedicat a fer les últimes vuit hores o els últims vuit dies.

Si al fet d'entendre i analitzar cognitivament allò que s'està veient i aprendre com funciona el sistema per avançar, li sumem el fet d'haver de participar – i, per extensió, aportar el punt de vista subjectiu a un discurs absolut ja molt treballat –, obtenim una triple equació que pot acabar generant frustració i més agotament mental abans que sensació d'esbarjo i recreació en l'interactor. Mentre en el cas lineal la primera opció – interpretació d'allò que estem veient i escoltant – no és ni obligatòria, en el segon cas sí que cal entendre el sistema per avançar i a més a més se'ns incita a reflexionar sobre el que veiem i fins i tot a contribuir-hi (potser són masses coses al mateix temps quan en realitat ens volem centrar solament en una, que és veure i disfrutar d'un programa audiovisual sense haver de pensar).

Finalment, la raó de la *falta de competència* es defineix en base a la dificultat dels lectors-interactors davant d'un text estructurat per gent competent en determinats gèneres, com per exemple, una crònica periodística d'un reporter en el lloc dels fets, davant d'una obra documental de ficció (que implica la capacitat d'inventar un món ficcitiu o negociar amb la realitat), o davant d'un article que es troba en un bloc científic i investiga sobre la física de les partícules, per exemple. En qualsevol d'aquests exemples, el lector s'enfronta davant d'un text davant del qual no es troba a la mateixa altura, i per tant hi té poca cosa a dir. Això genera problemes per activar un nivell de competència similar, per això costa tant que la gent s'impliqui i generi discurs dins el gènere documental. Davant d'un tipus de proposta,

generalment molt pensada i treballada per part de l'interlocutor (podriem anomenar-lo el "creador expert"), el lector es veu incapaç de generar una proposta pertinent i simplement ni ho intenta.

6. El documental interacctiu *afecta i transforma els rols dels tres components principals* (emissor, text i receptor) *del documental convencional*.

*La naturalesa intrínseca del documental convencional sofreix canvis importants a partir de l'adveniment d'aquesta nova forma documental*, derivada del nou escenari tecnològic actual. Seguint la línia proposada per Nichols (1991) respecte d'una possible definició, analitzem concretament les tres tendències en profunditat:

- L'*autor* ja no pot plantejar-se de crear un únic programa narratiu, tancat i subjectiu, i ha d'assumir que en certa manera perdrà el control de la seva obra, amb la qual cosa la nova situació sovint va en contra dels seus interessos. En síntesi, ja no depèn d'ell mateix per transmetre un programa narratiu determinat.
- *La construcció de la narració i l'ordre discursiu* passen d'un esquema lineal i seqüencial a un nou escenari caracteritzat per un multidesplegament de plantejaments, nusos i desenllaços. El text de l'obra passa de tenir una estructura tancada a una d'oberta. El resultat final del documental (el que es diu) i l'ordre discursiu (com es diu) pot acabar prenent una forma molt diferent a aquella que, en un estadi inicial, es contemplava en el guió de l'obra.
- L'*interactor* es configura com a emissor i contribuïdor dels continguts creats per l'autor: el nou gènere i les noves modalitats de navegació i d'interacció resultants inclouen característiques generatives per part de l'usuari. Aquests nous paràmetres permeten que l'interactor formi part del sistema, i fins i tot que el modifiqui, com si es tractés d'un sistema viu i canviant (l'interactor es configura com a co-creador de l'obra). L'espectador clàssic (ara també interactor, participant i contribuïdor), adopta en aquest nou format les connotacions pròpies d'un autor, i en certa manera es converteix en el creador d'un propi documental personal, ja que dirigeix el control de la navegació (de l'ordre del discurs) i utilitza el gran poder que la interacció permet (la característica definitòria que diferencia el mitjà digital, gràcies a la seva interfície i la possibilitat de relació amb d'altres persones).

La pregunta, després d'enumerar tots aquests nous elements, seria perquè aquest gènere com a tal no ha eclosionat d'una manera definitiva fins fa relativament poc temps, i, en definitiva,

perquè li ha costat tant establir-se i adquirir un paper determinant com a nova forma de no ficció interactiva. Hi pot haver diferents raons, però segons el nostre punt de vista, les més importants són les que detallem tot seguit.

Des del punt de vista de *l'emissor (autor) i el model de producció*, els dos principals problemes que hi detectem són, per una banda, la ja citada pèrdua de control per part de l'autor i els problemes a nivell subjectiu i discursiu que això comporta; per altra banda, si bé per realitzar un documental interactiu s'ha de comptar amb un equip nombrós – com en el cas dels gèneres audiovisuals –, en aquest cas hi ha dos terrenys (audiovisual i interactiu) molt diferenciats i que sovint s'escapen al director de l'obra. En un equip de producció multimèdia, a vegades hi ha un abisme entre les persones que desenvolupen la part audiovisual i la part multimèdia. Si bé en un equip centrat en produir un documental audiovisual hi ha especialistes en cada àrea, el director ha de conèixer mínimament els diferents rols professionals que s'hi desenvolupen i articular-los en la millor mesura que sigui possible – hi ha directors que assumeixen bastants rols en un documental, com el de guionista, el de realitzador, el de muntador, els de fotografia fixa, etc. –, i això no acostuma a passar en l'àmbit multimèdia (un autor de continguts d'un interactiu, excepte comptats casos, no està familiaritzat en com elaborar una arquitectura de la informació, un diagrama de flux o com dissenyar i programar l'aplicatiu). Aquest fet comporta moltes vegades problemes en la concepció del documental interactiu i malentesos de comunicació grupal, ja que les naturaleses, dinàmiques i lògiques de treball en els dos mitjans són molt diferents. També cal afegir que la pròpia dificultat de construir un producte més complicat en termes de visionat fa que moltes produccions es realitzin a la manera tradicional. Finalment, destacar que, per acabar de complicar aquest mecanisme, hi ha un abisme entre les dues indústries: la tecnològica i la dels continguts. La primera pensa en termes de transportar coses i la segona enfoca el negoci des d'una altra perspectiva. Hi ha gran distància, un autèntic “gap”, entre aquestes dues realitats o modes de producció.

Des del punt de vista del *discurs i tipus de narració (text i guió)*, el fet d'haver de plantejar un sistema textual en base a un desplegament múltiple de possibilitats comporta molta més feina per a l'equip de guionistes i per als dissenyadors i programadors de l'aplicatiu. Per tant, estem parlant d'un augment considerable del volum de la producció (podria triplicar i quadruplicar la feina base d'una narració lineal amb una sola història), tant per a les persones que en desenvolupen la part més audiovisual (guionistes, responsables de continguts textuals i audiovisuals, entrevistadors, etc.) com per a les que en desenvolupen la part més interactiva (arquitectes de la informació, dissenyadors gràfics i multimèdia, programadors, etc.). A més, no cal oblidar que per elaborar un tipus de discurs no lineal ramificat cal adoptar una nova lògica narrativa, i això, a banda d'estar molt en contra de determinats autors (que, finalment, són els

que tenen l'última paraula), també requereix entrenament i habilitats especials per desenvolupar aquesta nova lògica discursiva i narrativa amb èxit.

Des del punt de vista de *l'interactor (espectador) i el model de recepció*, a nivell tecnològic l'amplada de banda encara no és suficient per navegar en aquests tipus de projectes amb tota rapidesa i comoditat. Això comporta el fet d'haver d'esperar que es carreguin (no només al principi, sinó a vegades també quan activem un tipus determinat de modalitat navegacional o interactiva) les diferents parts de l'aplicatiu, i tot això, situats en l'escenari actual, caracteritzat per un usuari que exigeix immediatesa, es converteix en un factor determinant que juga a favor del visionat tradicional. Una possible solució per a "curar-se en salut" consistiria a saber combinar les dues històries, la que funciona linealment i la que és interactiva. Si es saben combinar de manera efectiva, el documental interactiu funcionarà segur, i llavors cada interactor podrà escollir la modalitat que més li interessi i el documental s'adaptarà a les dues maneres de consumir per excel·lència, i en certa manera "tots contents" amb el resultat.

D'altra banda, alguns cineastes tradicionals posen en dubte l'existència del documental interactiu. Cert que alguns cineastes tenen *pocs incentius per convertir la seva pel·lícula en un projecte interactiu*, ja que podria representar el fet delimitar la seva distribució a Internet, renunciar al control respecte de l'autoria i disminuir l'impacte de la pel·lícula a causa de l'experiència de la petita pantalla, factors que van en contra de la naturalesa del director de l'obra. Esperem que les últimes tendències, experiments basats en la hibridació entre televisió i la xarxa – com el cas de l'interactiu que analitza el quadre del Guernica (*Guernika, pintura de guerra*, produït l'any 2007) –, s'imposin aviat com a estàndards i el problema de la localització i del visionat d'aquest gènere deixi de ser un problema<sup>126</sup>. Però, d'altra banda, es dona el factor invers, és a dir, moltes obres *s'ideen de manera lineal i es converteixen en interactives* perquè és el que està de moda i on es troben els pressupostos més o menys generosos (atenent que estem en l'àmbit documental), però això *comporta que els sistemes interactius siguin deficients* ja que són creats per persones que porten dècades produint per als mitjans audiovisuals amb lògiques lineals no interactives, i el que acaben fent és una rèplica exacta d'un projecte audiovisual per a un mitjà més complex en el que no encaixa.

Estem d'acord amb Galloway (2007:336) quan atribueix bona part del fracàs de la pel·lícula interactiva a les altes expectatives d'audiència sense complir del mitjà a causa de les limitacions tècniques i aspiracions incompletes. Hi agefeix que, perquè el documental interactiu tingui èxit, el públic necessita assolir una millor fusió entre els conceptes d'"interactiu" i "pel·lícula"

---

<sup>126</sup> L'especialització en el format d'algunes productores, com els casos de *Honkytonk Films* o *Upian*, d'àmbit francès, o d'algunes produccions interactives del *National Film Board of Canada* i l'estudi *Helios Design*, a part d'altres actors d'aquest àmbit, apunten cap a un horitzó esperançador respecte el gènere descrit.

(conceptes vinculats a l'alfabetització digital i al de nadiu digital – traduït en una nova fornada de joves experts en les noves tecnologies –, ja avançats per Xavier Berenguer (2004) i Alejandro Piscitelli (2009) en les seves respectives obres).

Per últim, cal assenyalar que, en el terreny del documental interactiu, *no es pot parlar de gènere documental sense referir-se al mitjà interactiu, i viceversa*, ja que al realitzar un documental interactiu, l'autor o documentalista ha de comptar amb el sistema, la interfície i la tecnologia, cosa que no succeeix quan es produeix un documental convencional. Per tant, la producció òptima del documental interactiu necessita d'una altra figura, coneixedora del disseny òptim per a la xarxa i la programació necessària per a que el sistema funcioni, una figura pròxima al creador tècnic, enginyer o programador: el dissenyador de la interfície i el seu equip. En aquest nou paradigma, tant la figura més pròxima a l'audiovisual (realitzador, director, guionista, etc.) com la figura lligada al món multimèdia i informàtic (dissenyador, programador, arquitecte de la informació, etc.) hi són igualment necessàries, sense que una sigui més important que l'altra, ja que la manca d'una d'aquestes figures impossibilita el fet de construir un documental interactiu significatiu. I això succeeix en molts gèneres interactius, com en la ficció interactiva (videojocs, curtmetratges interactius, contes interactius, etc.), sempre que vulguem crear una història i que aquesta sigui consumida de manera interactiva. De la mateixa manera, en el cas del documental transmèdia, és essencial comptar amb la figura del productor transmèdia, que s'encarregara de dotar de coherència i sentit el nostre univers de no ficció interactiva.

7. El documental interactiu es troba actualment en *fase de transició on conviuen les formes tradicionals de produir i distribuir documentals amb les noves formes d'expressió, de circulació i d'intervenció que permet el mitjà digital*.

Actualment estem experimentant un període de transició on conviuen les formes tradicionals de produir documentals amb les noves formes d'expressió pròpies dels “nous mitjans”. Com s'observa en l'anàlisi sobre l'estat de desenvolupament d'aquesta àrea de coneixement concreta, ens trobem amb un tipus concret de nou mitjà en estat d'emergència que busca el seu lloc en el nou ecosistema. De les tres categories principals analitzades – Esdeveniments relacionats, Empreses especialitzades i Investigadors específics –, constatem que encara avui hi ha pocs exponents significatius i els pocs que hi ha es troben concentrats en l'entorn de parla anglesa i francesa, predominantment en països com Canadà, Anglaterra, França o els Estats Units. Si atenem a les dades de publicacions i producció en l'àmbit de la no ficció i ficció interactives, les dades mostren que els països llatins es troben situats un esglaó per darrere de la cultura anglòfona en relació a la producció i estudi dels mitjans interactius. L'àmbit llatí es troba,



doncs, en un estat precari en comparació amb l'anglòfon i el francòfon, tot i que hi ha països sudamericans com Brasil, Colòmbia o Argentina on s'està començant a experimentar i a teoritzar sobre el gènere.

La primera fase o model de producció documental va comprendre des dels inicis del gènere fins a l'actualitat. A partir de finals dels 80 va aparèixer la segona fase o model – la del documental interactiu per a diferents suports i/o plataformes –, la qual va començar a coexistir amb la primera. Actualment ens trobem en l'era del naixement del documental generatiu, expandit i transmèdia, el qual coexistirà amb les dues fases o models anteriors. En aquesta fase, que comença actualment i utilitza les tecnologies de codi obert, el documental serà col·laboratiu i es generarà a partir de les decisions i aportacions dels interactors i dels continguts vinculats a través de la xarxa. En aquesta tercera etapa és quan, gràcies a les aportacions de la comunicació interactiva, es començarà a explotar al màxim la vertadera potencialitat del gènere.

8. *L'evolució previsible del documental interactiu* vindrà determinada per la *confluència de diversos factors* com: la potenciació dels sistemes oberts i generatius, la utilització del llenguatge HTML5, la incorporació al documental de components lúdics (ficció) i l'expansió d'un model de negoci centrat en la TV interactiva.

A continuació, examinarem breument cada un dels quatre factors que, al nostre judici, marcaran l'evolució i l'expansió del documental interactiu els propers anys.

8.1 Els documentals interactius tendeixen a equiparar-se a *sistemes oberts i generatius*, amb un fort caràcter social i col·laboratiu.

Els documentals interactius tendeixen a equiparar-se a *sistemes oberts i generatius per part de l'interactor*, l'estructura i organització dels quals, en un moment determinat, *esdevé controlada en igual proporció tant pels autors com pels receptors involucrats*. Aquesta modalitat comporta que l'usuari-interactor-participant-contribuïdor pugui arribar a generar continguts i, per tant, a adquirir el rol d'emissor i tenir la capacitat d'enriquir el documental amb la seva visió personal i continguts propis. Aquest fet *canvia radicalment el concepte d'autoria del documental audiovisual tradicional*. La realitat sembla avançar cap a *un tipus de documental interactiu social i col·laboratiu*, on tothom hi pot aportar des d'una vessant o altra (tothom pot construir el documental a nivell narratiu aportant contingut, però alhora, si aquest no és l'objectiu de l'interactor, pot accedir al codi i millorar-lo tot proposant canvis). Mozilla, important desenvolupador de codi per insertar elements multimèdia al cinema web, compta amb més de 40.000 persones que col·laboren activament en el desenvolupament de codi de diferents frameworks i APIs. En certa manera, gràcies a aquestes noves implementacions, podem arribar

a les entranyes del documental interactiu i personalitzar-lo al màxim a través de poques línies de codi, o aportar el nostre propi contingut personalitzat a la interfície.

8.2 El futur tecnològic d'aquest tipus de projectes sembla anar lligat al *llenguatge HTML 5* amb frameworks de javascript (com popcorn.js, zeega, klynt i 3wdoc) que permeten incorporar i manipular elements de diferent naturalesa multimèdia dins del documental audiovisual lineal.

A mesura que el gènere avança i es consolida, les eines per a crear-lo han de fer el mateix. I també passa al revés. L'ús de la tecnologia Flash ha estat el motor que ha impulsat durant la última dècada el món de les narracions interactives en vídeo. El que ha fet Processing per a l'art electrònic, la visualització de dades i en general la creativitat digital és només un preludi del que es pot arribar a fer unint algorismes i imatge real. I en la mateixa filosofia d'unir programadors i desenvolupadors web amb creadors, en aquest cas audiovisuals, trobem Web Made Movies, un laboratori Open Video de la Mozilla Foundation coordinat per Brett Gaylor. Les possibilitats del vídeo semàntic i l'HTML 5 per a la nova generació de documentals interactius encara es troba en un estadi inicial, per no dir a la línia de sortida. Tot sembla indicar que l'evolució natural va cap aquest camí i la unió de documentals interactius amb el nou llenguatge HTML (versió 5) i la web sintàctica i/o semàntica és imparabile. Hi haurà qui crearà aplicacions de manera artesanal i aquesta manera de fer coexistirà amb la nova, però també es multiplicaran les eines d'autoria de manera que no sigui necessari conèixer llenguatges de programació per a construir històries interactives. Amb els editors multimèdia, l'abisme per un creador entre "explicar" (realitzar, dirigir) i "disposar" (dissenyar, programar) es redueix de forma significativa.

8.3 Barrejar *documental (no ficció)* i *videojoc (ficció)* sembla una estratègia que molts productors de documental interactiu estan considerant, ja que el fet de combinar la realitat amb un estructura que inclogui l'interactor i el situï al centre mateix de l'acció, crea un escenari molt més immersiu i hiperrealista per al documental i els seus participants.

El mercat dels videojocs és un dels pocs segments que augmenta imparablement tot i la crisi general. Per altra banda, el fet de combinar la realitat amb un estructura que inclogui l'interactor i el situï al centre mateix de l'acció crea un escenari molt més immersiu i hiperrealista per al documental interactiu i els seus participants. Això ho podem veure a l'exponent que inicia un nou estadi en el gènere: *One Millionth Tower* (Highrise, NFB, 2011), obra dins del projecte paraigües del qual n'hem efectuat una breu ressenya al capítol setè. El *llenguatge interactiu aplicat al gènere documental incorpora noves estratègies i fórmules immersivo-interactives perquè els projectes documentals i en general de no ficció puguin esdevenir tan atractius com els de ficció*. D'aquesta manera, *el gènere del documental interactiu comença a equiparar-se i a*

*coexistir amb poderoses formes de ficció interactiva com el curtmetratge, llargmetratge o videojoc, però també a incorporar-les o absorbir-les*, ja que aquest gènere es basa en una producció híbrida on els límits entre ficció i no ficció pràcticament no existeixen.

Els videojocs han començat a aprofitar el potencial de sofisticades simulacions gràcies a la tecnologia actual i, en fer-ho, creen un futur nou potencial d'experiències documentals. El ràpid creixement de la indústria dels videojocs ha donat lloc a la creació d'un nombre de nous nínxols de gèneres, però pocs poden ser més controvertits que l'adveniment de jocs d'ordinador documental, anomenats "jocs seriosos". El propòsit d'aquestes simulacions, a diferència de la majoria dels jocs de vídeo, se centra en l'educació, la formació o la política, que van més enllà de finalitats d'entreteniment (Raessens, 2006:215). Com diu Joost Raessens a *Reality play: Documentary computer games beyond fact and Fiction* (2006), l'objectiu principal del "documental-joc", com sovint es denomina, és exposar els jugadors a fets del passat i tractar de "facticitat" (Raessens, 2006:215). Però, pot un joc de vídeo proporcionar una visió significativa sobre els esdeveniments de la vida real? L'autor apunta a la dedicació del docu-joc per a la reconstrucció de la complexitat de les experiències de la vida real mitjançant la simulació "de sentir, de les decisions morals i del sensible", i deixar al jugador amb el sentit d'una situació que d'altra manera no hauria tingut l'oportunitat d'experimentar (Raessens, 2006:215-216). Galloway, McAlpine i Harris (2007:329) argumenten que hi ha suficients paral·lelismes entre el documental i els objectius del joc documental per constituir una comparació equànime, i apunten que gràcies al fet que el joc de vídeo té una habilitat innata per crear històries i personatges atractius, es presta fàcilment a la immersió del jugador en la simulació.

8.4 El nou *model de negoci* en el sector de la no ficció interactiva que s'està consolidant segueix el següent esquema: (1) Televisió (pública o privada) + (2) Productora/Estudi Multimèdia + (3) Govern/Institució privada + (4) Desenvolupador tecnològic.

Aquesta estructura s'està consolidant a països capdavanters en la producció d'aquest gènere com el Canadà o França. En el primer cas, el govern canadenc destina un pressupost bàsic a les institucions que produeixen obres audiovisuals interactives, com el National Film Board (crea concursos per a produir obres), i en segon terme, com a suport tecnològic, s'estableixen convenis amb desenvolupadors tecnològics com Mozilla (optimitzen el codi i innoven) o productores i estudis multimèdia com Helios Design (en dissenyen la interfície i el disseny gràfic). Les tasques, però, poden variar en funció de cada contracte de producció, desenvolupament i implementació, sigui per obra o no. En el cas de Highrise, l'estructura que li permet produir grans produccions a aquest departament es conforma de la següent manera:

Govern (pressupost) + NFB (25% del pressupost) + Helios Studio + Mozilla Foundation (Web Made Movies).

En el cas francès, el govern també hi aposta, cadenes de radiodifusió també entren en el joc – com ARTE TV, la Cinquième o France 5 –, estudis multimèdia com Upian, Hecube o Honkytonk (proveeixen la interfície i el sistema de navegació) i finalment desenvolupadors tecnològics com el cas de Mozilla, 3WDOC o Klynt (Honkytonk) tanquen el cercle virtuós (optimitzen el codi i innoven). En el cas de la prolífica associació entre ARTE i UPIAN, veiem com es compleix també aquesta estructura que hem detectat i caracteritzat: Govern (pressupost) – ARTE TV (20% del pressupost) – Upian – Mozilla Foundation (Web Made Movies).

8.5 El documental interactiu dels pròxims anys serà un *tipus de meta-gènere inserit en l'estratègia transmèdia* tant en l'àmbit de la ficció com de la no ficció interactiva. Superades les fases d'aparició, emergència i constitució, en l'actualitat tot sembla indicar que durant aquest procés d'institucionalització inicial, el gènere del documental interactiu s'està convertint en un *meta-gènere* al conformar-se com un *gènere contenidor que abraça diferents gèneres, formats i discursos* de l'àmbit de la ficció i la no ficció audiovisual i interactiva.

Al capítol quart hem resseguit la breu història del gènere i hem anomenat cada període seguint la teoria del doble naixement dels mitjans, aportació realitzada per Gaudreault i Marion (2002 i 2005). Hem suggerit que creiem que, degut a vàries iniciatives<sup>127</sup> en aquest àmbit, ens trobem en un estadi inicial on el segon naixement del gènere culminarà amb la seva institucionalització definitiva com a gènere específic. Però també hem començat a intuir que es tracta d'un gènere que, una vegada formalment acceptat (primer cal arribar a establir-se com a gènere per transcendir aquesta categoria) pot trobar-se proper a experimentar una conversió cap al que anomenem meta-gènere. Caldrà justificar, més endavant en el temps, el perquè d'aquesta futura hipòtesi de recerca. Per totes aquestes qualitats que reuneix el documental interactiu, i partint i d'acord amb Larrondo (2009) en relació al reportatge hipermèdia, considerem la possible tendència del gènere cap a un meta-gènere, ja que té la capacitat de contenir altres gèneres o microgèneres com els que tradicionalment han acompanyat una informació rellevant per complementar-la o ampliar-la (altres històries, dramatitzacions, reportatges d'actualitat,

---

<sup>127</sup> Iniciatives com la “i-docs Community”, “la i-docs Conference”, el “i-docs Lab” les iniciatives “Docshift” (Institute, Summit, Index, etc.), el departament “Highrise” del NFB, el projecte “Living Docs” de Mozilla, les aliances entre actors de diferents països tals com productores, radiodifusors, governs i desenvolupadors tecnològics, les ajudes dels festivals de Tribeca i Sundance, nombrosos portals i pàgines web dedicades a l'estudi del gènere i les primeres publicacions, articles i tesis doctorals sobre el gènere. Veure estat de desenvolupament a l'annex 1.

cròniques, entrevistes, notícies, gràfics amb dades estadístiques, quadres, infografies, etc.). Aquesta barreja és el que demostra precisament la capacitat creativa de la qual gaudeix el documental interactiu, ja que aquest caràcter miscel·lani és possible en premsa, ràdio i televisió, però en un grau molt menor.

En relació a la narrativa transmediàtica, els projectes documentals interactius pretenen exposar un tipus de discurs determinat, amb el que pretenen convèncer, en certa manera, d'un tipus de idea o concepte o representació – i no un objecte físic real –, i per extensió, controlar-lo. La retòrica, com a part important del procés, n'és un element essencial. Una vegada captada l'atenció de l'espectador, és dir, després d'haver-lo fidelitzat, el següent pas és convencer-lo perquè col·labori i interactui i així fer que experimenti un tipus d'experiència immersiva el màxim d'emocional possible. Com més emoció aconseguim generar-li a l'usuari, més fidelitat i viralització per part seva a través de xarxes socials obtindrem. El següent pas de l'equació és oferir o buscar el segment de l'estratègia transmediàtica que l'enganxi i el faci consumir per un cantó o un altre, una i altra vegada en la cerca de nous continguts i noves emocions al voltant d'aquest món expandit que s'ha generat al voltant del tema en si. Un exemple seria com a partir d'un documental es produeix també un joc, un llibre, objectes relacionats, descarregues addicionals per pagament o un xat amb els directors i/o damnificats del projecte, etc<sup>128</sup>. La peça documental no és de pagament – és l'esquer a través del qual captem els clients potencials –, però si es vol accedir a un altre segment o tipus de producte afí, amb més continguts nous, llavors cal pagar (pot ser un pagament mínim i/o simbòlic, però si sumem milions de persones, podem obtenir grans beneficis).

Respecte a la producció, el fet que televisions públiques com TV3 no hagin apostat per aquest model podria respondre a una estratègia fallida de comercialització i obtenció de beneficis, ja que no es un gènere que generi molts guanys en no existir un model de negoci funcional, eficient i consolidat. A més a més, és un gènere que requereix de personal altament qualificat en arts digitals i moltes televisions encara no compten amb un grup suficientment madur com per elaborar aquests tipus de formats (també hi ha molta gent que porta molts anys a les televisions i es resisteix al canvi o no li interessa innovar i reciclar-se i ja li va bé amb el que li funciona o que resulta més còmode).

Volem continuar la nostra recerca, que per qüestions d'extensió ha d'acabar en aquest punt, realitzant un període de recerca postdoctoral encaminat cap a dues direccions: analitzar quins són els gèneres amb els que s'entén millor el documental interactiu per a veure com es

---

<sup>128</sup> Un dels exemples més interessants de narrativa transmèdia, tot i que provingui de la ficció, va ser el projecte *Pandemic 1.0* (2011), de Lance Weiler, el qual ens dóna pistes sobre com orientar aquests projectes per a l'àmbit de la no ficció.

configura com a metagènere, tot elaborant un altre model de categorització específic; i en segon lloc, realitzar un estudi profund, inexistent en la recerca actual, sobre la no ficció i el documental transmèdia.

Com a conclusió final d'aquesta recerca voldríem presentar tres quadres on hem sintetitzat bona part de la recerca efectuada en aquesta tesi doctoral. En primer lloc, una taula (9.1) que conté, diferenciats en quatre estadis (del 1 al 4, segons el grau d'evolució), les tipologies de documentals que hem detectat, els diferents nivells d'interacció que contenen, els rols implicats en cada tipologia i els processos i/o comportaments associats a cada tipologia, nivell i rol.

En segon lloc, en funció de les tipologies generals establertes, una *classificació i categorització del documental interactiu*, tal com esquematitzem a la taula 9.2. A la columna esquerra es planteja una possible categorització en quatre grans categories o nivells principals. A la columna de la dreta, s'hi ofereix una descripció de cada categoria, les seves característiques principals i una selecció d'exemples significatius que s'emmarquen dins la categoria corresponent. L'estructura de la taula és piramidal, és a dir, com més amunt ens situem, ens referim a una categoria més recent i més evolucionada que les anteriors (bàsicament respecte el suport d'exhibició, el grau d'obertura – cessió de control – i contribució i les modalitats que presenta). D'aquesta manera, en un primer nivell, els *documentals lineals* (2) serien les obres audiovisuals del gènere documental tradicional per televisió i/o suports òptics (DVD); en segon nivell, els *documentals interactius offline* (2) equivaldrien a les obres interactives per a diferents suports i/o plataformes fora de línia; en tercer i quart lloc, els *documentals interactius online* (3) i els *documentals generatius-evolutius i/o transmèdia* (4) serien majoritàriament l'objecte d'estudi d'aquesta investigació. Aquests últims conformarien la categoria més evolucionada i menys experimentada en l'actualitat, en què el receptor esdevé interactor, productor i contribuïdor a l'obra mateixa. Cal assenyalar que no hem plantejat les categories com a millors ni pitjors, tan sols partim del pressupòsit del que la tecnologia i interacció han permès i com aquesta ha concebut un tipus de documental en cada etapa i/o període que hem proposat en el quart capítol.

Finalment oferim un eix cartesià que pretén ubicar tots els els diferents estadis en una divisió per quadrants dividida en entreteniment, educació, lúdica-jocs i participativa-co-creativa.

## 9.1 Tipologies, estadis, rols i processos implicats en el documental interactiu

Taula 9.1				
TIPOLOGIES, ESTADIS, ROLS I PROCESSOS IMPLICATS EN EL DOCUMENTAL INTERACTIU				
	TIPOLOGIES DE DOCUMENTALS	ESTADIS DE LA INTERACCIÓ	ROLS IMPLICATS EN UN DOCUMENTAL INTERACTIU	COMPORTAMENTS/ PROCESSOS IMPLICATS EN UN DOCUMENTAL INTERACTIU
ESTADI 4 (MÉS EVOLUCIONAT)	DOCUMENTAL GENERATIU- EVOLUTIU (Interacció forta) Estadi co-creatiu	CO-CREATIU (Interacció forta) Cocreadors, generadors, jugadors - Co-autoria	CO-CREADOR INTERACTOR	COMPARTIR (INTERACTOR) (Interacció mitjana)
ESTADI 3	DOCUMENTAL TRANSMÈDIA (Interacció forta) Estadi interactiu/co-creatiu	INTERACTIU (Interacció mitjana) Crítics, col.laboradors, usuaris, interactors - Participació	JUGADOR	JUGAR (JUGADOR) (Interacció mitjana)
ESTADI 2	DOCUMENTAL INTERACTIU (Interacció mitjana) Estadi interactiu	REACTIU (Interacció feble) Observadors, conversadors - Interpretació	APRENENT ESTUDIANT	APRENDRE (ESTUDIANT) (Interacció mitjana)
ESTADI 1 (MENYS EVOLUCIONAT)	DOCUMENTAL LINEAL (Sense interacció - Interacció feble) Estadi passiu i/o reactiu	PASSIU (Sense interacció) Observadors - Sinestèsia	OBSERVADOR Actiu - Passiu	VEURE (OBSERVADOR PASSIU) (Interacció feble)

## 9.2 Tipologies de documental

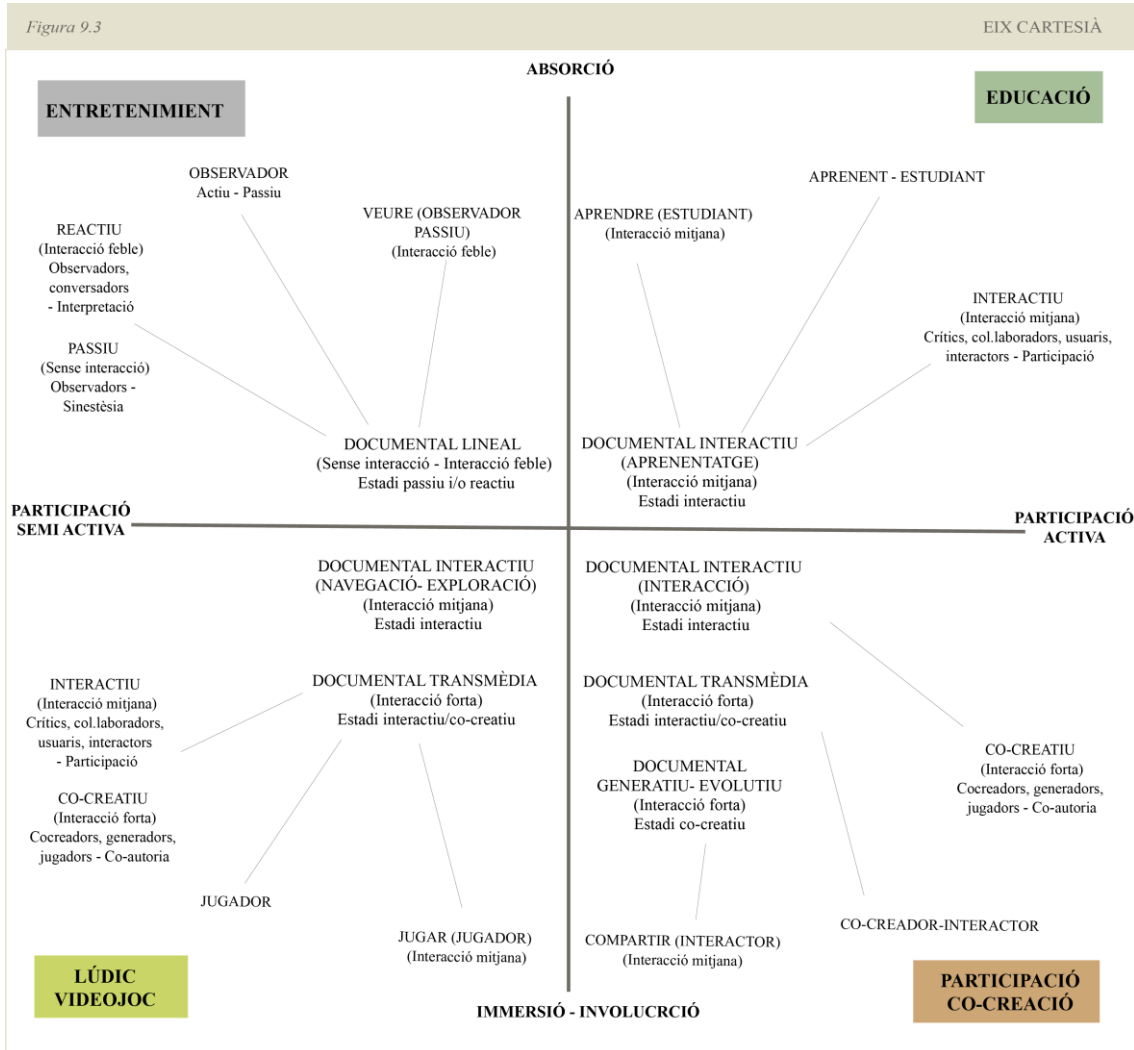
Taula 9.2

### TIPOLOGIES DE DOCUMENTAL

<p><b>4. DOCUMENTALS GENERATIUS -EVOLUTIUS TRANSMÈDIA</b></p> <p><b>TOTS ELS SUPORTS, FORMATS I PLATAFORMES 2010 -</b></p> <p><b>DIVERSIFICACIÓ - INSTITUCIONALITZACIÓ</b></p> <p><b>ESTABLIMENT COM A METAGÈNERE</b></p> <table border="0"> <tr> <td>MODALITATS</td> <td>TOTES LES</td> <td>TOTES LES</td> </tr> <tr> <td>DE REPRESENTACIÓ</td> <td>MODALITATS</td> <td>MODALITATS</td> </tr> <tr> <td></td> <td>DE NAVEGACIÓ</td> <td>D'INTERACCIÓ</td> </tr> </table>	MODALITATS	TOTES LES	TOTES LES	DE REPRESENTACIÓ	MODALITATS	MODALITATS		DE NAVEGACIÓ	D'INTERACCIÓ	<p>* L'usuari no només es limita a visualitzar els continguts de manera lineal o a navegar per diferents modalitats de manera no lineal, sinó que interactua ja que deixa empremta del seu pas per l'aplicació i té la capacitat per canviar l'obra en si mateixa.</p> <p>* Paraules relacionades: contribució, autoria, participació, generació, expansió, evolució, etc.</p> <p>* Es caracteritzen per barrejar les modalitats de representació, navegació i d'interacció digital de manera efectiva i novedosa.</p> <p>Rider Spoke (2006) Walking the edit (2009) Out my Window (2010) Alma. A tale of violence (2012) Etc.</p>
MODALITATS	TOTES LES	TOTES LES								
DE REPRESENTACIÓ	MODALITATS	MODALITATS								
	DE NAVEGACIÓ	D'INTERACCIÓ								
<p><b>3. DOCUMENTALS INTERACTIUS ONLINE</b></p> <p><b>WEB// INSTAL·LACIÓ / MÒBIL 1995 - ACTUALITAT</b></p> <p><b>EMERGÈNCIA - CONSTITUCIÓ</b></p> <p><b>ESTABLIMENT COM A GÈNERE</b></p> <table border="0"> <tr> <td>MODALITATS</td> <td>TOTES LES</td> <td>TOTES LES</td> </tr> <tr> <td>DE REPRESENTACIÓ</td> <td>MODALITATS</td> <td>MODALITATS</td> </tr> <tr> <td></td> <td>DE NAVEGACIÓ</td> <td>D'INTERACCIÓ</td> </tr> </table>	MODALITATS	TOTES LES	TOTES LES	DE REPRESENTACIÓ	MODALITATS	MODALITATS		DE NAVEGACIÓ	D'INTERACCIÓ	<p>* La pròpia web no conté cap documental, és el propi documental</p> <p>* Es caracteritzen per comptar amb una o més modalitats de navegació no lineal, tot i que no acostumen a comptar amb modalitats d'interacció.</p> <p>* Entenem recepció en línia o online com una xarxa (tecnologia) que connecta tots els suports, formats, plataformes i dispositius (Internet).</p> <p>BCNova (2003) Filmmaker-in-residence (2006) This Land (2007) Gaza Sderot (2008) Etc.</p>
MODALITATS	TOTES LES	TOTES LES								
DE REPRESENTACIÓ	MODALITATS	MODALITATS								
	DE NAVEGACIÓ	D'INTERACCIÓ								
<p><b>2. DOCUMENTALS INTERACTIUS OFFLINE</b></p> <p><b>FORA DE LÍNIA / INSTAL·LACIÓ</b></p> <p><b>(1980 - 2000)</b></p> <p><b>APARICIÓ - EMERGÈNCIA</b></p> <table border="0"> <tr> <td>MODALITATS</td> <td>TOTES LES</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DE REPRESENTACIÓ</td> <td>MODALITATS</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>DE NAVEGACIÓ</td> <td></td> </tr> </table>	MODALITATS	TOTES LES		DE REPRESENTACIÓ	MODALITATS			DE NAVEGACIÓ		<p>* En aquesta categoria entrarien diferents tipus de formats predecessors del documental interactiu en aplicació o suport CD-ROM, DVD-ROM i INSTAL·LACIÓ: assaigs interactius, obres interactives de difusió cultural, etc.</p> <p>* L'aportació del lector és limitada a un sistema tancat fora de línia (base de dades), sempre seguint els paràmetres navegacionals que estableix l'autor de l'obra.</p> <p>Le Louvre (1994) Dotze sentits (1996) Opération Teddy Bear (1996) Joan Miró. El color dels somnis (1998) Etc.</p>
MODALITATS	TOTES LES									
DE REPRESENTACIÓ	MODALITATS									
	DE NAVEGACIÓ									
<p><b>1. DOCUMENTALS AUDIOVISUALS</b></p> <p><b>EN LÍNIA I FORA DE LÍNIA</b></p> <p><b>(INICIS GÈNERE DOCUMENTAL - ACTUALITAT) (1950-1980 - FASE DE CONSCIENCIACIÓ)</b></p> <table border="0"> <tr> <td>MODALITATS</td> <td>MODALITAT</td> <td>MODALITAT</td> </tr> <tr> <td>DE REPRESENTACIÓ</td> <td>DE NAVEGACIÓ</td> <td>DE NAVEGACIÓ</td> </tr> <tr> <td></td> <td>AUDIOVISUAL</td> <td>PARTIDA</td> </tr> </table>	MODALITATS	MODALITAT	MODALITAT	DE REPRESENTACIÓ	DE NAVEGACIÓ	DE NAVEGACIÓ		AUDIOVISUAL	PARTIDA	<p>* Documentals per a televisió o en suport DVD-ROM (documental audiovisual + extres).</p> <p>* Webs que contenen documentals en línia, ja sigui sencers o partits per temes, seqüències, capítols, etc.</p> <p>* El documental pot ser consumit de manera lineal o també presentar-se dividit en diferents parts.</p> <p>Guernika, pintura de guerra (2007, TV3 a la carta) Le corps incarcéré (2009) Metamental-i-Doc (2010) Etc.</p>
MODALITATS	MODALITAT	MODALITAT								
DE REPRESENTACIÓ	DE NAVEGACIÓ	DE NAVEGACIÓ								
	AUDIOVISUAL	PARTIDA								



### 9.3 Eix cartesià dividit en quatre quadrants: entreteniment, educació, lúdic-jocs i participació-cocreació



## **REFERÈNCIES**

---

## BIBLIOGRAFIA

AARSETH, E. J. "Nonlinearity and Literary Theory". A: LANDOW, G. L. *Hyper/Text/Theory*. Baltimore: John Hopkins University Press, 1994. Pàg. 51-86.

AARSETH, E. J. *Cybertext - Experiments in Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997.

AARSETH, E. J. "Nonlinearity and Literary Theory". A: WARDRIP-FRUIIN, N.; MONTFORT, N. *The New Media Reader*. Massachusstes: MIT Press, 2003. Pàg 762–780.

ADAMS, J. *Documentary Graphic Novels and Social Realism*. Oxford: Peter Lang, 2008.

AGGER, G. "Intertextuality revisited: Dialogues and negotiations in media studies". A: *Canadian Aesthetics Journal/Revue Canadienne d'Esthétique*, 4, 1999.  
[http://www.uqtr.quebec.ca/AE/vol\\_4/gunhild.htm](http://www.uqtr.quebec.ca/AE/vol_4/gunhild.htm)

ALMEIDA, A.; ALVELOS, H. "An Interactive Documentary Manifesto". A: *ICIDS'10 Proceedings of the Third joint conference on Interactive digital storytelling*. Heidelberg: Springer-Verlag Berlin. Conference Proceedings, 2010. Pàg. 123-128.

ALMIRON, N.; JARQUE, J. M. *El mito digital. Discursos hegemónicos sobre Internet y Periodismo*. Rubí: Antrophos Editorial, 2008.

ALTMAN, R. "De l'intermédialité au multimédia: cinéma, média, et l'avènement du son". A: *Cinémas: Journal of Film Studies*. Vol. 10. Núm. 1, 1999. Pàg. 37-53.  
<http://id.erudit.org/iderudit/024802ar>

ALTMAN, R. *Los géneros cinematográficos*. Madrid: Ediciones Paidós Ibérica, 2000.

ÁLVAREZ M., J.; PARRA VALCARCE, D. *Cibepperiodismo*. Madrid: Editorial Síntesis, 2004.

ARDÈVOL, E. "La mirada antropológica o la antropología de la mirada". A: *Quaderns de l'ICA*, núm.10, 1994.

ARDÈVOL, E.; PÉREZ TOLÓN, L. *Imagen y cultura. Perspectivas del cine etnográfico*. Granada: Diputación Provincial de Granada, 1995.

ARDÈVOL, E. "Representación y cine etnográfico". A: *Quaderns de l'ICA*, núm. 10, 1996.

ARDÈVOL, E. "Por una antropología de la mirada: etnografía, representación y construcción de los datos audiovisuales". A: *Revista de dialectología y tradiciones populares*, núm 53, 1998. Pàg. 217-240.

ARENAS, M. E. *Hacia una teoría general del ensayo. Construcción del texto ensayístico*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 1997. Pàg. 49-85.

ARMAÑAZAS, Emy; DÍAZ NOCI, Javier. *Géneros de opinión. Periodismo y argumentación*. Bilbao: Universidad del País Vasco, 1996. Pàg. 164.

ASKWITH, I. *Television 2.0: Reconceptualizing TV as an engagement medium* [Treball Final de Màster]. Comparative Media Studies, MIT, 2007.

<http://cms.mit.edu/research/theses/IvanAskwith2007.pdf>

AULLÓN DE HARO, P. *Teoría del ensayo*. Madrid: Verbum, 1992.

AUMONT, J. *El ojo interminable. Cine y pintura*. Barcelona: Paidós, 1997.

BALPE, J. P.; LELU, A.; PAPY, F.; SALEH, I. *Techniques avancées pour l'hypertexte*. Paris: Hermes, 1996.

BARDZELL, S.; WU, V.; BARDZELL, J.; QUAGLIARA, N. "Transmedial interactions and digital games". A: *Proceedings of the International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology*, 2007.

<http://conference.icts.sbg.ac.at/www.ace2007.org/download/p307-bardzell.pdf>

BARNOUW, E. *El documental. Historia y estilo*. Barcelona: Gedisa, 1996.

BARROSO, J. *Realización de los géneros televisivos*. Madrid: Síntesis, 1996.

BARROSO, J. *Realización de documentales y reportajes*. Madrid: Síntesis, 2009.

BECHMANN PETERSEN, A. "Internet and cross media productions: Case studies in two major Danish media organizations". A: *Australian Journal of Emerging Technologies and Society*, vol. 4(2), 2006. Pàg. 94-107.

BERENGUER, X. "Les imatges sintètiques". A: *Temes de Disseny*, núm 5. Pàg 89-96, 1991.

BERENGUER, X. "Pioners de l'animació". Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, 1995.

BERENGUER, X. "Promeses digitals". A: *Transversal 1, L'era digital*, 1996.

BERENGUER, X. "Escriure programes interactius". A: *Formats*, 1. Universitat Pompeu Fabra, 1997. <http://www.iaa.upf.es/formats/formats1/a01ct.htm>

BERENGUER, X. "Històries per ordinador". A: *Serra d'Or*, 1998.

BERENGUER, X. "El mitjà és el programa". A: *Institut d'Estudis Catalans. Jornades "La colonització del ciberespai"*, 2000.

BERENGUER, X. "Art i tecnologia: una frontera que s'ensorra". A: *Artnodes*, 2002. <http://www.artnodes.com/cat/art/xberenguer0902/xberenguer0902.html>

BERENGUER, X. "Una dècada d'interactius". A: *Temes de Disseny*, 21, 2004. Pàg. 30-35.

BERENGUER, X.; FREIXA, P.; RIBAS, J. I. "Twelve senses a CD-ROM devoted to Catalan Poetry". A: *ISEA '96*, Rotterdam, 1996. [http://www.iaa.upf.es/dotze\\_sentits/poetest/poetes.htm](http://www.iaa.upf.es/dotze_sentits/poetest/poetes.htm)

BERENGUER, X.; FREIXA, P.; JULIÀ, D.; RIBAS, J. I.; PARÈS, R. "Diversos models d'interactivitat en el CD-ROM Joan Miró. El color dels somnis". A: *Formats*, 1. Universitat Pompeu Fabra, 1999. [http://www.iaa.upf.es/formats/formats2/mir\\_c.htm](http://www.iaa.upf.es/formats/formats2/mir_c.htm)

BERNÉS, R.; BERRAL, J. L.; GODOY, N. *La transformació del gènere del reportatge a Internet. Reportatge digital sobre la banca ètica. Investigació Alternativa: anàlisi d'alternatives*

- economiques en temps de crisi*. [Projecte Fi de Carrera]. Periodisme. Facultat d'Empresa i Comunicació. Universitat de Vic, 2011. <http://usr.uvic.cat/per8>
- BERNSTEIN, M. "The Navigation Problem Reconsidered". A: BERK, E.; Hypertext / Hypermedia handbook. New York: Intertext Publications / McGraw-Hill, 1991.
- BLAT, J. *Sistemes multimèdia/hipermèdia*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, 2000. <http://www.iaa.upf.es/~jblat/material/doctorat/introduction.html>
- BOGOST, I.; FERRARI, S.; SCHWEIZER, B. *Journalism at Play*. Cambridge: The MIT Press, 2010.
- BOLING, E.; KIRKLEY, S.; "Interaction Design for multimedia software". A: AAIM 4th Annual Conference on Multimedia in Education and Industry, 1995. [http://www.indiana.edu/~iirg/ARTICLES/multimedia/interactionDesign\\_MM.html#chick](http://www.indiana.edu/~iirg/ARTICLES/multimedia/interactionDesign_MM.html#chick)
- BOLTER, J. D.; GROMALA, D. *Windows and Mirrors. Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*. Cambridge: MIT Press, 2003.
- BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 2000.
- BONINO, F. *Is interactivity in interactive documentaries exploited at its full potential?* [Treball de Final de Màster]. MA on Interactive Media 2010/2011. London College of Communication, 2011. [http://www.interactivedocumentary.net/wp-content/2011/09/final\\_dissertation\\_Filippo-Bonino.pdf](http://www.interactivedocumentary.net/wp-content/2011/09/final_dissertation_Filippo-Bonino.pdf)
- BOOTH, P. *An Introduction to Human-Computer Interaction*. New Jersey: Hillsdale, 1989.
- BORDWELL, D.; THOMPSON, K. *El arte cinematográfico, una introducción*. Barcelona: Paidós, 1995.
- BOUMANS, J. "Cross-media, e-content report". A: ACTeN — *Anticipating content technology needs*, 2004. [http://www.acten.net/cgi-bin/WebGUI/www/index.pl/cross\\_media](http://www.acten.net/cgi-bin/WebGUI/www/index.pl/cross_media)
- BRESCHAND, J. *Le documentaire, l'autre face du cinéma*. Paris: Cahiers du cinéma, 2002.
- BRITAIN, C. *Raising Reality to the Mythic on the Web: The Future of Interactive Documentary Film*. North Carolina: Elon University, 2009.
- BRUZZI, S. *New Documentary: a critical introduction*. New York: Routledge, 2000.
- BUSH, V. "As we May Think". A: *The Atlantic Monthly*, 1945. [http://net.pku.edu.cn/~course/cs410/reading/bush\\_aswemaythink.pdf](http://net.pku.edu.cn/~course/cs410/reading/bush_aswemaythink.pdf)
- CAPDEVILA, A. *El discurso persuasivo: La estructura retórica de los spots electorales en televisión*. Valencia: Universitat de Valencia, 2004.

- CARIDAD, M.; MOSCOSO, P. *Los sistemas de hipertexto e hipermedios. Una nueva aplicación en informática documental*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 1991.
- CASARES, J. *Diccionario ideológico de la lengua española*. Barcelona: Gustavo Gili, 1982.
- CASASÚS GURI, J. M.; NÚÑEZ LADEVÉZE, L. *Estilo y géneros periodísticos*. Barcelona: Ariel, 1991.
- CASTELLS, M. *La Era de la Información. Vol. I: La Sociedad Red*. Madrid: Alianza, 1997.
- CASTELLS, M. *La Era de la Información. Vol. II: El poder de la identidad*. Madrid: Alianza, 1998a.
- CASTELLS, M. *La Era de la Información. Vol. III: Fin de Milenio*. Madrid: Alianza, 1998b.
- CASTELLS, M. *La Galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*. Barcelona: Plaza & Janés, 2001.
- CASTELLS, M. *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza, 2009.
- CATALÀ, J. M. “El film-ensayo: la didáctica como una actividad subversiva”. A: *Archivos de la Filmoteca*, num 34, 2000. Pàg 79-97.
- CATALÀ, J.M. *La puesta en imágenes: conceptos de dirección cinematográfica*. Barcelona: Paidós, 2001.
- CATALÀ, J.M. *La imagen compleja. La fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona, 2005a.
- CATALÀ, J. M. “Film-ensayo y vanguardia”. A: TORREIRO, C.; CERDÁN, J. *Documental y vanguardia*. Madrid: Cátedra, 2005b. Pàg 109-158.
- CATALÀ, J.M.; CERDAN, J.; TORREIRO, C. *La forma de lo real. Introducción a los estudios visuales*. Barcelona: Editorial UOC, 2008.
- CATALÀ, J. M. “La necesaria impureza del nuevo documental”. A: *Líbero*, vol. 13, n. 25. Brasil: Sao Paulo, 2010. Pàg. 45-56.
- CATALÀ, J.M. “Reflujos de lo visible. La expansión post-fotográfica del documental”. A: *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, num 2. Castellón: Asociación para el Desarrollo de la Comunicación adComunica, Universidad Complutense de Madrid i Universitat Jaume I, 2011. Pàg 43-62.
- CEBRIÁN HERREROS, M. *Géneros informativos audiovisuales*. Madrid: Ciencia, 1992.
- CERDÁN, J.; TORREIRO, C. *Documental y vanguardia*. Madrid: Cátedra, 2005.
- CEREZO, P. “El ensayo en la crisis de la Modernidad”. A: CEREZO, P. ET AL. *Pensar en*

*Occidente. El ensayo español hoy*. Madrid: Dirección General del Libro y las Bibliotecas, 1991. Pàg. 34-59.

CERTEAU, M. *The Practice of Everyday Life*. California, Berkeley: University of California Press, 1984.

CHILLÓN, A. “El ‘giro lingüístico en periodismo’ y su incidencia en la comunicación periodística”. A: *Anàlisi*, num 22, 1998. Pàg. 63-98.

CHILLÓN, A. *Literatura y periodismo. Una tradición de relaciones promiscuas*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona, 1999.

CHOI, I. “Interactive documentary: A production model for nonfiction multimedia narratives”. A: *Intelligent Technologies for Interactive Entertainment*. Berlin: Springer Verlag, 2009. Pàg. 44-55.

COBO, C.; PARDO, H. *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. Vic: Grup de Recerca d'Interaccions Digitals. Universitat de Vic. Barcelona/México DF: Flacso México, 2007.

COBO, C; PARDO, H.; SCOLARI, C. “Death of the university? Knowledge Production and Distribution in the Disintermediation Era”. A: *McLuhan Galaxy Conference Proceedings*, 2011. Pàg. 389-403.

COCK, A. *Retórica en el documental: propuesta para el análisis de los principales elementos retóricos del cine de no-ficción* [Treball de recerca]. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona, 2006.

COCK, A. *Retóricas del cine de ficción postvérité. Ampliación de las fronteras discursivas audiovisuales para un espíritu de época complejo*. [Tesi doctoral] Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona, 2009.

CODELUPPI, V. *Il Potere della Marca. Disney, McDonald's, Nike e le altre*. Torino: Bollati Boringheri, 2001.

CODINA BONILLA, LL. “Web semántica: una mirada crítica”. A: *El profesional de la Información*. Num 12, vol 2, 2003. Pàg. 149-152.

CODINA BONILLA, LL. “Hiperdocumentos. Composición, estructura y evaluación”. A: DÍAZ NOCI, J.; SALAVERRÍA, R. *Manual de Redacción Ciberperiodística*. Barcelona: Ariel, 2003. Pàg. 166-193.

CODINA, LL.; ROVIRA, C. “La Web Semántica”. A: *Tendencias en Documentación Digital*. Gijón: Trea, 2006.

CODINA, LL.; MARCOS, M. C.; PEDRAZA, R. *Web Semántica y Sistemas de Información Documental*. Gijón: Trea, 2009.

- COMOLLI, J-L. *Ver y poder: la inocencia perdida: cine, televisión, ficción, documental*. Buenos Aires: Aurelia Rivera y Nueva Librería, 2007.
- CORES FERNÁNDEZ-LADREDA, R. "Shaping hypertext in news: multimedia infographics". A: SALAVERRÍA, R.; SÁDABA, C. *Towards new media paradigms: II International Conference of Cost A20*. II Cost A20 International Conference Proceedings, Eunate, Pamplona, 2004. Pàg. 27-46.
- CORNER, J. *Feminism and Documentary*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999.
- CORNER, J. *Perils of Everyday Spaces*. Lanham, Maryland: Lexington Books, 2008
- CORTÁZAR, J. *Rayuela*. Madrid: Alfaguara, 1963.
- COVINGTON, R. "Myths and Realities of Convergence". A: *Harvard University Winter*, vol. 60, Iss. 4, 2006. Pàg 54-57. <http://www.nieman.harvard.edu/reports/article/100299/Myths-and-Realities-of-Convergence.aspx>
- CRAWFORD, P. I.; TURTON, D. "Film as ethnography". A: *Film as discourse: the invention of anthropological realities*. New York: Manchester University Press, 1992. Pàg 66-82.
- CRAWFORD, C. *The Art of Interactive Design*. San Francisco: No Starch Press, 2002.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper and Row, 1990.
- CUEVAS, E. "En las fronteras del cine aficionado: Tren de sombras y El proyecto de la bruja de Blair". A: *Comunicación y Sociedad*, vol. XIV, num. 2, 2001. Pàg. 11-35.
- DALLAL, A. *Lenguajes periodísticos*. México, D.F.: Universidad Nacional Autónoma de México, 2003.
- DAVENPORT, G.; MURTAUGH, M. *ConText: Towards the Evolving Documentary*. San Francisco: ACM Multimedia 95. Electronic Proceedings, 1995. Pàg 5-9.
- DE LA PEÑA, N. ET AL. "Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the First Person Experience of News". A: *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 19, num 4, 2010. Pàg. 291-301.
- DE LA PEÑA, N. "Physical World News in Virtual Spaces; Representation and Embodiment in Immersive Nonfiction". A: *Media Field Journal*, 2011. <http://www.mediafieldsjournal.org/physical-world-news-in-virtual/>
- DELEUZE, G. *La imagen movimiento: estudios sobre cine 1*. Barcelona: Paidós, 2005.
- DENA, C. "Emerging participatory culture practices: Player-created tiers in alternate reality games". A: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 14(1), 2008. Pàg. 41-57.



- DÍAZ NOCI, J. *La escritura digital. Hipertexto y construcción del discurso informativo en el periodismo electrónico*. Bilbao: Universidad del País Vasco, 2001.
- DÍAZ NOCI, J.; SALAVERRÍA, R. *Manual de Redacción Ciberperiodística*. Barcelona: Ariel, 2003.
- DÍAZ NOCI, J. *Los géneros ciberperiodísticos: una aproximación teórica a los cibertextos, sus elementos y su tipología*, 2004.A: <http://www.ehu.es/diaznoci/Conf/santiago04.pdf>.
- DÍAZ NOCI, J.; MESO, K. “Perfil profesional de los ciberperiodistas”. A: SALAVERRÍA, R. *Cibermedios: el impacto de Internet en los medios de comunicación en España*. Sevilla: Comunicación Social, 2005a.
- DÍAZ NOCI, J.; MESO, K.; “Marco profesional del ciberperiodismo”. A: SALAVERRÍA, R. *Cibermedios: el impacto de Internet en los medios de comunicación en España*. Sevilla: Comunicación Social, 2005b.
- DÍAZ NOCI, J. “Ciberperiodismo, investigación y docencia: una oportunidad única”. A: *Anàlisi*, num. 36, 2008. Pàg. 41-51.
- DÍAZ, P.; CATENAZZI, N.; AEDO, I. *De la Multimedia a la Hipermedia*. Madrid: Ed. Rama, 1996.
- DINMORE, S. *The Real Online: Imagining the Future of Documentary* [Tesi Doctoral]. School of Communication. Division of Education, Arts and Social Sciences. University of South Australia, 2008.[http://www.obsdoc.ca/res/pdf/Observ\\_20110203\\_Study.pdf](http://www.obsdoc.ca/res/pdf/Observ_20110203_Study.pdf)
- DOCUMENTARY NETWORK/OBSERVATOIRE DU DOCUMENTAL. AAMI. APFC. APFTQ. AQTIS. ARRQ. ASTRAL. CBC. CFTPA. DGC. DOC. ONF-NFB. RIDM. SARTEC. SRC . TÉLÉ-QUÉBE. VIDÉOGRAPHE. *Documentary and New Digital Platforms: an ecosystem in transition*, 2011.
- DOVEY, J; ROSE, M. “We’re Happy and We Know it: Documentary:Data:Montage”. A: *Studies in Documentary Film*. Vol. 6.2. 260, 2012.
- DUFUUR, L. “Tendencias documentales del cine actual”. A: *Frame*, 6. Especial: “Nuevas tendencias en investigación en narrativa audiovisual”, 2010. Pàg. 312-349.
- ECHEVARRÍA LLOMBART, B. *Las W's del reportaje*. Valencia: Fundación Universitaria San Pablo CEU, 1998.
- ECO, U. *Trattato di Semiotica Generale*. Milan: Bompiani, 1975.
- ECO, U. *Lector in Fabula*. Milan: Bompiani, 1979.
- EDO, C. *Periodismo informativo e interpretativo. El impacto de Internet en la noticia, las fuentes y los géneros*. Sevilla: Comunicación Social, 2003.

- ENGBRETSSEN, M. "Hypernews and coherence". A: CARLSSON, U. *Nordicom Review, Special Issue: The 14th Nordic Conference on Media and Communication Research*, vol. 21, num. 2, 2000. Pàg. 209-225.
- EUROPEAN COMMISSION (2000). *Communication [COM(2000)239] to the European Parliament and Council of the Results of the Public Consultation on the 1999 Communications Review and Orientations for the New Regulatory Framework*, 26 April 2000. Brussels: EC [<http://europa.eu.int/ISPO/infosoc/telecompolicy/review99/review99.htm>]
- EUROPEAN COMMISSION (2004) *Communication COM(2004) 541 final from the Commission to the Council, the European Parliament, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions on interoperability of digital interactive television services*, 30 July 2004. Brussels: EC [<http://ec.europa.eu/geninfo/query/resultaction.jsp?Page=1>]
- FERRARO, G. *La pubblicità nell'era di Internet*. Roma: Meltemi, 1999.
- FERRARO, G. "Entrare nel www". A: LOMBARDI, M. *Il dolce tuono. Marca e pubblicità nel terzo millennio* Milano: FrancoAngeli, 2000. Pàg. 169-189.
- FORD, S. As the world turns in a convergence culture. [Triball Final de Màster]. Comparative Media Studies, MIT, 2007a. <http://cms.mit.edu/research/theses/SamFord2007.pdf>
- FORD, S. "Transmedia Journalism: A Story-Based Approach to Convergence". A: *Convergence. Culture Consortium*, 2007b.
- FULLERTON, T. "Documentary Games: Putting the Player in the Path of History". A: WHALEN, Z; TAYLOR, L. *Playing the Past: Nostalgia in Video Games and Electronic Literature*, Vanderbilt University Press, 2008.
- GAGNEBIN, M. "L'essai et le cinema". A: *Champ Vallon*. Col. L'or D'Atalante, 2004. Pàg. 25-37.
- GALICIAN, M. *Handbook of product placement in the mass media*. New York: Haworth, 2004.
- GANGA, R. M. "Cambios y permanencias en el documental de la era digital". A: *Arte y nuevas tecnologías: X Congreso de la Asociación Española de Semiótica*, 2004. Pàgs. 469-482.
- GARCÍA, C. "Ensayando el 'ensayo': Plutarco como precursor". A: *Revista de Occidente*, num. 116, 1991. Pàg. 25-42.
- GARRAND, T. *Writing for Multimedia. Entertainment, Education, Training, Advertising and the World Wide Web*. Boston: Focal Press, 1997.
- GAUDENZI, S. *Digital interactive documentary: from representing reality to co-creating reality* [treball de recerca]. London: University of Goldsmiths. Centre for Cultural Studies (CCS), 2009.
- GAUDENZI, S. *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in*

*digital interactive documentary* [tesi doctoral]. London: University of Goldsmiths. Centre for Cultural Studies (CCS), 2012.

GAUDREAU, A.; MARION, P. "The Cinema as a Model for the Genealogy of Media". A: *Convergence*. Vol. 8. Núm. 4, 2002. Pàg. 12-18.

GAUDREAU, A.; MARION, P. "A medium is always born twice". A: *Early Popular Visual Culture*. Vol. 3 Núm. 1, 2005. Pàg. 3-15.

[http://pdfserve.informaworld.com/506604\\_788671212\\_713735040.pdf](http://pdfserve.informaworld.com/506604_788671212_713735040.pdf)

GAY, G. "Structuring Interactive Multimedia Fiction". A: BERK, E. *Hypertext/Hypermedia handbook*. New York: Intertext Publications/McGraw-Hill, 1991a.

GAY, G.; MAZUR, J. "Navigating in Hypermedia". A: BERK, E.; *Hypertext/Hypermedia handbook*. New York: Intertext Publications/McGraw-Hill, 1991b .

GIFREU, A. *El documental multimèdia interactiu. Una proposta de model d'anàlisi*. [Treball de recerca]. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. Departament de Comunicació, 2010a.

GIFREU, A. "The Interactive Multimedia Documentary. For a definition proposal and categorization of the new emerging genre". A: *II International Communication Congress 3.0: New Means, New Communication*, Conference Proceedings, 2010b. Pàg. 192-205.

GIFREU, A. "El nuevo discurso de la no ficción interactiva y su aplicación para los dispositivos móviles. El caso del documental multimedia interactivo". A: *Geminis*, 2, 19, 2010c. Pàg. 232-250.

GIFREU, A. "The interactive documentary as a discourse on interactive non-fiction: for a proposal of the definition and categorisation of the emerging genre". A: *Hipertext*, 2011. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra Communication Department. Digidoc Research Group, 2011.

GIFREU, A. "Nuevo modelo de no ficción interactiva móvil. Caracterización del reportaje y el documental interactivo". A: M-todos. Tendencias y Oportunidades de la Movilidad Digital, 2012a. Pàg 59-66.

GIFREU, A. "Llenguatge interactiu de no ficció aplicat en l'àmbit dels dispositius mòbils". A: Jornades científiques M-communication. Vic: GRID - Universitat de Vic. Actes del Congrés, 2012b, Pàg. 77-88.

GÓMEZ, G. "Implementation of the Rhetoric Strategy (Partis orationis) for the Study of Communication Web". A: *FISEC. Strategies. Iberoamerican Forum on Communication. Strategies*, Vol. 3, 2006. Pàg. 33-46.

GOMIS, L. *El medio media: la función política de la prensa*. Barcelona: Mitre, 1987.

GOMIS, L. "Gèneres literaris i gèneres periodístics". A: *Periodística*, num. 1, 1989a. Pàg. 129-141.

- GOMIS, L. *Teoría dels gèneres periodístics*. Barcelona: Generalitat de Catalunya, 1989b.
- GOODNOW, K. J.; CORDOVA, V.; VENEGAS, H. *ICT and Multicultural Practice*. Bergen: InterMedia, 2004.
- GRIERSON, J.; HARDY, F. *Grierson on documentary*. London: Forsyth Hardy Faber, 1966.
- GRIERSON, J. *Postulados del documental*. Madrid: Cátedra, 1998. Primera edició:1932.
- GROMIK, N. "Sim City and English teaching". A: JALT CALL SIG. Vol. 12, num 2, 2004.
- GUBERN, R. *De John Travolta a Indiana. Jones*. Madrid: Espasa Calpe, 1993.
- GUBERN, R. "Cien años de cine". A: *Historia general del cine. Volumen XII: el cine en la era audiovisual*. Madrid: Cátedra, 1995. Pàg. 261-288.
- HANSMANN U.; MERK, L.; NICKLOUS, M.S.; STOBER, T. *Pervasive computing: The mobile world*. 2na ed. NewYork: Springer, 2003.  
[http://es.wikipedia.org/wiki/Computaci%C3%B3n\\_ubicua](http://es.wikipedia.org/wiki/Computaci%C3%B3n_ubicua)
- HIGGINS, D. "Intermedia. Something else newsletter,". A: PACKER, R.; JORDAN, K. *Multimedia. From Wagner to virtual reality*. New York: W. Norton and Company, 2001.
- HOFFMAN, H. *Interactive Documentary: The Hybridisation of Genre and the Epistemological Indexicality Conflict*. Final Essay. MA CGD Any 2, 2010.  
<http://www.henryhoffman.com/games/essay-final.pdf>
- JAKOBSON, R. "On linguistic aspects of translation". A: BROWER, R. A. *On translation*. Cambridge: Harvard University Press, 1959. Pàg. 232-39.
- JAOKAR, A.; FISH, T. *Mobile Web 2.0. The innovator's guide to developing and marketing next generation wireless/mobile applications*. London: FutureText, 2006.
- JARAUTA, F. "Para una filosofía del ensayo". A: *Revista de Occidente*, num. 116, 1991. Pàg. 43-49.
- JEFFER-POULTER, S. "Creating and producing digital content across multiple platforms". A: *Journal of Media Practice*, vol. 3(3), 2003. Pàg 155-164.
- JENKINS, H. "Transmedia storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling". A: *Technology Review*, 2003.  
<http://www.technologyreview.com/biotech/13052/>
- JENKINS, H. *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. New York: New York University Press, 2006a.

- JENKINS, H. *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press, 2006b.
- JENKINS, H.; DEUZE, M. "Convergence culture". A: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 14(1), 2008. Pàg. 5-12.
- JENKINS, H., PURUSHOTMA, R., CLINTON, K., WEIGEL, M.; ROBISON, A. *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. Chicago: The John D. and Catherine McArthur Foundation, 2006. <http://www.digitalllearning.macfound.org/>
- KALB, M; SULLIVAN, A. "Media Mergers: "Bigger is Better" isn't Necessarily Better". A: *The Harvard International Journal of Press/Politics*, vol. 5, num. 2, 2000. Pàg. 1-5.
- KAY, A.; GOLDBERG, A. "Personal Dynamic Media". A: MAYER, P. A. *Computer Media and Communication: A Reader*. Oxford: Oxford University Press, 1999. Pàg 111-119.
- KERFA, S. "El documental interactivo o la realidad arborescente como forma de investigar el mundo ultracontemporáneo". A: *Actas del IV congreso internacional sobre Análisis Fílmico, nuevas tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales en la cultura digital contemporánea*. Castelló de la Plana: Universidad Jaime I, 2010. Pàg 691-700.  
<http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/29089>
- KLASTRUP, L.; TOSCA, S. "Transmedial worlds: Rethinking cyberworld design". A: *Proceedings of the International Conference on Cyberworlds*. IEEE Computer Society. California: Los Alamitos, 2004.[http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca\\_transworlds.pdf](http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf)
- KOROLENKO, M. D. *Writing for Multimedia. A Guide and Sourcebook for the Digital Writer*. Belmont: Wadsworth Publishing Company, 1997.
- KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. London: Arnold, 2001.
- KURZWEIL, R. *La era de las máquinas inteligentes*. Nueva York: Penguin Group, 1987.
- KURZWEIL, R. *La era de las máquinas espirituales: cuando los ordenadores superen la mente humana*. Nueva York: Penguin Group, 1998.
- KURZWEIL, R. *La singularidad está cerca*. Nueva York: Penguin Group, 2005.
- LANCIEN, T.; CARDY, H.; DELATTE, J.; DELAVAUD, G.; FROISSART, P.; RODIONOF, A.; THONON, M.; TUPPER, P. La investigación sobre la comunicación en Francia. Tendencias y carencias. A: *Comunicación y Sociedad*, num. 2. Mexico: Universidad de Guadalajara, 2004. Pàg. 37-70.
- LANDOW, G. P. *Hipertexto*. Barcelona: Paidós, 1995.
- LANDOW, G. P. *Teoría del Hipertexto*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1997a.

- LANDOW, G. P. *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997b.
- LANDOW, G. P. *Hipertexto 3.0: teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización*. Barcelona: Paidós, 2005.
- L'ANELLA (UNITAT D'ANÀLISI I PROSPECTIVA DE L'OBERVATORI DE MERCATS EXTERIORS). ACCIÓ 10 (GENERALITAT DE CATALUNYA). *Del Web 2.0 al Web 3.0: nous models de negoci i oportunitats empresarials en la Xarxa del futur*, 2009.
- LARRONDO, A. "El reportaje se reinventa en la red: estructura del reportaje hipertextual". A: *Revista Latina de la Comunicación Social*, núm. 57, 2004.
- LARRONDO, A. *Los géneros en la redacción ciberperiodística: contexto, teoría y práctica actual*. Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco, 2008.
- LARRONDO, A. *El reportaje hipermedia. Análisis del género en los especiales de El mundo.es, El país.com y Lavanguardia.es* [Tesi doctoral]. Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco, 2009a.
- LARRONDO, A. "La metamorfosis del reportaje en el ciberperiodismo: concepto y caracterización de un nuevo modelo Narrativo". A: *Comunicación y sociedad*. Vol. XXII, num. 2, 2009b. Pàg 59-88.
- LARRONDO, A. "Propuesta metodológica para una aproximación empírica a los géneros ciberperiodísticos". A: *Zer*. Universidad del País Vasco, núm. 28, vol XV, 2010. Pàg. 157-174.
- LAUREL, B. *Computer as Theatre*. New York: Addison-Wesley, 1993.
- LEHU, J. M. *Branded entertainment: Product placement & brand strategy in the entertainment business*. London: Kogan Page, 2007.
- LEM, S. "The Seventh Sally, or How Trurl's Own Perfection Led to No Good" (1974). Dins la col.lecció *The Cyberiad - fables for the cybernetic age*. London: Secker and Warburg
- LEÓN, B. *El documental de divulgación científica*. Barcelona: Paidós, 1999.
- LIANDRAT-GUIGUES, S. "Un art de l'équilibre". A: LIANDRAT-GUIGUES, S.; GAGNEBIN, M. *L'essai et le cinéma*. Paris: Champ Vallon, 2004a. Pàg 7-12.
- LIANDRAT-GUIGUES, S. "Une forme qui pense", a LIANDRAT-GUIGUES, S.; GAGNEBIN, M. *L'essai et le cinéma*. Paris: Champ Vallon, 2004b. Pàg. 193-200.
- LIESTOL, G., WITTGENSTEIN, G. "La narrativa del lector en el hipertexto". A: *Teoría del hipertexto*. Barcelona : Paidós, 1997.
- LIETAERT, M. *Webdocs... a survival guide for online filmmakers*. Notsocrazy! Idfa Doclab, 2011.

- LISTER, M.; KELLEY, K.; DOVEY, J.; GIDDINGS, S.; GRANT, I. *New Media: A Critical Introduction*. London: Routledge, 2003.
- LOPATE, P. "In the Search of the Centaur". A: WARREN, C. *Beyond Document. Essays on Nonfiction Film*. Hannover/Londres: Wesleyan University Press, 1996. Pàg. 243-270.
- LÓPEZ GARCÍA, X.; GAGO MARINO, M.; PEREIRA FARIÑA, J. *Nuevas tendencias del periodismo electrónico*. Santiago de Compostela: Laverde Ediciones, 2003.
- MADDOX, F. *El buen soldado*. Publicat originalment l'any 1915. Barcelona: Editorial Edhasa, 2002.
- MANOVICH, L. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2002.
- MANOVICH, L. *From DV Realism to a Universal Recording Machine*. Cambridge: MIT Press, 2004. [http://www.manovich.net/DOCS/reality\\_media\\_final.doc](http://www.manovich.net/DOCS/reality_media_final.doc)
- MARTINEZ ABADIA, J.; FERNANDEZ DIAZ, F. *Manual del productor audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC, 2010.
- MARTÍN VIVALDI, G. *Géneros periodísticos: reportaje, crónica y artículo*. Madrid: Paraninfo, 1987.
- MAURIN, F. *Course on i-docs design at the EMI-CFD*. Adaptat del curs "Game design concepts", de Ian Schreiber, i de la part "nonlinear Storytelling", 2011. <http://www.emi-cfd.com/>, <http://gamedesignconcepts.wordpress.com/2009/07/30/level-10-nonlinear-storytelling/>
- MCLUHAN, M. *Understanding Media*. London: Sphere, 1968.
- MCLUHAN, M. *Connterblast*. London: Rapp and Whiting, 1969.
- MCLUHAN, M. *La Galaxia Gutenberg*. Barcelona: Planeta De Agostini, 1985.
- MCLUHAN, M. *Understanding Media: The Extension of Man*. New York: McGraw-Hill, 1987.
- MEADOWS, S. *Pause and Effect. The art of interactive narrative*. Indiannapolis: New Riders, 2003.
- MERAN BARSAM, R. *Nonfiction Film: a Critical History*. Bloomington, Indiannapolis: Indiana University Press, 1992..
- MICÓ, Josep Lluís. *Periodisme a la xarxa. Llenguatge nou d'un ofici vell*. Vic: Eumo Editorial, 2006.
- MOLINER, M. *Diccionario del uso del español*. Madrid: Gredos, 1966.
- MONFORT, N.; WARDRIP-FRUIIN, N. *The new media reader*. Cambridge: MIT Press, 2003.

- MOULTHROP, S. "El hipertexto y la política de la interpretación". A: VEGA, M. J. *Literatura hipertextual y teoría literaria*. Madrid: Mare Nostrum Comunicación, 2003. Pàg. 23-31.
- MOURE, J. "Essai de définition de l'essai au cinéma". A: LIANDRAT-GUIGUES, S.; GAGNEBIN, M. *L'essai et le cinéma*. Paris: Champ Vallon, 2004. Pàg. 25-37.
- MURRAY, J. *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós, 1999.
- MURRAY, J. H. *Inventing the medium. Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*. Cambridge: MIT Press, 2012.
- MURTAUGH, M. "Interaction". A: FULLER, M. *Software Studies- a Lexicon*. Cambridge: The MIT Press, 2008. Pàg. 143-149.
- NAHUM GARCÍA, A. "El cine a través del espejo: la metaficción". A: PATINO, M. *La seducción del caos*. Actas del VII Congreso Cultura Europe, 2002. Pàg. 1477-1489.
- NAHUM GARCÍA, A. *Realidad y representación en el cine de Basilio Martín Patino: montaje, falsificación, metaficción y ensayo* [Tesi Doctoral]. Pamplona: Universidad de Navarra. Facultad de Comunicación, 2005.
- NAHUM GARCÍA, A. "La imagen que piensa. Hacia una definición del ensayo audiovisual". A: *Comunicación y sociedad*, Vol. XIX, Núm. 2. Pamplona: Universidad de Navarra. Facultad de Comunicación. Departamento de Proyectos Periodísticos, 2006a. Pàg. 75-105.
- NAHUM GARCÍA, A. "El film de montaje. Una propuesta tipológica". A: *Secuencias*, num. 23, 2006b.
- NASH, K. "Modes of interactivity: analysing the webdoc". A: *Media, Culture & Society*, 34 (2), 2012. Pàg. 195-210.
- NEAUD, F. *Diarios*. Barcelona: Ediciones La Cupula, 1996-2002.
- NELSON, T. "No More Teacher's Dirty Looks". A: *Computer Decisions*, 1970.
- NELSON, T. *Literary Machines*. Sausalito, California: Mindful Press, 1981.
- NELSON, T. *The Future of Information*. Tokyo: ASCII Corporation, 1997.
- NICHOLS, B. *La representación de la realidad: Cuestiones y Conceptos sobre el Documental*. Barcelona: Paidós, 1991.
- NICHOLS, B. *Blurred Boundaries. Question of meaning in contemporary culture*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 1994.
- NICHOLS, B. *Introduction to documentary*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University



Press, 2001.

[http://utas.academia.edu/KateNash/Papers/1205100/Rhetoric\\_of\\_interactivity\\_Media\\_Culture\\_and\\_Society\\_forthcoming](http://utas.academia.edu/KateNash/Papers/1205100/Rhetoric_of_interactivity_Media_Culture_and_Society_forthcoming)

NIELSEN, J.; NORMAN, D. A. "Usability On The Web Isn't a Luxury". A: *Information Week*, 2000. <http://www.informationweek.com/773/web.htm>

NIELSEN, J. *Designing web usability: The practice of simplicity*. Berkeley: New Riders, 2002.

NUNBERG, G. *El Futuro del libro ¿esto matará eso?* Barcelona: Paidós, 1998.

NÚÑEZ LADEVÉZE, L. *Introducción al periodismo escrito*. Barcelona: Ariel, 1995.

O'REILLY, T. *What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. A: *International Journal of Digital Economics*, Num. 65, 2007. Pàg. 17-37. <http://mpira.ub.uni-muenchen.de/4578/>

ORTEGA, M. L. "Documental, vanguardia y sociedad. Los límites de la experimentación". A: TORREIRO, C.; CERDÁN, J. *Documental y vanguardia*. Madrid: Cátedra, 2005. Pàg.185-217.

ÔTIÉ P; KUNWU, L. *Una vida a la Xina*. Madrid: Astiberri Ediciones. Colección Sillón Orejero. Vol 1, 2009. [Còmic].

PALACIO, M. "El eslabón perdido. Apuntes para una genealogía del cine documental contemporáneo". A: TORREIRO, C.; CERDÁN, J. *Documental y vanguardia*. Madrid: Cátedra, 2005. Pàg. 161-184.

PAPERT, S. "Constructionism: A New Opportunity for Elementary Science Education". A: National Science Foundation, 1987.

PAPERT, S. *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas*. Basic Books, 1980.

PARDO, H. *Un modelo de aplicación web institucional universitaria. El caso de las webcom: sitios de facultades de comunicación de Iberoamérica* [Tesi Doctoral]. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona. Facultat de Ciències de la Comunicació, 2005.

PASTOR SÁNCHEZ, J. A.; SAORÍN PÉREZ, T. "Hipertexto documental como solución a la crisis conceptual del hipertexto". A: *Cuadernos de Documentación Multimedia*, núm 4, 1995. <http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuadern4/hiperdoc.htm>

PAVIC, M. *Diccionari dels Khazars*. Barcelona: Editorial Columna, 1989.

PAVLIK, J. V. *El Periodismo y los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2005.

PÉREZ MARCO, S. *El concepto de hipertexto en el periodismo digital: análisis de la aplicación del hipertexto en la estructuración de las noticias de las ediciones digitales de tres periódicos españoles (www.elpais.es, www.elmundo.es, www.abc.es)* [Tesi Doctoral] Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Ciencias de la Información. Departamento de

Periodismo II, 2004. <http://www.ucm.es/BUCM/tesis/inf/ucm-t26795.pdf>.

PERRYMAN, N. "Doctor Who and the convergence of media. A case study in transmedia storytelling". A: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 14(1), 2008. Pàg. 21-39.

PICAZO, M. D. "Introducción". A: MONTAIGNE, M. DE. *Ensayos I*. Madrid: Cátedra, 2001. Pàg. 9-32.

PIEDRAS, P. "El problema de la primera persona en el cine documental contemporáneo". A: *Hispanet Journal 3*. Buenos Aires: Grupo CIyNE, Instituto de Historia del Arte Argentino y Latinoamericano (FFyL, UBA), Agencia Nacional de Promoción Científica y Tecnológica, 2010.

PISCITELLI, A. *Ciberculturas 2.0. En la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Paidós, 2002.

PISCITELLI, A. *Meta-cultura, El eclipse de los medios masivos en la era de Internet*. Buenos Aires: La Crujia, 2002. PISCITELLI, A. *Internet. Imprenta del siglo XXI*. Barcelona: Gedisa, 2005.

PISCITELLI, A. *Nativos Digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Buenos Aires: Santillana Ediciones, 2009.

PLANTINGA, C. *Rhetoric and representation in nonfiction film*, Cambridge: Cambridge University Press, 1997.

PONS, P. J. *Anàlisi i disseny de sistemes de Telecomunicacions integrals d'àmbit local*. [Projecte Fi de Llicenciatura]. Vilanova i la Geltrú: Escola Politècnica Superior d'Enginyeria de Vilanova i la Geltrú. Universitat Politècnica de Catalunya. Departament d'Enginyeria Electrònica, 2008.

PRADO, E. "Nuevas Tecnologías e Interactividad: Gran Almacén Universal Virtual". A: *Diálogos de la Comunicación*, 89-95, 1997.

PRADO, E.; FRANQUET, R.; SOTO, M. T.; RIBES, F. X.; FERNÁNDEZ, D. *Televisió interactiva. Simbiosi tecnològica i sistemes d'interacció amb la televisió*. Barcelona: Consell de l'Audiovisual de Catalunya, 2006.

PRADO, E.; FRANQUET, R.; SOTO M. T.; RIBES, X.; FERNÁNDEZ, D. "Tipología funcional de la televisión interactiva y de las aplicaciones de interacción con el televisor". A: *Zer*, vol. 13, num. 25, 2008. Pàg. 11-35.

PRENSKY, M. (2001). "Digital Natives, Digital Immigrants". A: *On the Horizon*. 9 (5). Lincoln: NCB University Press, 2001.

PROPP, V. *Morphology of the folktale*. Austin: University of Texas Press, 1968.

RABIGER, M. *Dirección de documentales*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión, 1989.

RABINOWITZ, P. *They Must Be Represented: The Politics of Documentary*. London/New York: Verso, 1994.

RAESSENS, J. "Reality play: Documentary computer games beyond fact and Fiction". A: *Popular Communication*, 4(3), 2006. Pàg. 213-224.  
[http://www.let.uu.nl/~joost.raessens/personal/Publicaties/PC0403\\_Raessens.pdf](http://www.let.uu.nl/~joost.raessens/personal/Publicaties/PC0403_Raessens.pdf)

RAESSENS, J. "Homo ludens 2.0". A: *Metropolis*, num. 5, 2009. Pàg. 64-69.  
[[metropolism.com/magazine/2009-no5/homo-ludens-2.0/english](http://metropolism.com/magazine/2009-no5/homo-ludens-2.0/english)]

REISS, J. *Think Outside the Box Office: The Ultimate Guide to Film Distribution in the Digital Era*. Amazon Books, 2011.

RENO, D. P. *Ciberdocumentalismo: la producción audiovisual con interactividad en la red*. Assunção: Irundú, vol. 1, 2006a. Pàg. 75-86.

RENO, D. P. "Ciberdocumentarismo: tópicos para uma nova produção audiovisual". A: *Ciências & Cognição* (UFRJ), vol. 1, 2006b.  
<http://www.cienciasecognicao.org/pdf/v07/m34555.pdf>

RENO, D. P. *Características comunicacionais do documentarismo na Internet: estudo de caso site Porta Curtas* (Projecte Final de Màster). Revista digital de cinema documentário, vol. 2, 2007. [http://www.doc.ubi.pt/02/teses\\_denis\\_reno.pdf](http://www.doc.ubi.pt/02/teses_denis_reno.pdf)

RENO, D. P. "A montagem audiovisual como base narrativa para o cinema documentário interativo: novos estudos". A: *Revista Latina de Comunicación Social*, vol 63, 2008a. Pàg. 83-90. [http://www.revistalatinacs.org/\\_2008/08\\_Brasil/2008\\_Denis\\_Porto.html](http://www.revistalatinacs.org/_2008/08_Brasil/2008_Denis_Porto.html)

RENO, D. P.; GOSCIOLA, V. "Cinema interativo: a sétima arte em tempos de pós-modernidade". A: BARBOSA, P. *Ontem, hoje e amanhã: pluralidade de olhares em um percurso comum*. 1 ed., v. 1. São Paulo: Museu de Arte Contemporânea, 2008b. Pàg. 95-99.

RENO, D. P.; RENÓ, LUCIANA T. L. "Bogotá Atômica: o documentário interativo com estrutura algorítmica". A: *Razón y Palabra*, v. 76, 2011. Pàg 1-13.  
[http://www.razonypalabra.org.mx/N/N76/monotematico/12\\_Reno\\_M76.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/N/N76/monotematico/12_Reno_M76.pdf)

RENOV, M. "History And/As Autobiography: The Essayistic in Film and Video". A: *Frame-Work*, vol II, nº 3, 1989. Pàg. 6-13.

RENOV, M. *Theorizing Documentary*. New York: Routledge, 1993.

RENOV, M. "The subject of documentary". A: *Visual evidence*, vol.16. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2004.

RENOV, M; GAINES, J. "Collecting visual evidence". A: *Visual evidence*, vol 16.

Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999.

RIBAS, J. I. “Els sistemes interactius multimèdia com a suport d'exhibició i aproximació en les arts plàstiques”. A: *Digit-Hum*, 1. Universitat Oberta de Catalunya, 1998.  
<http://www.uoc.es/humfil/digithum/digithum1/frames3.html>

RIBAS, J. I. *Caracterització dels interactius multimèdia de difusió cultural. Aproximació a un tractament específic, els “assaigs interactius”* [treball de recerca]. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. Facultat de Comunicació, 2000.

RIBAS, J. I. “Difusión cultural y comunicación audiovisual interactiva”. A: *Temas de Disseny*, num. 18, 2001.

RIBAS, J. I. *Interactius de difusió cultural a internet*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, 2008. <http://www.iaa.upf.es/~ribas/GuioDisseny/Tema8/Materials/interculturals.doc>

RIBAS, J. I. “Integració de mitjans en el discurs interactiu: el cas de la difusió cultural”. A: *Quaderns del CAC*, num 31-32, 2009. Pàg. 43-53.

RIBAS, J. I. “El discurso interactivo de difusión cultural: innovación y lectores electrónicos”. A: *Hipertext.net*, 8, 2010. [http://www.upf.edu/hipertextnet/numero-8/discurso\\_e-readers.html](http://www.upf.edu/hipertextnet/numero-8/discurso_e-readers.html)

RICHERI, G. *La transición de la televisión. Análisis del audiovisual como empresa de comunicación*. Barcelona: Bosch, 1994.

ROMAGUERA, J; ALSINA, H. *Textos y manifiestos del cine*. Madrid: Cátedra, 1989.

ROMAGUERA, J. *El lenguaje cinematográfico*. Madrid: La Torre, 1999.

ROSEN, P. *Document and Documentary*. A: RENOV, M. *Theorizing Documentary*. New York: Routledge, 1993.

ROSENTHAL, A. *New Challenges for documentary*. Los Angeles: The University of California Press, 1988.

ROTHA, P. *Documentary Film: the use of the film medium to interpret creatively an in social terms the life to the People as it Exist in Reality*. London: Faber and Faber, 1952.

ROTHA, P. *Documentary Film*. New York: Hasting House Publishers, 1970.

ROTHA, P. *Writing, Directing, and Producing Documentary Films and Videos*. Illinois: Southern Illinois University Press, 2002.

ROY, A. “Agnès Varda. L'art de espigolar i el bricolatge de la realitat”. A: 24 images, num. 123, 2005.

RYAN, M.-L. “Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity”. A: *Literature and Electronic Media*. Baltimore: John Hopkins University Press, 2001.

RYAN, M. L. *Narrative across media. The languages of storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2004.

RYAN, M.-L. *Peeling the Onion: Layers of Interactivity in Digital Narrative Texts*, 2005.  
<http://lamar.colostate.edu/~pwryan/onion.htm>

SALAVERRÍA, R.; CORES, R. “Géneros periodísticos en los cibermedios hispanos”. A: SALAVERRÍA, R. “Convergencia de los medios”. A: *Revista Latinoamericana de Comunicación*. Num 81, 2003. Pàg. 32-39.

SALAVERRÍA, R. *Cibermedios: el impacto de Internet en los medios de comunicación en España*. Sevilla: Comunicación Social, 2005a.

SALAVERRÍA, R. *Redacción periodística en internet*. Pamplona: Eunsa, 2005b.

SALAVERRÍA, R.; CORES, R.; DÍAZ NOCI, J.; MESO, K.; LARRONDO, A. “Evaluación de los ciberdiarios en las comunidades vasca y navarra”. A: *Comunicación y Sociedad*, XVII(1), 2004. Pàg. 161-189.

SALAZAR, J.F. “Digitising Knowledge: Anthropology and new Practices of Digitextuality”. A: *Media International Australia*, 2006. Pàg. 64-74.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.

SÁNCHEZ, J. F.; LÓPEZ PAN, F. “Tipologías de los géneros periodísticos en España. Hacia un nuevo paradigma”. A: *Comunicación y Estudios Universitarios*, num. 8, 1998. Pàg. 15-36.

SCOLARI, C. *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa, 2004a.

SCOLARI, C. *DeSignis. Corpus Digitalis*. Barcelona: Gedisa, 2004b.

SCOLARI, C. *No pasarán. Las invasiones alienígenas de Wells a Spielberg*. Madrid: Páginas de Espuma, 2005.

SCOLARI, C. *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa, 2008a.

SCOLARI, C. *L'homo videoludens*. Barcelona: Eumo Editorial, 2008b.

SCOLARI, C. *Mediamerica. Semiótica dei media in America Latina*. Torino: Cartman edizioni, 2008c.

SCOLARI, C. “The grammar of hypertelevision. Character multiplication and narrative complexity in contemporary television”. A: *ICA International Conference Proceedings*, Montreal, 2008d.

- SCOLARI, C. "Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production". A: *International Journal of Communication* 3, 2009a. Pàg. 586-606.
- SCOLARI, C. "Mapping conversations about new media: The theoretical field of digital Communication". A: *New Media and Society* 11(6), 2009b. Pàg 1-22.
- SCOLARI, C. "Mitjans de masses, la gran extinció?". A: *Canvi* 16, num 127, 2009c. Pàg 15.
- SCOTT-STEVENSON, J. "The interactive documentary in a cross-platform, community context". A: *Expanding Documentary 2011: Proceedings of the VIIIth Biennial Conference*. Auckland: Editorial and Peer-Reviewed Papers, Vol. 1. Num 2, 2011.
- SEGRAVE, K. *Product placement in Hollywood films: A history*. Jefferson: McFarland, 2004.
- SELLÉS, M. *El documental*. Barcelona: Editorial UOC, 2008.
- SEMPRINI, A. *Lo Sguardo Semiotico*. Milano: FrancoAngeli, 1990.
- SEMPRINI, A.; MUSSO, P. "Dare un senso alla marca". A: LOMBARDI, M. *Il dolce tuono. Marca e pubblicità nel terzo millennio*. Milano: FrancoAngeli, 2000. Pàg 43-66.
- SHAUL; N.B. *Hyper-Narrative Interactive Cinema: Problems and Solutions*. Amsterdam: Rodopi, 2008. Pàg 96.
- SILBERGLITT, R.; ANTON, P. S.; HOWELL D. R.; WONG, A.; GASSMAN, N.; JACKSON, B. A.; LANDREE, E.; PFLEEGER, S. L.; NEWTON E. M.; WU, F. RAND CORPORATION. *The Global Technology Revolution 2020*, 2011.  
[http://www.rand.org/pubs/technical\\_reports/TR303/](http://www.rand.org/pubs/technical_reports/TR303/)
- SKARTVEIT, H.-L.; GOODNOW, K. "Interactive Documentary". A: *Proceedings of DigiMedia Conference*. Cairo, Egipte, 2004.
- SKARTVEIT, H.-L. *Representing the Real Through Play and Interaction: Changing forms of nonfiction*. [Tesi Doctoral]. Bergen: University of Bergen, 2008.
- SOLER, LL. *Los hilos secretos de mis documentales*. Barcelona: Editorial CIMS, 2002.
- SREBERNY, A.; KHIABANY, G. *Blogistan: The Internet and Politics in Iran*. London: I.B. Tauris, 2010.
- THÜRING, M.; HAAKE J. M. i HANNEMANN, J. "Hypermedia and Cognition: Designing for Comprehension". A: *Communication of the ACM* 38, 8, 1991. Pàg 57-66.
- TODOROV, T.; BAKHTINE, M. *Le principe dialogique*. Paris: Éditions du Seuil, 1981.
- UNIVERSITAT AUTÒNOMA DE BARCELONA: FACULTAT DE CIÈNCIES DE LA COMUNICACIÓ; UNIVERSITAT OBERTA DE CATALUNYA. "Ciberperiodismo y Periodismo Digital". A: *Revista Anàlisi*, 36, 2008.

<http://www.analisi.cat/ojs/index.php/analisi/search>

URSU, M.F.; ZSOMBORI, V.; WYVER, J.; CONRAD, L.; KEGEL, I.; WILLIAMS, D. et al. "Interactive documentaries: A Golden Age". A: *Computers in Entertainment* 7(3), 1, 2009.

VAN DIJK, T. A. *Texto y contexto. Semántica y pragmática del discurso*. Madrid: Cátedra, 1977.

VAN ORANJE, C; KRAPELS, M. B.; CAVE, J. THE NETHERLANDS MINISTRY OF ECONOMIC AFFAIRS. *The Future of the Internet Economy; a Discussion Paper on Critical Issues*. Cambridge: Cambridge Press, 2008.

VEGA, M. J. *Literatura hipertextual y teoría literaria*. Madrid: Marenostrum, 2003.

VENTOLA, E.; CASSIL, C.; KALTENBACHER, M. *Perspectives on multimodality*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2004.

VERTOV, D. *El Cine Ojo*. Madrid: Fundamentos, 1973.

WAGMISTER, F. "Modular visions: Referents, context and strategies for database open media Works". A: *AI & Society*, vol. 14, num. 2, 2000. Pàg. 230-242.

WALSH, M. *Futuretainment*. New York: Phaidon Press, 2009.

WARING, D. *Is there a role for interactive documentary within modern day activism?* [Trebball Fi de Màster]. MA Interactive Media 2010/2011. London College of Communication, 2011. [http://www.interactivedocumentary.net/wp-content/2011/09/Dissertation\\_Dickon\\_Waring\\_IM1011.pdf](http://www.interactivedocumentary.net/wp-content/2011/09/Dissertation_Dickon_Waring_IM1011.pdf)

WEINBREN, G. "The Digital Revolution is a Revolution of Random Access". A: *Telepolis Magazine en línia*, 1997.

WEINRICHTER, A. *Desvíos de lo real. El cine de no ficción*. Madrid: T&B Editores, 2004.

WEINRICHTER, A. *La forma que piensa. Tentativas en torno al cine-ensayo*. Pamplona: Gobierno de Navarra, 2007.

WEINRICHTER, A. *Metraje encontrado. La apropiación en el cine documental y experimental*. Pamplona: Gobierno de Navarra, Departamento de Cultura y Turismo-Institución Príncipe de Viana, 2009.

WHITELAW, M. "Playing Games with Reality: Only Fish Shall Visit and interactive documentary". A: BRUNT, B. *Halfeti: Only Fish Shall Visit*. Sydney: Artspace, 2002. <http://creative.canberra.edu.au/mitchell/papers/PlayingGames.pdf>

WILSON, J. "3G to Web 2.0? Can Mobile Telephony Become an Architecture of Participation?". A: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. Vol. 12. London: Sage Publications, 2006. Pàg. 229-242.

WINTONICK, P. "Webdocs, Docmedia and Doctopia". A: LIETAERT, M. *Webdocs a survival guide for online film-makers*. Not so crazy! Idfa Doclab, 2011.

YOUNGBLOOD, G. *Expanded Cinema*. London: Studio Vista Limited, 1970.

## FILMOGRAFIA

AHADI, Ali Samadi (dir.). *The Green Wave*, 80min, 2010. [Pel·lícula cinematogràfica].

ARLYCK, Ralph (dir.). *An Acquired Taste*. 21min, 1981. [Pel·lícula cinematogràfica].

ARLYCK, C. *Current Events*. 45min, 1988. [Pel·lícula cinematogràfica].

BALDWIN, Craig (dir.). *Tribulation 99: Alien Anomalies Under America*. 48min, 1992. [Pel·lícula cinematogràfica].

BALDWIN, Craig (dir.). *Sonic Outlaws*. 87min, 1995. [Pel·lícula cinematogràfica].

BEJAN, Bob (dir.). *I'm Your Man*. 20 min. ChoicePoint Films. [DVD-ROM], 1992.

BERGER, John Peter (dir.). *Ways of seeing*. Produïda per la BBC, 1974. [Sèrie per a televisió].

BERLINER, Alan (dir.). *Nobody business*. 58min, 1996. [Pel·lícula cinematogràfica].

BERLINER, Alan (dir.). *The Sweetest Sound*. 61min, 2001. [Pel·lícula cinematogràfica].

BROOMFIELD, Nick (dir.). *Heidi Fleiss: Hollywood madam*. 106min, 1995. [Pel·lícula cinematogràfica].

BURNS, Ken (dir.). *The Civil War*. 600 min, 9 episodis. American Documentaries Inc, 1990. [Pel·lícula cinematogràfica].

BUÑUEL, Luis (dir.). *Un chien andalou*. 17 min. Blanc i negre, 1929. [Pel·lícula cinematogràfica].

BUÑUEL, Luis (dir.). *L'age d'or*. 62min, 1930. [Pel·lícula cinematogràfica].

BUÑUEL, Luis (dir.). *Las hurdes (Tierra sin pan)*. 30min, 1933. [Pel·lícula cinematogràfica].

CAOUILLE, Jonathan (dir.). *Tarnation*. 88 min. Produïda per Stephen Winter i Jonathan Caouette, 2003. [Pel·lícula cinematogràfica].

CAVALIER, A. (dir.). *Vies*. 87min. Les Films de l'Astrophore, 2000. [Pel·lícula cinematogràfica].



CHRISTENSEN, Benjamin. *Häxan: La brujería a través de los tiempos*. Coproducció Aljosh Production Company i Svensk Filmindustri. 105min, 1922. [Pel·lícula cinematogràfica].

FAROCKI, Harun (dir.). *Imágenes del mundo y epitafios de guerra* (Bilder der Welt und Inschrift des Kriegeres). 75 min, 1988. [Pel·lícula cinematogràfica].

FAROCKI, Harun; URICA, Andrei (dir.). *Videogrames d'una revolució*. 106 min, 1992. [Pel·lícula cinematogràfica].

FELLINI, Federico (dir.). *Entrevista*. 102min, 1987. [Pel·lícula cinematogràfica].

FLAHERTY, Robert (dir.). *Nanook of the North*. 79 min. Produïda per Revillon Frères, 1922. [Pel·lícula cinematogràfica].

FLAHERTY, Robert (dir.). *Moana*. 85 min. Blanc i negre, 1926. [Pel·lícula cinematogràfica].

FOLMAN, Ari (dir.). *Vals con Bashir*. 87 min. Coproducció entre Bridgit Folman Film Gang, Les Films d'Ici, Razor Film, Arte France i ITVS International, 2008. [Pel·lícula cinematogràfica].

FORGACS, Peter (dir.). *Meanwhile somewhere*. 62min, 1940-1943. [Pel·lícula cinematogràfica].

FORGACS, Peter (dir.). *An unknown warseries*. 60 min, 1994. [Pel·lícula cinematogràfica].

FORGACS, Peter (dir.). *Danube Exodus*. 60/67 min, 1998. [Pel·lícula cinematogràfica].

FRANJU, George (dir.). *La Sange des Betes*. Blanc i negre, 20min, 1949. [Pel·lícula cinematogràfica].

GIRARDET, Christoph; MÜLLER, Matthias (dir.). *Phoenix Tapes*. 47min, 1999. [Pel·lícula cinematogràfica].

GODARD, Jean Luc (dir.). *Al final de l'escapada*. 87 min. Produïda per Georges de Beauregard, 1960. [Pel·lícula cinematogràfica].

GODARD, Jean-Luc (dir.). *Dues o tres coses que sé d'ella*. 95 min. Produïda per Les Films du Carrosse, Argos Films, Anouchka Films, i Parc Film, 1967. [Pel·lícula cinematogràfica].

GODARD, Jean-Luc; GORIN, Jean-Pierre (dir.). *Ici et ailleurs*. 53 min. Produït pel Groupe Dziga Vertov, 1976. [Pel·lícula cinematogràfica].

GODARD, Jean-Luc (dir.). *Scenariu du film 'Passion'*. 54min, 1982. [Pel·lícula cinematogràfica].

GODARD, Jean Luc (dir.). *Historie du cinema*. 266min, 1988-1998. Gaumont [Pel·lícula cinematogràfica].

GORIN, Jean-Pierre (dir.). *Poto and Cabengo*. 50min, 1979. [Pel·lícula cinematogràfica].

- GORIN, Jean-Pierre; AMOS, Patrick (dir.). *Routine Pleasures*. 81min, 1986. [Pel·lícula cinematogràfica].
- GREENAWAY, Peter; PHILIPS, Tom (dir.). *Dante TV*. 80 min. Produïda per Digital Classics DVD, 1989. [Pel·lícula cinematogràfica].
- GUERÍN, José Luís (dir.). *Tren de sombras*. 88min, 1997. [Pel·lícula cinematogràfica].
- JACOBSEN, Soren-Kragh (dir.). *Mifune*. 97min, 1999. [Pel·lícula cinematogràfica].
- JARECKI, Eugene (dir.). *Why we fight*. 98min, 2005. [Pel·lícula cinematogràfica].
- JENNINGS, Humphrey. (dir.). *Listen to Britain*. Distribuïda per Crown Film Unit. 19min, 1942. [Pel·lícula cinematogràfica].
- JOST (dir.). *Speaking directly: Some American Notes*. 40 min, 1972-1974. [Pel·lícula cinematogràfica].
- LANZMANN, Claude (dir.). *Shoah*. 566 min, 1985. [Pel·lícula cinematogràfica].
- LEVRING, Kristian (dir.). *The King is Alive*, 110 min, 2001. [Pel·lícula cinematogràfica].
- LHOMME, Pierre; MARKER, Chris (dir.). *Le Joli Mai*. 156 min, 1963. [Pel·lícula cinematogràfica].
- LUMIÈRE, Louis i August (dir.). *La sortida dels obrers de la fàbrica*. 1min, 1895. [Pel·lícula cinematogràfica].
- LUMIÈRE, Louis i August (dir.). *La coronació del Rei Eduard VII d'Anglaterra*. 1902. [Pel·lícula cinematogràfica].
- MARKER, Chris (dir.). *Lettre de Sibérie*. 62 min. Laboratoires Éclair, 1958. [Pel·lícula cinematogràfica].
- MARKER, Chris; LHOMME, Pierre (dir.). *Le Joli Mai*. 165 min, 1963. [Pel·lícula cinematogràfica].
- MARKER, Chris (dir.). *Li mystère Koumiko*. 54 min, 1965. [Pel·lícula cinematogràfica].
- MARKER, Chris (dir.). *Sans Soleil*. Argos Film. 100 min. 1983. [Pel·lícula cinematogràfica].
- MARTÍN PATINO, Basilio (dir.). *Madrid*. 40 min, 1987. [Pel·lícula cinematogràfica].
- MARTÍN PATINO, Basilio (dir.). *La seducció del caos*. 96 min, 1991. [Pel·lícula cinematogràfica].
- MCELWEE, Ross (dir.). *Sherman's March*. 157 min, 1986. [Pel·lícula cinematogràfica].
- MIKHALKHOV, Nikita (dir.). *Anna: from six to eighteen*. 100min, 1993. [Pel·lícula cinematogràfica].

- MIN-HA, Trin T. (dir.). *Surname Viet Give Name Nam*. 108min, 1952. [Pel·lícula cinematogràfica].
- MIN-HA, Trin T. (dir.). *Reassemblage*. 40min, 1982. Coproduïda per Jean-Paul Bourdier [Pel·lícula cinematogràfica].
- MOORE, Michael (dir.). *Roger and Me*. 91min, 1989. [Pel·lícula cinematogràfica].
- MOORE, Michael (dir.). *The big one*. 95min, 1998. Produïda per BBC, Dog eat dog films i Miramax. [Pel·lícula cinematogràfica].
- MOORE, Michael (dir.). *Fahrenheit 9/11*. 122min, 2004. [Pel·lícula cinematogràfica].
- MOORE, Michael (dir.). *Sicko*. 123min, 2007. [Pel·lícula cinematogràfica].
- MORRIS, Errol (dir.). *The Thin Line Blue*. 103min, 1988. [Pel·lícula cinematogràfica].
- MORRIS, Errol (dir.). *The fog of war*. 106min, 2003. [Pel·lícula cinematogràfica].
- MORRIS, Errol (dir.). *Standard Operating Procedure*. 115min, 2008. [Pel·lícula cinematogràfica].
- OPHÜLS, Marcel (dir.). *Le chagrin et la pitié*. Produïda per Télévision Rencontre, Norddeutscher Rundfunk i Télévision suisse romande. 251min, 1971. [Pel·lícula cinematogràfica].
- O'ROURKE, Dennis (dir.). *Cannibal Tours*. 72 min. Camerawork, 1988. [Pel·lícula cinematogràfica].
- PASOLINI, Pier Paolo (dir.). *Notes Toward an African 'Orestes'*. 65min. Produïda per Gian Vittorio Baldi, 1970. [Pel·lícula cinematogràfica].
- PORTILLO, Lourdes *Las madres de la plaza de mayo*. 64min, 1985. [Pel·lícula cinematogràfica].
- PORTILLO, Lourdes (dir.). *The devil never sleeps*. 82 min, 1996. [Pel·lícula cinematogràfica].
- PORTILLO, Lourdes (dir.). *Corpus: A Home Movie from Selena*. Produïda per Running Time. 49min, 1999. [Pel·lícula cinematogràfica].
- RAFFERTY, Kevin; RAFFERTY, Pierce; LOADER, Jayne (dir.). *The Atomic Cafe*. 88 min, 1982. [Pel·lícula cinematogràfica].
- RAINER, Yvonne (dir.). *Privilege*. 102min, 1990. [Pel·lícula cinematogràfica].
- RAPPAPORT, Mark (dir.). *Rock Hudson's Home Movies*. 63 min. Produïda per Couch Potato Productions, 1992. [Pel·lícula cinematogràfica].

- RESNAIS, Alain (dir.). *Nuit et Brouillard*. 28 min, 1955. [Pel·lícula cinematogràfica].
- RESNAIS, Alain (dir.). *Hiroshima mon amour*. 90min, 1959. [Pel·lícula cinematogràfica].
- RESNAIS, Alain (dir.). El año pasado en Marienbad. 94 min. Produïda per Pierre Courau i Raymond Froment, 1961. [Pel·lícula cinematogràfica].
- RESNAIS, Alain (dir.). *Muriel*. 115min. Produïda per Anatole Dauman, 1963. [Pel·lícula cinematogràfica].
- RESNAIS, A. (dir.). *Providence*. 110min. Action Films, SFP, FR3, Citel Films, 1977. [Pel·lícula cinematogràfica].
- RESNAIS, Alain (dir.). *Mi tío de América*. 123min. Produïda per Philippe Dussart. Andrea Films. TF1, 1980. [Pel·lícula cinematogràfica].
- RESNAIS, Alain (dir.). *Smoking, No Smoking*. 298 min. Produït per Bruno Pésery i Michel Seydoix, 1993. [Pel·lícula cinematogràfica].
- RIEFENSTAHL, Lenni (dir.). *Triumph des Willens*. 114min, 1935. [Pel·lícula cinematogràfica].
- RIGGS, Marlon (dir.). *Tongues Untied: Black Men Loving Black Men (Lenguas desatadas)*. 55 min, 1989. [Pel·lícula cinematogràfica].
- ROSEMBLATT, Jay (dir.). *Human Remains*. 165min, 1999. [Pel·lícula cinematogràfica].
- ROSSELLINI, Roberto (dir.). *Viaggio a Italia*. 79min, 1954. [Pel·lícula cinematogràfica].
- ROUCH, Jean; MORIN, Edgar (dir.). *Chronique d'un été*. 86 min. Blanc i negre, 1960. [Pel·lícula cinematogràfica].
- RUTTMAN, Walter (dir.). *Berlin: Symphonie der Grosstadt*. 65 min. Fox Film Corporation. Fox Europa, 1927. [Pel·lícula cinematogràfica].
- TRUFFAUT, François (dir.). *Els quatre-cents cops*. 99 min, 1959. [Pel·lícula cinematogràfica].
- TYKWER, Tom (dir.). *Run Lola Run*. 81min, 1998. [Pel·lícula cinematogràfica].
- VARDA, Agnès (dir.). *La pointe courte*. 86 min, 1954. [Pel·lícula cinematogràfica].
- VARDA, Agnès (dir.). *La felicitat*. 77 min. Parc Film, 1965. [Pel·lícula cinematogràfica].
- VARDA, Agnès (dir.). *Les criatures*. 92 min, 1966. [Pel·lícula cinematogràfica].
- VARDA, Agnès (dir.). *Lion's Love*. 110 min., 1969. [Pel·lícula cinematogràfica].

VARDA, Agnès (dir.). *Una canta, una altra no*. 110 min. Produïda per Ciné Tamaris, 1977. [Pel·lícula cinematogràfica].

VARDA, Agnès (dir.). *Sans toit ni loi (Sense sostre ni llei)*. 105min. 1985. [Pel·lícula cinematogràfica].

VARDA, Agnes (dir.). *Els espigadors i la espigadora*. 50min, 2000. [Pel·lícula cinematogràfica].

VARDA, Agnès (dir.). *Las playas de Agnes*. 110 min. Produïda per Ciné Tamaris i France 2, 2008. [Pel·lícula cinematogràfica].

VERTOV, Dziga (dir.). *Celovek kinoapparatom*. 66 min. Blanc i negre. Muda, banda sonora composta per la reedició de 2001 a càrrec de The Cinematic Orchestra, 1929. [Pel·lícula cinematogràfica].

VIGO, Jean (dir.). *A Propós de Nice*. 25min, 1930. [Pel·lícula cinematogràfica].

VITENBERG, Thomas (dir.). *Celebració*. 105 min. Produïda per DR TV Drama, SVT Drama i Nordisk Film. 1998. [Pel·lícula cinematogràfica].

VON TRIER, Lars (dir.). *Idioterne*. 117 min. Produïda per Vibeke Windelov Scanbox Entertainment, 1998. [Pel·lícula cinematogràfica].

WELLES, Orson (dir.). *Hello Americans*. 30 min, 1942-1943. [Pel·lícula cinematogràfica].

WELLES, Orson (dir.). *Ceiling Unlimited*. 15/30 min, 1942-1944. CBS. [Programa de ràdio].

WELLES, Orson (dir.). *Portrait of Gina*. 30min, ABC TV 1958. [Pel·lícula cinematogràfica].

WELLES, Orson (dir.). *F for Fake*. 85 min. Specialty Films. Produïda per François Reichenbach, Dominique Antoine i Richard Drewitt, 1975. [Pel·lícula cinematogràfica].

WELLES, Orson (dir.). *Filming Othello*. 84 min. Produïda per Juergen Hellwig i Klaus Hellwig Hellwig Productions, 1978. [Pel·lícula cinematogràfica].

WELLES, Orson; FOSTER, Norman (dir.). *It's All True*. 89 min. Canal Plus Paramount Pictures 1993. [Pel·lícula cinematogràfica].

WISEMAN, Frederick (dir.). *High School*. 75min, 1968. [Pel·lícula cinematogràfica].

## PROJECTES INTERACTIUS

ARTE.TV; ALMA FILMS/TRABELSI PRODUCTIONS; UPIAN; THE SAPIR COLLEGE; RAMATTAN STUDIOS; BO TRAVAIL. *Gaza Sderot – Life in spite of everything*. França-Alemanya, Israel, Palestina (anglès), 2008. [WEB]. <http://gaza-sderot.arte.tv/>.

ARTHUS-BERTRAND, Y; ROUGET-LUCHAIRE, S. *6 Billion Others*. França (anglès), 2003. [WEB]. <http://www.6milliardsdautres.org/>

ASSOCIATION OF INDEPENDENTS IN RADIO; THE CORPORATION FOR PUBLIC BROADCASTING; BERKMAN CENTER FOR INTERNET AND SOCIETY. *Mapping The Street*. Estats Units (anglès), 2010. [WEB]. <http://www.mappingmainstreet.org/>

BELGHITI, M.; DRESSEN, A.; MOREAU, L.; HONKYTONK FILMS. *The challenge*. França (anglès), 2009. [WEB]. <http://www.canalplus.fr/pid3400.html>

BLASCO, I.; CAMPOS, G.; FIGUEIRA, M.; GIFREU A.; MOLINOS, M. *Metamental-i-doc*. Espanya (català i espanyol), 2010). Facultat d'Empresa i Comunicació. Universitat de Vic. [WEB]. <http://www.metamentaldoc.com>

BLAST THEORY. *Can You See me Now?* Gran Bretanya (anglès), 2001.

BLAST THEORY. *Rider Spoke*. Gran Bretanya (anglès), 2007. [http://www.blasttheory.co.uk/bt/work\\_rider\\_spoke.html](http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_rider_spoke.html)

BOLLENDORFF, S.; SÉGRÉTIN, A.; HONKYTONK FILMS. *Journey to the End of the Coal* França (anglès), 2008. [WEB]. <http://www.honkytonk.fr/index.php/portfolio/journeytotheendofcoal/>

BOLLENDORFF, S.; COLO, O. *The Big Issue*. Honkytonk Films. CNC New Media. Canon France. France 5. Curiosphere.tv. França (anglès), 2009. [WEB]. <http://honkytonk.fr/index.php/thebigissue/>

BOMBAY FLYING CLUB. *Bucarest Below Ground*. Gran Bretanya (anglès), 2008. [WEB]. [http://www.bombayfc.com/bucharest\\_uk/](http://www.bombayfc.com/bucharest_uk/)

BRACHET, A.; UPIAN. *Thanatorama*. França (anglès), 2007. [WEB]. <http://www.thanatorama.com/>

BRAULT, P.; DUFRENSNE, D.; ARTE; UPIAN. *Prison Valley*. França (anglès), 2010. [WEB]. <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>

BTP FONDATION; TANUKIS. *Premiers combats*. França (francès), 2011. [WEB]. <http://www.premierscombats.com/>

BYE, K. *The Echo Chamber Project*. Estats Units (anglès), 2006. [WEB]. <http://www.echochamberproject.com/>

CCRTV INTERACTIVA (CORPORACIÓ CATALANA DE RÀDIO I TELEVISIÓ INTERACTIVA); HAIKU MÈDIA. *Guernika, pintura de guerra*. Espanya (català), 2007. [WEB, MEDIA CENTER, TDT]. <http://www.tv3.cat/30minuts/guernica/home/home.htm>

CHUNG, N.; HENDERSON, P.; JOLLIET N. PTV PRODUCTIONS. *Inside the Haiti Earthquake*. Canadà (anglès), 2011. [WEB]. <http://insidedisaster.com/experience/Main.html>

- CIZEK, K.; NATIONAL FILM BOARD OF CANADA. *Filmmaker-in-residence*. Canadà (anglès), 2006. [WEB]. <http://filmmakerinresidence.nfb.ca/>
- CIZEK, K.; HIGHRISE; NATIONAL FILM BOARD OF CANADA. *Out my Window*. Canadà (anglès), 2010. [WEB/INSTAL·LACIÓ]. <http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow>
- CIZEK, K.; NATIONAL FILM BOARD OF CANADA. *The Thousandth Tower*. Canadà (anglès), 2010. <http://highrise.nfb.ca/thousandthtower>
- CIZEK, K.; NATIONAL FILM BOARD OF CANADA. *Participate*. Canadà (anglès), 2011. <http://interactive.nfb.ca/#/outmywindowparticipate/>
- CIZEK, K.; HIGHRISE; NATIONAL FILM BOARD OF CANADA. *One Millionth Tower*. Canadà (anglès), 2011. [WEB]. [http://highrise.nfb.ca/onemillionthtower/1mt\\_webgl.php](http://highrise.nfb.ca/onemillionthtower/1mt_webgl.php)
- COMELLA, R.; KRATKY, A.; ZKM. THE LABYRINTH PROJECT. *Bleeding Through, Layers of Los Angeles, 1920-1986*. Estats Units (anglès), 2001.
- COSTA, A.; GIFREU, A.; MARTINEZ, I.; PARÉS, J.; SOLDEVILA, R. *En un xip multicolor*. Facultat d'Empresa i Comunicació. Universitat de Vic. Espanya (català, espanyol i anglès), 2011. [WEB/MÒBIL]. <http://www.xipmulticolor.com>
- CYAN WORLDS; BRODERBUND. *Myst*. Estats Units (anglès), 1993.
- DAUS, C.; SERRANO, A. *BCNova*. Universitat Pompeu Fabra. Espanya (espanyol), 2003. [WEB]. <http://www.bcnova.com/ciutatnueva.htm>
- DAVENPORT, G.; MIT INTERACTIVE CINEMA GROUP. *Boston Renewed Vistas* (1995- Estats Units (anglès), 2004. [CD-ROM].
- DE LA PEÑA, N. *Gone Gitmo*. Estats Units (anglès), 2007.
- DE LA PEÑA, N. *Hunger in L.A.* Estats Units (anglès), 2012.
- DEWEVER-PLANA, M.; FOUGÈRE, I.; ARTE UPIAN; AGENCE VU'. *Alma. A tale of violence*. 2012. Télérama. Rue 89. France Info. <http://alma.arte.tv>
- DUMONT, J. B.; ESPRESSO COMMUNICATION. *Where is Gary*. Amb el suport del Flemish Audio Visual Fund. Bègica (angles i francès), 2011. [WEB]. <http://whereisgary.net/>
- ELSE, J.; VOYAGER. *J. Robert Oppenheimer and the atomic bomb* Estats Units (anglès), 1994. [CD-ROM].
- FAHY, MOIRA; ABC; FILM VICTORIA MULTIMEDIA PRODUCTION. *Black Friday*. Australia (anglès), 2004. <http://www.abc.net.au/blackfriday/home/default.htm>
- FERRARI, P.; NATIONAL FILM BOARD OF CANADA. *Capturing Reality: The Art of the Documentary*. Canadà (anglès i francès), 2009. [WEB]. <http://films.nfb.ca/capturing-reality/#/136/>

FISCHER, U. *Walking the Edit*. Alemanya/Suïssa (anglès), 2011. [WEB]. <http://walking-the-edit.net/>

FUNDACIÓ JOAN MIRÓ. UNIVERSITAT POMPEU FABRA. CLUB D'INVESTISSEMENT MEDIA. *Joan Miró. El color dels somnis*. Espanya (català, espanyol, francès i anglès), 1998. [CD-ROM].

FURSTENBERG, G.; MURRAY, J. H. *Dans un quartier de Paris*. França (francès i anglès), 1996. [WEB].

GALLIMARD MULTIMÉDIA. *Marcel Proust*. 1999. [CD-ROM].

GALLIMARD MULTIMÉDIA. *Machines à écrire*. 1999. [CD-ROM].

GAYLOR, B. *RiP: A Remix Manifesto*. Estats Units (anglès), 2004-2009. <http://ripremix.com/home/>

GIFREU, A.; HOMS, O.; HURTADO, M.; PIERA, L.; SANTAPAU, G.; TEIXIDÓ, J. *Societat 2.0*. Facultat d'Empresa i Comunicació. Universitat de Vic. Espanya (català), 2010. [WEB]. <http://www.societat20.com>

GIFREU, A.; RUIZ, B.; VILARREAL, J.; ACELAS, C. *I tu qui ets?*. Facultat d'Empresa i Comunicació. Universitat de Vic. Espanya (català), 2012. [WEB/MÒBIL]. <http://www.ituquiets.com>

GLORIANNA, D., MORSE, C., MURTAUGH, M., BAIRD, F., LACHMAN, R., CHO, P., TIONGSON, P.; STANLEY, L. *Jerome B. Wiesner, 1915-1994: A Random Walk through the 20<sup>th</sup> Century*. Estats Units (anglès), 1994-1996.

HARWOOD, G.; BOOKWORKS/ARTEC. *Rehearsal of Memory*. Gran Bretanya (anglès), 1995. [CD-ROM].

HOOPER WOOLSEY, K.; APPLE MULTIMEDIA LAB; APPLE COMPUTER. *Moss Landing*. Estats Units (anglès), 1989.

HYPTIQUE; RÉUNION DES MUSÉES NATIONAUX; GALLIMARD JEUNESSE; FRANCE TELECOM MULTIMEDIA. *Au cirque avec Seurat*. Paris (francès), 1996. [CD-ROM].

INDEX +; TÉLÉRAMA; RÉUNION DES MUSÉES NATIONAUX. *Moi, Paul Cézanne* (francès). Paris, 1995. [CD-ROM].

INDEX +; FLAMMARION. *Opération Teddy Bear*. Paris (francès), 1996. [CD-ROM].

INFOCOM. *Zork: The Great Underground Empire*. Estats Units (anglès), 1982. [JOC].

INSTITUTE OF HUMAN ORIGINS. *Becoming Human*. Arizona State University. Estats Units (anglès), 2000. [WEB]. <http://www.becominghuman.org/>

JOYCE, M. *Afternoon*. Watertown MA: Eastgate Systems, 1987.



- KNOWLTON, JEFF; SPELLMAN, N.; HIGHT, J.; THE 34 NORTH, 118 WEST COLLECTIVE. *34North, 118West*. Estats Units (anglès), 2003. [WEB]. <http://34n118w.net/>
- LE MONDE.FR. *Le corps incarcéré*. França (francès), 2011. [WEB]. [http://www.lemonde.fr/societe/visuel/2009/06/22/le-corps-incarcere\\_1209087\\_3224.html](http://www.lemonde.fr/societe/visuel/2009/06/22/le-corps-incarcere_1209087_3224.html)
- LE MONDE.FR. *Vies de jeunes, à l'âge où tout oscille*. França (francès), 2011. [WEB]. [http://www.lemonde.fr/societe/visuel/2011/06/10/vie-de-jeunes-a-l-age-ou-tout-oscille\\_1534639\\_3224.html](http://www.lemonde.fr/societe/visuel/2011/06/10/vie-de-jeunes-a-l-age-ou-tout-oscille_1534639_3224.html)
- LIPPMAN, A.; MIT MEDIA LAB. *The Aspen Movie Map*. Estats Units (anglès), 1980.
- LONGFELLOW, B.; RICHARDS, G. HELIOS STUDIO. *Offshore*. 2012-2013 <http://www.offshore-interactive.com>
- MARKER, C. *Inmemory*. Centre Pompidou, Musée national d'art moderne. Les films de l'Astrophore. Direction des Editions du Centre Pompidou. França (anglès), 1997. [CD-ROM].
- MASARNAU, J.; GIFREU, A. *Sparklyng Big Visit*. Facultat d'Empresa i Comunicació. Universitat de Vic. Espanya (català), 2012. [WEB]. <http://www.sparklyng.com>
- MÀSTER EN DOCUMENTAL CREATIU. UNIVERSITAT AUTÒNOMA DE BARCELONA. CITILAB. *SEAT. Las sombras del progreso*. Espanya (español i anglès), 2012. [WEB]. <http://www.sombrasdelprogreso.com>
- MATEAS, M.; STERN, A. *Façade*. Estats Units (anglès), 2005. [WEB]. [www.interactivestory.net](http://www.interactivestory.net)
- MAXIS; ELECTRONIC ARTS *The Sims*. Estats Units (anglès), 2000. [JOC].
- MEHTA, J.; ELAYAT, Y.; EMERGE TECHNOLOGY. *18 Days in Egypt*. Egipte (anglès), 2011. [WEB]. <http://18daysinegypt.com>
- MICROSOFT; NATIONAL GALLERY; COGNITIVE APPLICATIONS LIMITED. *Microsoft Art Gallery*, London (anglès), 1994. [CD-ROM].
- MILK, C. GOOGLE CREATIVE LAB. *The wilderness Downtown*. Videoclip interactiu de la cançó We Used To Wait (Arcade Fire). Estats Units (anglès), 2010. [VIDEOCLIP].
- MONTPARNASSE MULTIMEDIA; RÉUNION DES MUSÉES NATIONAUX; INDEX +. *Le Louvre*. París: BMG Interactive (francès), 1994. [CD-ROM].
- MONTPARNASSE MULTIMEDIA; RÉUNION DES MUSÉES NATIONAUX. *Musée d'Orsay. Visite virtuelle*. Le Lab: BMG Interactive (francès), 1996. [CD-ROM].
- MULTHROP, S. *Victory Garden*. Estats Units (anglès), 1995. [WEB].

NATIONAL FILM BOARD OF CANADA; SPACING MONTREAL; TURBULENT. *GDP: Measuring the Human Side of the Canadian Economic Crisis*. Canadà (anglès i francès), 2009. [WEB]. <http://gdp.nfb.ca/index>

NEWS MULTIMEDIA; ZAPPA DIGITAL ARTS. LEIGHTON BUZZARD. *Makers of the 20<sup>th</sup> Century*. London: News Multimedia (anglès), 1996. [CD-ROM].

NINTENDO, INTELLIGENT SYSTEMS. *Wild Gunman*. 256 kilobit-cartridge, 1984. [Videojoc].

NOFRONTIERE & SYRINX. *Sigmund Freud, archéologie de l'inconscient*. 1998. [CD-ROM].

NOLD, C. *Bio Mapping*. Estats Units (anglès), 2004. <http://biomapping.net/> [WEB].

NOLD, C. *Greenwich Emotional Map*. Gran Bretanya (anglès), 2005-2006. [WEB]. <http://emotionmap.net/>

PEACEREPORTER; ON/OFF. BECCOGIALLO. PROSPEKT PHOTOGRAPHY. *The Iron Curtain Diaries 1989-2009*. Itàlia (anglès), 2009. [WEB]. <http://www.theironcurtaindiaries.org/>

PICTURE PROJECTS. *360 Degrees* Estats Units (anglès), 2001. [WEB]. <http://www.360degrees.org/360degrees.html>

POLAK, E.; AUZINA, I. *The Milk Project*. Països Baixos (anglès), 2004. [WEB].

PULITZER CENTER ON CRISIS REPORTING; BLUECADET INTERACTIVE. *Hope: Living and Loving with HIV in Jamaica*. Estats Units (anglès), 2006. [WEB]. <http://www.livehopelove.com/#/home/>

RIGHT, W.; MAXIS. *Sim City*. Estats Units (anglès), 1989. [VIDEOJOC].

RIECKHER, F.; WATER-MOON.De. *Soul Patron*. Alemanya (anglès), 2010. [WEB]. <http://www.soul-patron.com>

SIMOES, N. *Rehearsing Reality* Gran Bretanya (anglès), 2007. [WEB]. <http://www.rehearsingreality.org/>

SIMONS, M.; SHOEBRIDGE, P.; NATIONAL FILM BOARD OF CANADA. *Welcome to Pine Point* Canadà (anglès), 2010. [WEB]. <http://interactive.nfb.ca/#/pinepoint>

SOLER, P. *Alone*. IUA-UPF. 1998. [CD-ROM].

SUBMARINE CHANNEL. VPRO BACKLIGHT. *Collapsus* Holanda (anglès), 2010. [WEB]. <http://www.collapsus.com>

THALHOFER, F.; HENRICH, J. *Forgotten Flags*. Korsakow Alemanya (alemany i anglès), 2006. [WEB]. <http://www.vergessene-fahnen.de/korsakow/>

THALHOFER, F.; BAS, B. *Planet Galata*. Korsakow. Alemanya (alemany i anglès), 2010. [WEB]. <http://www.planetgalata.com/>

THE GLOBE AND MAIL; AURORA PHOTOS. *Behind the veil. An intimate journey into the live of Kandahar's women*. Canadà (anglès), 2009. [WEB]. <http://www.theglobeandmail.com/news/world/behind-the-veil/>

TOUCH PRESS. *The Waste Land*. Gran Bretanya (anglès), 2011. [APLICACIÓ PER IPAD].

TRAFFIC SOFTWARE. *JFK Reloaded*. Estats Units (anglès), 2004. [VIDEOJOC].

UNIVERSITAT POMPEU FABRA. *Conèixer bé per triar millor*. Barcelona: GEMA O. D., 1995. [CD-ROM].

UNIVERSITAT POMPEU FABRA; PROA; DIPUTACIÓ DE BARCELONA. *Dotze sentits*. Barcelona: Proa (català), 1996. [CD-ROM].

UPIAN. *Presidentielles.net*. França (francès), 2007-2012. [WEB]. <http://www.presidentielles.net/>

UPIAN; CINQUIÈME ETAGE PRODUCTION. *Happy World*. França (anglès), 2011. [WEB]. <http://www.happy-world.com/en/>

US ARMY. *Americas Army*. Estats Units (anglès), 2002. [VIDEOJOC]. <http://www.americasarmy.com>

VERRAULT, M.; NATIONAL FILM BOARD OF CANADA. *Ma tribu c'est ma vie*. Canadà (francès i anglès), 2011. [WEB].

VIRTUO. *Le mystère Magritte*. Brusel·les (francès), 1996. [CD-ROM].

VOYAGER *The Beat Experience*. 1997. [CD-ROM].

WAAG SOCIETY. *Amsterdam Real Time*. Països Baixos (anglès), 2002.

WEILER, L. *Pandemic 1.0*. Estats Units (anglès), 2011. <http://lanceweiler.com/2011/01/pandemic-1-0/>.

WHELAN, D.; NATIONAL FILM BOARD OF CANADA. *This Land*. Canadà (anglès), 2007. [WEB]. <http://http://interactive.nfb.ca/#/thisland>

WRIGHT, W.; BRODERBUND. *Raid on Bungeling Bay*. Estats Units (anglès), 1984. [VIDEOJOC].

23 YYZEE. *Pax Warrior*. Canadà (anglès), 2006. [VIDEOJOC]. <http://www.paxwarrior.com>

## RECURSOS ELECTRÒNICS

ALMEYDA, A. Consultat: 10 maig 2011. <http://www.icicom.up.pt/~ava/>

APPLE. *i Tunes U*. Consultat: 7 novembre 2012. <http://www.apple.com/es/education/itunes-u/>

ARTETV. Consultat: 23 octubre 2011. <http://www.arte.tv/fr>

ASSOCIACIÓ VISA POUR L'IMAGE. *Visa pour l'image*. Consultat: 7 gener 2012. <http://www.visapourlimage.com/index.do>

ASTON, S.; DOVEY, J.; GAUDENZI, S. *i-docs Symposium / Conference*. Consultat: 29 novembre 2012. <http://i-docs.org/idos-2012/>

ATOM & METRO MAGAZINE. *Screen Futures*. Consultat: 6 juliol 2009. <http://www.screenfutures.com/>

BARRET FILMS. Consultat: 19 agost 2012. <http://barretfilms.tv/>

BLAST THEORY. Consultat: 25 novembre 2011. [http://www.blasttheory.co.uk/bt/work\\_cysmn.html](http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html)

BRITANNICA.COM. Consultat: 10 setembre 2010. <http://www.britannica.com/>

CÁTEDRA DE CINE LUIS ALBERTO ÁLVAREZ. *Tercera sesión: la cinematografía-atracción*. Consultat: 18 abril 2010. <http://catedradecineluialbertoalvarez.wordpress.com/2011/02/24/tercera-sesion-la-cinematografia-atraccion/>

CINER-G; Concordia Interactive Narrative Experimentation & Research Group. *DNA Symposium*. FQRSC. Concordia University (VP Research & Graduate Studies). Goethe-Institut Montréal. Consultat: 10 novembre 2012. <http://www.dnasymposium.com/>

CLAVELL, F. *Bloc de Ferran Clavell*. Consultat: 5 maig 2010. <http://www.ferranclavell.com/>

CONTAGIOUS MAGAZINE. *Connected TV still has work to do*. Consultat: 18 desembre 2011.

DOC TORONTO. Consultat: 5 novembre 2011. <http://www.doctoronto.ca/>

DOCUMENTARY ORGANIZATION OF CANADA (DOC). *Hot Docs*. Canadian International Documentary Festival. Consultat: 8 juny 2012. <http://www.hotdocs.ca/>

DOCUMENTARY ORGANIZATION OF CANADA (DOC). DOC TORONTO. *Docshift Summit / Docshift Institute / Docshift Program / Docshift Index*. Consultat: 6 maig 2012. <http://www.doctoronto.ca/docshift>

DOMÍNGUEZ, E.; YAÑEZ, M. *Authoring tolos confronted*. Consultat: 1 agost 2012. <http://i->

[docs.org/2012/03/23/authoring-tools-confronte/](http://docs.org/2012/03/23/authoring-tools-confronte/)

EADiM (EUROPEAN ACADEMY OF DIGITAL MEDIA); ICNM (INTERNATIONAL CENTRE FOR NEW MEDIA). *Europrix Academic Network Conference*. Consultat: 10 novembre 2011. <http://academics.eadim.org/>

EADIM, EUROPEAN ACADEMY OF DIGITAL MEDIA. *Europrix Top Talent Award*. Consultat: 29 abril 2012. <http://www.europrix.org/>

GAUDENZI, S. Consultat: 1 novembre 2011. <http://www.interactivedocumentary.net/>

GAUDENZI, S. PhD Blog. Consultat: 1 novembre 2011. <http://www.interactivedocumentary.net/phd-blog/>

GAUDENZI, S. Me and my PhD. Consultat: 1 novembre 2011. <http://www.interactivedocumentary.net/about/me/>

GAUDENZI, S. Interactive Documentary Archive. Consultat: 1 novembre 2011. <http://www.interactivedocumentary.net/about/interactive-documentary-archive/>

GAUDENZI, S. *How can 3D worlds be used in documentaries? A review of One Millionth Tower*. Consultat: 1 novembre 2012. <http://www.interactivedocumentary.net/2011/11/08/haw-can-3d-world-be-used-in-documentaries-a-review-of-one-millionth-tower/>

GAUDENZI, S. *i-doc with an "i" as in "installation"*. Consultat: 3 novembre 2012. <http://www.interactivedocumentary.net/2011/06/02/i-doc-with-an-i-as-in-installation/>

GAUDENZI, S. *Upian strikes back: Alma is out*. Consultat: 2 novembre 2012. <http://i-docs.org/2012/10/25/upian-stikes-back-alma-is-out/>

GAUDENZI, S. *Offshore, a creative space between serious games and idocs*. Consultat: 2 novembre 2012. <http://i-docs.org/2012/10/09/offshore-a-creative-space-between-serious-games-and-i-docs/>

GAUDENZI, S. *Welcome to PinePoint*. Consultat: 5 novembre 2012. <http://i-docs.org/2011/02/02/welcome-to-pinepoint/>

GAUDENZI, S.; GIFREU, A. *The idocs evolution in just 10 points*. Consultat: 6 desembre 2011. <http://i-docs.org/2012/02/26/the-i-docs-evolution-in-just-10-points/>

HIGHRISE BLOG. NATIONAL FILM BOARD OF CANADA. Consultat: 1 abril 2012. <http://highrise.nfb.ca/blog/>

GIFREU, A. *Flows of the visible. Expansion of the documentary. Interesting masterclass by professor Josep Maria Català*. Consultat: 6 setembre 2011. <http://i-docs.org/2012/01/15/flows-of-the-visible-the-expansion-of-the-documentary-interesting-masterclass-by-professor-dr-josep-maria-catala-uab/>

HONKYTONK FILMS. Consultat: 7 juliol 2012. <http://www.honkytonk.fr/>

ICIDS. *International Conference on Interactive Digital Storytelling*. Consultat: 2 octubre 2010.  
<http://icids2011.wp.rpi.edu/>

I-DOCS ORG. Consultat: 28 setembre 2012. <http://i-docs.org>

I-DOCS.ORG. Consultat: 28 setembre 2012. <http://i-docs.org/research/>

I-DOCS.ORG. Consultat: 28 setembre 2012. <http://i-docs.org/resources/>

IDROPS; EDN; M-MUSEUM LEUVEN. *Webdox Conference*.  
Consultat: 6 agost 2012. [http://www.docville.be/webdox/index\\_en.asp](http://www.docville.be/webdox/index_en.asp)

INSTITUT D'ESTUDIS CATALANS (IEC). Consultat: 10 novembre 2011.  
<http://www.iec.cat/activitats/entrada.asp>

INTERNATIONAL DOCUMENTARY FILM AMSTERDAM (IDFA). *Idfa Doclab* Consultat:  
29 octubre 2012. <http://www.doclab.org/>

KAHN, S. *Khan Academy*. Consultat: 8 juny 2012. <http://www.khanacademy.org/>

KLYNT. Consultat: 10 novembre 2011. <http://www.klynt.net/>

KORSAKOW. Consultat: 14 març 2012. <http://korsakow.org/>

KURZWEIL, R. Consultat: 21 novembre 2009. <http://www.kurzweilai.net/>

LIND, C. *Location based services in Europe*. Consultat: 28 gener 2010.  
<http://www.mediacom.com/en/newsinsights/blog/2010/12/7/location-based-services-in-europe.aspx>

MEDIASTORM. Consultat: 9 abril 2010. <http://mediastorm.com/>

METRÒPOLIS [CIUDAD DE CINE]. Consultat: 20 novembre 2011.  
<http://www.metropoliscine.com.ar/>

MIPWORLD; *MIPtv / MIPDoc / MIPFormats / MIPCom*. Consultat: 2 octubre 2012.  
<http://www.mipworld.com/en/>

MONDRIAN. Consultat: 9 maig 2011. <http://mondrian.tv/>

MOZILLA BLOG. Consultat: 5 abril 2011. <http://blog.mozilla.org/>

NAIMARK, M. *Aspen the Verb: Musings on Heritage and Virtuality*. Consultat: 3 abril 2009.  
<http://www.naimark.net/writing/aspen.html>

NATIONAL FILM BOARD OF CANADA (NFB). Consultat: 1 juliol 2012.  
<http://www.nfb.ca/>

- NEIBORG, D. *Changing the rules of engagement. Tapping into the popular culture of America's Army, the official U.S. Army computer game*. Consultat: 10 febrer 2011. [http://www.gamespace.nl/content/MAThesis\\_DBNieborg.pdf](http://www.gamespace.nl/content/MAThesis_DBNieborg.pdf)>
- NEOTEO ABC. *Transcendent Man: el documental de Ray Kurzweil*. Consultat: 1 novembre 2010. <http://www.neoteo.com/transcendent-man-el-documental-de-ray-15167>
- OBSERVATOIRE DES MEDIAS INTERACTIFS. Consultat: 7 desembre 2012. <http://www.observatoiredesmedias.com/>
- OFLYNN, S. Consultat: 19 novembre 2011. <http://utoronto.academia.edu/SiobhanOFlynn>
- ONLINE STANFORD COURSES. *Free online Stanford courses: 'Everything that we're doing is experimental'*. Consultat: 21 juliol 2011. <http://news.stanford.edu/news/2012/april/faculty-senate-one-042012.html>
- POPCORN Consultat: 8 febrer 2012. <http://popcornjs.org/>
- PORTO RENO, D. Consultat: 5 març 2012. <http://www.urosario.edu.co/Profesores/Listado-de-profesores/P/Porto-Reno-Denis/>
- POWER TO THE PIXEL CROSSMEDIA FORUM. *Crossmedia Forum* Consultat: 28 abril 2011. <http://www.powertothepixel.com/>.
- REDESPARALACIENCIA. *Redes 10: El futuro, la fusión del alma y la tecnología*. Consultat: 10 maig 2010. <http://www.redesparalaciencia.com/80/redes/redes-10-el-futuro-la-fusion-del-alma-y-la-tecnologia>
- RONEZ, J. *Cup of tea*. Consultat: 10 desembre 2011. <http://blog.ronez.net/>, abril 2011.
- ROSE, M. Consultat: 20 novembre 2011. <http://collabdocs.wordpress.com/>
- ROSE, M. *An interview with Jigar Mehta*. Consultat: 10 juny 2010. <http://collabdocs.wordpress.com/2012/01/25/an-interview-with-jigar-mehta/>
- ROSE, M. *Four categories of collaborative documentary*. Consultat: 6 gener 2012. <http://collabdocs.wordpress.com/2011/11/30/four-categories-of-collaborative-documentary/>
- ROSE, M. *The world first open source 3D documentary and more*. Consultat: 20 novembre 2011. <http://collabdocs.wordpress.com/2011/11/06/the-worlds-first-open-source-3d-documentary-and-more/>
- ROSE, M. *An interview with Kat Cizek*. Consultat: 20 novembre 2011. <http://collabdocs.wordpress.com/2011/08/12/an-interview-with-kat-cizek/>
- ROSE, M. *Idocs and the BBC*. Consultat: 20 novembre 2011. <http://i-docs.org/2012/06/29/i-docs-and-the-bbc/>

ROVIRA, M. *Els videojocs guanyen la partida a la crisi*. Consultat: 20 novembre 2011. <http://www.elpuntavui.cat/noticia/article/4-economia/18-economia/457260-els-videojocs-guanyen-la-partida-a-la-crisi.html>

SCOLARI, C. *La evolución... ¿Es una línea o una red?* Consultat: 20 novembre 2011. <http://hipermediaciones.com/2009/01/05/la-evolucion-%c2%bfes-una-linea-o-una-red>.

SCOLARI, C. *Narratives transmediáticas: breve introducción a un gran tema*, Consultat: 20 novembre 2011. <http://hipermediaciones.com/2009/05/15/narrativas-transmediaticas/>

SCOLARI, C. *Narratives transmediáticas: novedades del frente cross-media* <http://hipermediaciones.com/2010/02/04/narrativas-transmediaticas-novedades-del-frente-cross-media/>

SCOLARI, C. *Narrativas transmediáticas: 10 textos y 10 links fundamentales*. Consultat: 20 novembre 2010. <http://hipermediaciones.com/2010/10/10/narrativas-transmediaticas-10-textos-y-10-links-fundamentales/>

SHEFFIELD DOC/FEST; MEDIA GUARDIAN. *Sheffield Doc/Fest*. Consultat: 29 novembre 2011. [http://sheffdocfest.com/THE\\_INTERACTIVE\\_NARRATIVES\\_INITIATIVES\\_PROJECT\\_\(INI\).Digital\\_Storytelling\\_X.1](http://sheffdocfest.com/THE_INTERACTIVE_NARRATIVES_INITIATIVES_PROJECT_(INI).Digital_Storytelling_X.1). <http://www.fitc.ca/events/about/?event=120>

SUBMARINE CHANNEL. Consultat: 23 octubre 2012. <http://www.submarine.nl/>

SUNDANCE INSTITUTE. *Sundance Film Festival*. Consultat: 20 novembre 2011. <http://www.sundance.org/festival/>

SXSW INC. *South by southwest Festival / Awards*. Consultat: 14 maig 2011. <http://sxsw.com/>

TELEVISIÓ DE CATALUNYA. *Web del programa 30 minuts*. Consultat: 15 novembre 2009. <http://www.tv3.cat/30minuts>

THALHOFER, F. Consultat: 1 setembre 2008. <http://www.thalhofer.com/>

THE EUROPEAN BROADCASTING FESTIVAL. *Prix Europa*. Consultat: 6 novembre 2011. <http://www.prix-europa.de/en/awards/>

THE INTERNATIONAL ACADEMY OF DIGITAL ARTS AND SCIENCES. *Webby Awards*. Consultat: 5 agost 2009. <http://www.webbyawards.com/>

TRIBECA FILM INSTITUTE. *Tribeca Film Festival*. Consultat: 1 gener 2012. <http://www.tribecafilm.com/festival/>

UPIAN. Consultat: 20 novembre 2012. <http://www.upian.com/>

WEBPRONNEWS. Consultat: 30 abril 2011. <http://www.webpronews.com/>

WIKIESPACES.COM; UOC. *L'ús de les TIC en l'educació i teories de l'aprenentatge*. Consultat: 3 novembre 2009. <http://meticg3.wikispaces.com/Constructivisme>



WIKIPEDIA. *Aspen Movie Map*. Consultat: 29 desembre 2011.  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Aspen\\_Movie\\_Map](http://en.wikipedia.org/wiki/Aspen_Movie_Map)

WIKIPEDIA. *Realidad aumentada*. Consultat: 2 febrer 2009.  
[http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad\\_aumentada](http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_aumentada).

WIKIPEDIA. *Pantalla táctil*. Consultat: 21 març 2011.  
[http://es.wikipedia.org/wiki/Pantalla\\_t%C3%A1ctil](http://es.wikipedia.org/wiki/Pantalla_t%C3%A1ctil)

WIKIPEDIA. *Context Awareness*. Consultat: 17 gener 2011.  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Context\\_awareness](http://en.wikipedia.org/wiki/Context_awareness)

WIKIPEDIA. *National Film Board of Canada*. Consultat: 20 novembre 2011.  
[http://en.wikipedia.org/wiki/National\\_Film\\_Board\\_of\\_Canada](http://en.wikipedia.org/wiki/National_Film_Board_of_Canada)

WIKIPEDIA. *Korsakow*. Consultat: 9 novembre 2010. <http://en.wikipedia.org/wiki/Korsakow>

WIKIPEDIA. *Constructivismo*. Consultat: 7 abril 2012.  
[http://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo\\_\(pedagog%C3%ADa\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo_(pedagog%C3%ADa))

YAÑEZ, M.; EMBED.AT. *Informe: documental interactivo. Con la realidad sí se puede jugar*. Consultat: 5 maig 2012. <http://embed.at/article43.html>

YOUTUBE. *Aspen Interactive Movie Map*. Consultat: 20 novembre 2010.  
<http://www.youtube.com/watch?v=Hf6LkqgXPMU&feature=related>

ZEEGA. Consultat: 20 octubre 2011. <http://zeega.org/>

3WDOC Studio. Consultat: 10 novembre 2011. <http://3wdoc.com/es/studio/>

## **ANNEXOS**

---

## **ANNEX 1**

### **Resum estat de desenvolupament**

---

## **A1 Resum de l'estat actual de desenvolupament del documental interactiu**

Hem dividit aquest estat de la qüestió en sis apartats: (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 per a la creació de documentals interactius, (5) Bibliografia i referències (específica i relacionada) i (6) Recursos en línia (específics i relacionats). Creiem que aquesta revisió sobre l'estat del desenvolupament actual del nostre objecte d'estudi abraça la gran majoria dels treballs realitzats en aquest nou gènere. Parlem d'un gènere que compta amb dues dècades d'existència però que durant la primera dècada i escaig es va trobar molt limitat per la tecnologia. Aquest fet ha comportat que no s'hagi pogut estudiar en profunditat el nou fenomen. De les tres categories principals – Esdeveniments i congressos relacionats, Empreses especialitzades i Investigadors específics – hi ha avui dia pocs exponents d'importància, i els pocs que hi ha es troben concentrats en l'entorn de parla anglesa i francesa, predominantment en països com Canadà, Anglaterra, França o els Estats Units.

### **A1.1 Esdeveniments i Congressos relacionats**

Si bé es pot afirmar que el gènere neix com a tal als darrers anys 80 i a principis dels 90, com hem vist en el quart capítol, no és fins ben entrat el segle XXI quan comencen a confluïr teories, projectes i un conjunt de practicants consolidats i d'especialistes en la matèria. De tota manera, cal precisar que en aquest gènere, almenys en l'actualitat, es produeix molt més del que s'investiga, cosa que permet afirmar que producció i recerca no van paral·leles en aquest camp. La producció està experimentant un creixement notable en relació a la investigació en un camp tant ambigu i de difícil delimitació com el que ens ocupa. D'esdeveniments i congressos específics n'hi ha quatre (fins el 2012): I-Docs Conference, Docshift Summit, IDFA Doclab i Webdox Conference.

I-DOCS SYMPOSIUM 2011 / I-DOCS CONFERENCE 2012 (Bristol 23-25 març de 2011, 22 i 23 març 2012), primer simposi i congrés sobre documental interactiu<sup>129</sup>

Com a conseqüència d'aquesta confluència entre teories, projectes, practicants i especialistes en la matèria, neix l'any 2011 l'únic encontre dedicat exclusivament a la teoria i la pràctica en

---

<sup>129</sup> Web del i-docs Conference: <http://i-docs.org/>

relació al documental interactiu. El primer simposi internacional sobre documental interactiu – i-docs Symposium – es va celebrar el 25 de març de 2011 a la ciutat de Bristol (Anglaterra). Va ser organitzat per la Dra. Judith Aston, la professora Sandra Gaudenzi i el professor Jonathan Dovey al Watersehed Centre, seu del DCRC (Digital Culture Research Centre), centre adscrit a la University West of England (UWE). També cal destacar la labor de coordinació i edició web del professor Nick Triggs. Després de l'èxit de l'experiència, es va decidir ampliar el web – inicialment concebut com un simple bloc informatiu – a un portal a fi de propiciar debats sobre el tema durant el transcurs de l'any. Per tal de poder suportar la nova estructura, la qual contemplava també ampliar el simposi a congrés (d'1 a 2 dies), es va demanar la col·laboració a un conjunt de persones considerades expertes en camps diferents de la matèria. L'estructura seguia liderada per Aston, Gaudenzi i Dovey, però es va ampliar amb 12 nous membres, per crear d'aquesta manera la primera comunitat d'estudi i anàlisi del documental interactiu, l'i-docs Community<sup>130</sup>. Aquests nous membres es dedicaren duran el primer any a crear debats interactius (anomenats discussions) a través del nou portal. I també, durant la segona edició, anomenada i-docs Conference, celebrada a Bristol el 22 i 23 de març de 2012, varen proposar, moderar i liderar activitats com taules rodones, presentacions, exhibicions i tallers. Aquesta estructura inicial es va modificar durant la primavera del 2012, amb l'objectiu d'ajustar funcions, tot reduint la comunitat a cinc membres (Aston i Gaudenzi seguien com a directores, Gifreu i Rose com a especialistes i Jessica Linington com a editora web).

#### DOCSHIFT SUMMIT 2011 (Toronto, 11 i 12 de novembre de 2011)

La cimera docSHIFT va ser una conferència de dos dies de durada que es celebrà a Canadà enfocada principalment cap al món de la producció, amb l'objectiu de crear xarxa i establir aliances entre els actors interessats en la producció del documental a les plataformes digitals. La iniciativa “docSHIFT: històries reals per a múltiples plataformes” és un programa que facilita noves aliances creatives i ajuda a desenvolupar documentals interactius innovadors. docSHIFT és possible amb el suport de Ontario Media Development Corporation en col·laboració amb la Ryerson University, Hot Docs, CFC Media Lab i el National Film Board. L'esdeveniment va proposar diferents panells i una competició de projectes pròpia.

---

<sup>130</sup> La comunitat era formada, inicialment, per dotze membres: Jackie Calderwood, Ann Danylkiw, Nonny de la Peña, Eva Dominguez, Arnau Gifreu, Gerald Holubowicz, Siobhan O'Flynn, Martin Rieser, Mandy Rose, Nina Simoes, Andre Valentim Almeida i María Yañez

IDFA DOCLAB 2007-2012 (Amsterdam, 18 – 22 novembre 2010, festival, extensió IDFA: International Documentary Film Festival Amsterdam)<sup>131</sup>

El IDFA DocLab és un programa innovador dins el festival IDFA, el qual mostra documentals interactius i altres noves formes de narrativa digital que s'expandeixen més enllà del gènere documental cinematogràfic lineal. Els projectes seleccionats es presenten en línia, així com en esdeveniments en viu de cinema, exposicions, tallers i panells de la indústria. Des del seu llançament el 2008, el IDFA DocLab s'ha convertit en una plataforma internacional i alhora un programa de competició oficial. L'IDFA Doclab és bàsicament un programa centrat en els New Media que es realitza de manera paral·lela durant la celebració d'un dels festivals de documental més prestigiosos del món, el International Documentary Film Festival Amsterdam. En certa manera, es pot considerar un subfestival dins el gran festival de documental anual que es celebra a la capital d'Holanda. A diferència del i-docs, no hi ha competició acadèmica, és a dir, no hi ha conferències teòriques al voltant del documental interactiu<sup>132</sup>. La seva aportació principal radica en la presentació dels documentals interactius més innovadors de cada any en les anomenades “Live Cinema Events”, creant una sinèrgia molt interessant entre el públic – el qual assisteix a la sala de cinema per a veure un documental interactiu – i l'autor de cada peça seleccionada per a ser exhibida – el qual realitza una navegació guiada (online screening), explica la seva experiència i al final respon les preguntes dels assistents –. Aquestes sessions de visionat acostumen a programar-se durant el transcurs d'una setmana. Per altra banda, però, en relació al gènere documental convencional sí que hi ha conferències i presentacions d'estudis concrets de cas. Caspar Sonnen, director del IDFA Doclab, comentà durant la celebració de la WebDOX Conference de 2012 que fa 5 anys que començà l'explosió de molts formats tot produint-se gran moviment al web. Com a coordinador del programa de nous mitjans al IDFA Doclab, la secció interactiva del festival anual de documental d'Amsterdam, es presenten a competició 15 projectes interactius cada any i hi ha un premi de 2500 euros per al guanyador. Com diu Sonnen (2012): “just the filmmakers and its laptop navigating the project”. L'exemple que cita que va donar impuls a iniciar el Doclab i decidir-se que aquest gènere no es limitaria a copiar aplicacions informàtiques va ser el projecte *Gaza Sderot* (Upian, 2008).

Per tant, notem com un festival tan prestigiós com el IDFA d'Amsterdam comença a prestar molta atenció a tota la producció documental per a nous mitjans a través del seu DocLab, i juntament amb organitzacions com Power to the Pixel o Submarine Channel, organitza i dirigeix congressos sobre el tema per tot el món, començant per l'SXSW (South By Southwest)

---

<sup>131</sup> Web del IDFA Doclab: <http://www.doclab.org/>. Consulteu també els enllaços [www.idfa.nl/industry](http://www.idfa.nl/industry) i [www.idfa.nl/doclab](http://www.idfa.nl/doclab).

<sup>132</sup> Cal dir, però, que l'edició 2012 va comptar amb la primera conferència teòrica realitzada el dia 18 de novembre, tot celebrant el seu cinquè aniversari des de la seva creació.

i seguint amb presència professional d'alt stànding com al MIPTV de Cannes. Precisament en aquest certamen s'entreguen des de fa alguns anys els EMMY Digital, que amb els Webby Awards es constitueixen com dos dels guardons més importants en aquest àmbit i el multimèdia interactiu en general.

WEBDOX CONFERENCE (Lovaina, 30 abril – 1 maig, festival paral·lel al festival Docville, International Documentary Film Festival)

La sisena edició del Docville, Festival Internacional del Documental de Bèlgica, compta amb una àmplia selecció de les grans novetats documentals tant a nivell nacional com internacional. La petita ciutat de Lovaina, coneguda per tenir una de les universitats més antigues del món, acull cada any aquesta mostra, que ha anat creixent en influència i públic. A més dels premis a la millor pel·lícula estrangera – The canvas jury award – i al millor documental nacional – Scam jury award –, el festival compta amb la secció Clear con-science, on es projecten documentals que tracten els temes basats en qüestions polítiques i socials més candents de l'actualitat. En la conferència WebDox, experts internacionals presenten l'estat de l'art dels documentals web. Diferents qüestions s'analitzen mitjançant estudis de cas i un panell de discussió. La conferència també contempla una exposició interactiva i dos tallers, un de creatiu i un de desenvolupament. El XODOX LAB és un taller pràctic de documental web on es desenvolupen idees innovadores en l'àmbit documental. En primer lloc, les idees documentals es desenvolupen i discuteixen conjuntament, i després, cinc experts<sup>133</sup> ofereixen el seu assessorament. El laboratori de desenvolupament XO DOX – Creative DOCJAM – es configura com el seguiment del laboratori creatiu. Qualsevol persona amb un projecte interactiu en desenvolupament pot inscriure's a la iniciativa.

---

<sup>133</sup> Els experts que varen participar en la primera edició (2012) varen ser Mark Atkin (CrossOver Labs), Arnaud Dressen (Honkytonk Films), Brian Chirls, Pepijn Rijnders i Patrick Bosteels.

## A1.1 Esdeveniments i congressos específics

Taula A1.1

## ESDEVENIMENTS I CONGRESSOS ESPECÍFICS

<b>I-DOCS SYMPOSIUM 2011 / I-DOCS CONFERENCE 2012</b>
Bristol 23-25 març de 2011, 22-23 març 2012), primer simposi i congrés sobre documental interactiu <a href="http://i-docs.org/">http://i-docs.org/</a>
<b>IDFA DOCLAB 2007-2012</b>
Amsterdam, 18 – 22 novembre 2010, festival, extensió IDFA: International Documentary Film Festival Amsterdam) <a href="http://www.doclab.org/">http://www.doclab.org/</a>
<b>DOCSHIFT SUMMIT 2011</b>
Toronto, 11 i 12 de novembre de 2011. Conferència dins de l'associació documental DOC ( <i>Documentary Organization of Canada</i> ) <a href="http://www.doclab.org/">http://www.doclab.org/</a>
<b>WEBDOX CONFERENCE 2012</b>
Lovaina, 30 abril – 1 maig de 2012, festival paral·lel al festival Docville - International Documentary Film Festival) <a href="http://www.doclab.org/">http://www.doclab.org/</a>



## A1.2 Congressos relacionats

Taula A1.2

## CONGRESSOS RELACIONATS

<b>ICIDS (<i>International Conference on Interactive Digital Storytelling</i>)</b>
Vancouver, Canadà, 28 novembre al 1 de desembre, 2011  <a href="http://icids2011.wp.rpi.edu/">http://icids2011.wp.rpi.edu/</a> <a href="http://icids.org/">http://icids.org/</a>
<b>DNA SYMPOSIUM</b>
Digital Narrative Archive, Montreal 13-15 maig, simposi  <a href="http://www.dnasymposium.com/">http://www.dnasymposium.com/</a>
<b>EUROPRIX TOP TALENT AWARDS</b>
EADiM, European Academy of Digital Media, Graz, 11 de novembre de 2010  <a href="http://www.europrix.org/">http://www.europrix.org/</a>
<b>CROSSMEDIA FORUM</b>
Power to the Pixel, 11-14 octubre 2011, dins el BFI London Festival, 12-27 octubre 2011)  <a href="http://powertothepixel.com/events-and-training/pttp-events/london-forum-2011">http://powertothepixel.com/events-and-training/pttp-events/london-forum-2011</a>
<b>DIGITAL STORYTELLING X.1</b>
20 juny 2011, Toronto, Canada, simposi  <a href="http://www.fitc.ca/events/about/?event=120">http://www.fitc.ca/events/about/?event=120</a>
<b>MINDTREK CONFERENCE</b>
Mindtrek Association, 29 – 30 setembre 2011  <a href="http://www.mindtrek.org/2011/">http://www.mindtrek.org/2011/</a>
<b>SCREEN FUTURES</b>
Melbourne, 9 – 12 juliol 2011  <a href="http://www.screenfutures.com/">http://www.screenfutures.com/</a>

## A1.3 Festivals - Seccions relacionades

Taula A1.3

## FESTIVALS - SECCIONS RELACIONADES

<b>SHEFFIELD DOC / FEST</b>
Sheffield, 13 -17 juny 2012 <a href="http://sheffdocfest.com/">http://sheffdocfest.com/</a>
<b>EUROPEAN ACADEMIC NETWORK CONFERENCE</b>
EADiM, European Academy of Digital Media, Graz, 10-13 novembre 2011 <a href="http://academics.eadim.org/">http://academics.eadim.org/</a>
<b>MIPTV</b>
Cannes, 1 – 4 abril 2012) / MIPDoc (30 – 31 març 2012) / MIPFormats (30 31 març 2012) / MIPCom (3-6 octubre 2012) / MIP Junior (1-2 octubre 2012) <a href="http://www.mipworld.com/en/">http://www.mipworld.com/en/</a>
<b>WEBBY AWARDS</b>
<i>The International Academy of Digital Arts and Sciences</i> <a href="http://www.webbyawards.com/">http://www.webbyawards.com/</a>
<b>SUNDANCE FILM FESTIVAL</b>
Park City, Utah, 19 – 29 gener 2012 <a href="http://www.sundance.org/festival/">http://www.sundance.org/festival/</a>
<b>TRIBECA FILM FESTIVAL</b>
Nova York, 18 – 29 abril 2012 <a href="http://www.tribecafilm.com/festival/">http://www.tribecafilm.com/festival/</a>
<b>PRIX EUROPA</b>
The European Broadcasting Festival, Berlin, 22-29 octubre 2011 <a href="http://www.prix-europa.de/en/awards/">http://www.prix-europa.de/en/awards/</a>

Taula A1.3

## FESTIVALS - SECCIONS RELACIONADES

SXSW South by Southwest Awards
Austin, Texas, 9-18 març 2012 <a href="http://sxsw.com/">http://sxsw.com/</a>
VISA POUR L'IMAGE
27 agost – 11 setembre 2011, Perpinyà <a href="http://www.visapourlimage.com/index.do">http://www.visapourlimage.com/index.do</a>

## A1.2 Empreses/Productores especialitzades i practicants/actors principals

### A1.2.1 Empreses/Productores especialitzades

En relació a les empreses, institucions i productores que es dediquen a la producció – encara que no exclusiva, però sí com aposta important i destacada – trobem també pocs actors involucrats en aquest mercat, però de renom internacional. El país que més formalment ha apostat per aquest nou format és Canadà, on trobem diferents institucions dedicades a produir documentals interactius. En destaquem principalment dues, el National Film Board of Canada (NFB) i la Documentary Organization of Canada (DOC).

#### National Film Board of Canada (NFB)

A l'extrem de la filosofia de crear obres interactives només per a la xarxa hi trobem el National Film Board de Canadà<sup>134</sup>, i això es deu al fet que no es tracta d'una emissora de televisió, sinó d'una entitat dedicada al cinema. Però el que ressalta més és l'aposta exemplar tant en la difusió del seu extens catàleg com en l'experimentació amb nous formats interactius. Tot això ho certifica el fet que els documentals interactius més premiats provenen d'aquesta entitat. El National Film Board del Canadà (Office National du Film du Canada, o ONF en francès) ha estat guardonat dotze vegades com a productor de cinema i distribuïdor canadenc. Es tracta d'una agència del Govern del Canadà que produeix i distribueix documentals, animació, teatre alternatiu i produccions de mitjans digitals. En total, el NFB ha produït més de 13.000

<sup>134</sup> Website del NFB de Canadà: <http://www.nfb.ca/>

produccions que han guanyat més de 5.000 premis<sup>135</sup>. El gener de 2009 el NFB va posar en marxa la seva sala de projecció en línia, oferint als usuaris web canadencs i internacionals la capacitat de visionar centenars de pel·lícules del NFB de forma gratuïta, així com enllaços incrustats en blocs i xarxes socials. A l'octubre de 2009, el NFB va posar en marxa una aplicació de iPhone que s'ha descarregat més de 170.000 vegades i que ha tingut més de 500.000 visionats de pel·lícules en els primers quatre mesos. Al gener de 2010, el NFB va afegir pel·lícules d'alta definició i 3D per a les més de 1.400 produccions disponibles per a la seva visualització en línia. També va presentar una aplicació de iPad el juliol del 2010, seguit de la seva primera aplicació per a la plataforma Android, al març de 2011. En els últims anys, el NFB s'ha convertit en un productor líder de mitjans interactius, incloent documentals web com *Welcome to Pine Point* (2011), guanyador de dos premis Webby i *Out my window* (2010), guanyador del premi IDFA DocLab de Digital Storytelling i un premi Emmy. El NFB actualment dedica més del 20 per cent del seu pressupost a la producció d'obres interactives. Hugues Sweeney, productor senior dels projectes interactius francesos al National Film Board de Canadà, relata la relació íntima entra aquesta empresa i l'evolució tecnològica:

“The NFB has been around for more than 70 years now, and has always been an institution that put the focus on innovation and avant-gardism. A lot of animation techniques, the cinema realité, the IMAX and 3d techniques were born at the NFB, and now there was a chance to lead innovation on the web and engaging the public with new tools and creators. Three years ago, the senior management at NFB decided to make some strategic changes, to encourage accessibility and creation. Accessibility means putting the stuff out there, with apps for iPhone, iPad, Blackberry, and one for Android is coming soon. We uploaded about 2000 films to view for free, and we have about 70 million views, we're getting the stuff out there. We also want to create in a digital an interactive way, so we decide to invest 20% of our resources in interactive projects.” (Sweeney, 2011, citat per Lietaert, 2011:65)

### **Documentary Organization of Canada (DOC)**

L'Organització del Documental de Canadà (coneguda com DOC, Documentary Organization of Canada)<sup>136</sup> és la principal organització de serveis d'arts dedicada a promoure, donar suport i desenvolupar l'art i el negoci dels mitjans de comunicació documental en aquest país. Com a organització nacional sense ànim de lucre amb estatus d'organització benèfica, DOC és una associació professional consolidada, formada per aproximadament 800 membres amb una important xarxa i suport al seu desenvolupament professional a través de tallers, programes de mentors, professors convidats, conferències, una revista especialitzada, etc. El 1994, l'organització va iniciar el Hot Docs – International Documentary Film Festival (Festival

---

<sup>135</sup> La wikipedia ofereix un extens directori d'informacions relacionades amb el NFB. Visiteu l'enllaç: [http://en.wikipedia.org/wiki/National\\_Film\\_Board\\_of\\_Canada](http://en.wikipedia.org/wiki/National_Film_Board_of_Canada)

<sup>136</sup> Consulteu el web de l'organització Doc Toronto: <http://www.doctoronto.ca/>

Internacional de Cinema Documental de Toronto)<sup>137</sup>, el primer festival de documentals d'Amèrica del Nord.

DocSHIFT es configura com una branca emergent del DOC, el qual es centra en oferir serveis relacionats amb la producció de documentals per als nous mitjans. Ofereixen cursos, tallers i seminaris, entre d'altres, però el que més destaca és l'Institut docSHIFT, un programa de quatre mesos liderat per Richard Lachman i Diana Arruda. El programa està dissenyat com una eina de desenvolupament d'idees innovadores i projectes de documental interactiu i posicionar-los com a èxits comercials a través del finançament traduït en la consulta, orientació, tallers i el desenvolupament dels projectes. Els mentors d'aquest programa (2011-2012) són Mary Barroll, Ilona Posner, Kat Cizek, Lalita Krishna, Marc Greenspan i Christine McGlade.

Com a capdavanteres de la llista de productors hi trobem dues empreses: els projectes del NFB de Canadà i els que l'estudi interactiu Upian<sup>138</sup> produeix per a ARTE i d'altres entitats a França. Upian, un estudi multimèdia de més d'una dècada de recorregut, s'aprofita de poderosos socis – com ARTE TV o d'altres estacions de televisió o premsa – i bons pressupostos per crear documentals per a la xarxa amb un gran valor afegit, ja que és una de les poques productores que aconsegueix que els seus usuaris interactuïn a través dels seus projectes. Aquesta productora multimèdia, fundada el 1998 per Alexandre Brachet, s'especialitza en disseny web i desenvolupament de sistemes interactius que situen l'usuari en el centre dels problemes de l'ergonomia. Upian també és conegut pel públic en general a través del seu treball com a editor i productor de peces que han assolit un important volum d'audiència a França i al món en general.

Per altra banda, si fem un cop d'ull als agents o productors que estan promovent la creació de documentals interactius, hi trobem les televisions i les filmoteques públiques. I entre tots els ens implicats, en destaca la cadena ARTE<sup>139</sup>, la qual ha realitzat una forta aposta pel web documental, a vegades com a complement dels documentals que emeten per televisió, i altres vegades com obres independents i comprensibles només des del punt de vista interactiu. Com és sabut, ARTE és un canal de televisió franco-alemany que emet programes de qualitat relacionats amb el món de l'art i la cultura creat el 1990, i a principis del XXI, un conjunt de convenis amb Upian varen permetre la creació dels primers documentals interactius dignes d'anàlisi. Els seus estudis estan a Estrasburg (França) i a Baden-Baden (Alemanya), i els seus programes es poden veure tant en francès com en alemany. ARTE és una televisió que des de ben aviat va veure el model de negoci existent en aquest segment de mercat, i no va dubtar a establir convenis amb Upian i d'altres productores multimèdia per a produir documentals per a la xarxa.

---

<sup>137</sup> Consulteu el web del festival Hot Docs: <http://www.hotdocs.ca/>

<sup>138</sup> Web d'Upian: <http://www.upian.com/>

<sup>139</sup> Web de la cadena Arte: <http://m.arte.tv/fr/100.html>

L'any 2007 es fundà Honkytonk Films<sup>140</sup>, empresa que es dedica a desenvolupar, produir i distribuir pel·lícules interactives documentals que donen una perspectiva única, i no obstant això universal, sobre els fets i tendències més importants de l'actualitat. Des de l'entreteniment a la política, porten les històries de no ficció a una audiència internacional, en col·laboració amb els principals emissors i portals de notícies, utilitzant la creativitat i la tecnologia per a crear projectes interessants. Els últims anys han destacat també com a desenvolupador tecnològic implementant Klynt, una eina d'edició interactiva dedicada als cineastes, fotògrafs i periodistes disposats a aprofitar el poder d'Internet, i d'aquesta manera crear i compartir les seves històries de la manera més oberta i creativa. A l'avantguarda de la narració dels nous mitjans, la companyia i el seu enfocament original per a la realització de documentals ha estat seleccionada en alguns dels festivals de documentals més avantguardistes i esdeveniments relacionats amb nous mitjans com el IDFA Doclab, Prix d'Europa (Berlín, Alemanya), Sheffield doc/Fest (Sheffield, Regne Unit) i South by Southwest – SXSW – (Austin, EUA).

Submarine Channel és una empresa productora de narratives transmediàtiques, ja siguin dramàtics, documentals o d'entreteniment. Des dels seus estudis a Amsterdam i Los Angeles, Submarine Channel crea continguts que exploten les noves tecnologies per explicar històries visualment atractives, múltiples maneres d'explicar fets a través de diferents formats, incloent còmics animats, jocs en línia, documentals web i projectes de vídeo realitzats per capdavanters en la creació de tot el món. Submarine Channel és part de la multipremiada empresa Submarine<sup>141</sup>, fundada el 2000 per Bruno Felix i Femke Wolting, tots dos capdavanters en el món dels mitjans de comunicació holandesos<sup>142</sup>. L'objectiu de l'empresa és crear projectes transmèdia que explorin les possibilitats d'aquestes noves tècniques narratives, la investigació dels paràmetres dels gèneres emergents com la no linealitat en cinema, l'animació interactiva i els jocs digitals, i difondre aquest coneixement acabat de descobrir amb el públic, tant en els Països Baixos com internacionalment, utilitzant diverses plataformes per fer-ho.

A nivell espanyol hi trobem dues productores que estan començant a endinsar-se en aquest format, Barret Films<sup>143</sup> (part de Zurdos.TV), d'origen valencià, i Mondrian<sup>144</sup>, dirigida pel tecnòleg Héctor Milla i establerta a Catalunya.

---

<sup>140</sup> Web de la productora Honkytonk Films: <http://www.honkytonk.fr/>

<sup>141</sup> Consulteu el web de la productora *Submarine Channel*: <http://www.submarine.nl/>

<sup>142</sup> Consulteu el web de la productora *Mediastorm*: [http://channel\\_new2010.submarinechannel.com/credits/](http://channel_new2010.submarinechannel.com/credits/)

<sup>143</sup> Consulteu el web de la productora Barret Films: <http://barretfilms.tv/>

<sup>144</sup> Consulteu el web de la productora Mondrian: <http://mondrian.tv/>

## A1.4 Empreses i productores especialitzades

Taula A1.4

## EMPRESSES I PRODUCTORES ESPECIALITZADES

National Film Board de Canada (NFB)
<a href="http://www.nfb.ca/">http://www.nfb.ca/</a>
Documentary Organization of Canada (DOC)
<a href="http://www.doctoronto.ca/">http://www.doctoronto.ca/</a> <a href="http://www.hotdocs.ca/">http://www.hotdocs.ca/</a>
Upian
<a href="http://www.upian.com/">http://www.upian.com/</a>
ARTE TV
<a href="http://m.arte.tv/fr/100.html">http://m.arte.tv/fr/100.html</a>
Honkytonk Films
<a href="http://www.honkytonk.fr/">http://www.honkytonk.fr/</a>
Submarine Channel
<a href="http://www.submarine.nl/">http://www.submarine.nl/</a>
MediaStorm
<a href="http://mediastorm.com/">http://mediastorm.com/</a>

## A1.2.2 Realitzadors

Katerina Cizek és una documentalista que produeix projectes per a plataformes digitals. El seu treball ha documentat l'anomenada "Revolució Digital", i s'ha convertit en part del mateix moviment que porta aquest nom. Durant cinc anys va assumir i produir el *National Film Board*

of *Canada's Filmmaker-in-Residence*, experiència capdavantera en documental interactiu que documentava la vida diària a un hospital del centre de la ciutat de Toronto, un projecte molt ambiciós que va guanyar el Premi Webby 2008, una concessió del Banff i una canadenca de New Media. Compta amb pel·lícules guardonades que inclouen *Seeing is Believing: Handicams, Human Rights and the News* (2002, co-dirigida amb Peter Wintonick). Cizek també és docent i reconeguda a tot el món pel seu enfocament innovador del gènere documental, i això explica que fos nomenada directora de Highrise<sup>145</sup>. Highrise és un departament del National Film Board que desenvolupa projectes innovadors i que pretén explorar la vida vertical en els suburbis globals del món. Es tracta d'un projecte molt ambiciós i multiplataforma produït per Gerry Flahive, que es proposa millorar la vida de l'anomenat "barraquisme vertical" a través de la tecnologia digital, la participació i la col·laboració. Amb els anys, Highrise pretén produir molts projectes, és a dir, esdevenir una mena de paraigües de la producció documental interactiva incloent tot tipus de formats, com les instal·lacions, els dispositius mòbils, les presentacions en directe, les pel·lícules, etc. Darrere de tot això, l'objectiu és veure com el procés documental en si pot participar i activar la innovació social més enllà de documentar-la i/o representar-la, i d'aquesta manera ajudar a reinventar el gènere com a nova espècie urbana en el segle actual. Els primers projectes de Highrise ja han rebut grans condecoracions com el 2011 International Digital Emmy for Non-Fiction, el 2010 Inaugural IDFA DocLab Award for Digital Storytelling, o el 2011 BakaForum Cross-Media Prize for Youth and Schools.

Alexandre Brachet és fundador i director d'Upian<sup>146</sup>. En els últims anys, Upian ha produït o coproduït alguns dels més importants webdocumentals. Al llarg de les seves activitats de producció, Upian també actua com una agència que produeix diferents formats web amb èxit, i el juny de 2008, Upian també va obrir una galeria d'art contemporani amb oficines pròpies.

Matt Adams és cofundador de Blast Theory<sup>147</sup>, un grup d'artistes que es varen unir el 1991 conegut pel seu enfocament multidisciplinari capdavanter en l'ús de les noves tecnologies dins de contextos diferents als contemporanis. El grup ha col·laborat amb científics del Laboratori de Realitat Mixta (Mixed Reality Lab) a la Universitat de Nottingham des de 1997. Blast Theory ha presentat treballs a nivell internacional i ha estat nominada a quatre premis BAFTA, així com també va guanyar el Golden Nica en el Prix Ars Electronica. Adams ha exposat a la Tate Modern i al ICA de Londres, entre d'altres. Va ser Thinker In Residence per al Govern Sud

---

<sup>145</sup> Web del Highrise (dins NFB): <http://highrise.nfb.ca/index.php/about>

<sup>146</sup> Web d'Upian: <http://www.upian.com/>

<sup>147</sup> Web de Blast Theory: <http://www.blasttheory.co.uk/bt/index.php>



Australià el 1994, i és un membre honorari de la Universitat d'Exeter, professor visitant a l'Escola Central d'Oratòria i Drama i un membre del Consell Regional del Arts Council d'Anglaterra.

Nascut a Baviera (1972), Florian Thahofer va estudiar a la Universitat de les Arts de Berlín (Màster i doctorat) i a la UCLA (Universitat de Califòrnia-Los Angeles)<sup>148</sup>. L'any 2005 va ser professor convidat a l'Institut Alemany de Literatura (DLL) de la Universitat de Leipzig, i del 2001 al 2004 va ser professor de la Universitat de les Arts al Departament de Mitjans de Comunicació-Disseny Experimental. És l'inventor del programari Korsakow<sup>149</sup>, un sistema per crear narratives de base de dades i documentals interactius, i director de nombrosos documentals interactius.

### A1.5 Practicants destacats

<i>Taula A1.5</i>	PRACTICANTS DESTACATS
Katerina Cisek	
<a href="http://highrise.nfb.ca/index.php/about">http://highrise.nfb.ca/index.php/about</a>	
Alexandre Brachet	
<a href="http://www.upian.com/">http://www.upian.com/</a>	
Florian Thahofer	
<a href="http://www.thahofer.com/">http://www.thahofer.com/</a>	
Matt Adams	
<a href="http://www.blasttheory.co.uk/bt/index.php">http://www.blasttheory.co.uk/bt/index.php</a>	

<sup>148</sup> Web personal de Florian Thahofer <http://www.thahofer.com/>

<sup>149</sup> Web del programari Korsakow: <http://korsakow.org/>

### A1.3 Investigadors

El terreny que analitzem es troba força mancat d'investigació, i per tant es fa difícil de seleccionar un corpus sòlid d'autors i especialistes en la matèria. En primer lloc cal citar alguns autors reconeguts en l'àmbit interactiu que en algun moment de la seva carrera han presentat alguna relació amb la teorització o producció documental, com Glorianna Davenport i Mike Murtaugh (1995), Timothy Garrand (1997), Nick Monfort (2003) o Chris Crawford (1992, 2002).

La investigadora principal actual en aquest terreny específic és Sandra Gaudenzi (2009, 2012), seguida d'altres autors teòrics com Denis Porto Reno (2007, 2008, 2011), Julia Scott-Stevenson (2010, 2012), Mandy Rose (2012), Hanne-Lovise Skartveit (2007), Mitchell Whitelaw (2002), Insook Choi (2009), Gene Youngblood (2001), Stuart Dinmore (2008), Andre Almeyda (2010), Kate Nash (2011) o Connor Britain (2006). La majoria d'aquests autors han publicat com a màxim un parell d'articles sobre la matèria. En l'actualitat, considerem com a principals investigadors d'aquest camp específic Sandra Gaudenzi, Julia Scott-Stevenson, Mandy Rose i Denis Porto Reno, per les seves significatives aportacions, àmpliament comentades en aquesta tesi.

### A1.6 Investigadors principals

<i>Taula A1.6</i>	INVESTIGADORS PRINCIPALS
Sandra Gaudenzi	
<a href="http://www.interactivedocumentary.net/">http://www.interactivedocumentary.net/</a>	
Mandy Rose	
<a href="http://collabdocs.wordpress.com/">http://collabdocs.wordpress.com/</a>	
Julia Scott-Stevenson	
<a href="http://mq.academia.edu/JuliaScottStevenson/Papers">http://mq.academia.edu/JuliaScottStevenson/Papers</a>	
Denis Porto Reno	
<a href="http://www.urosario.edu.co/Profesores/Listado-de-profesores/P/Porto-Reno-Denis/">http://www.urosario.edu.co/Profesores/Listado-de-profesores/P/Porto-Reno-Denis/</a>	

## **A1.4 Programaris específics per a la creació de documentals interactius (editors multimèdia)**

### **K-Films (Korsakow Films)**

El Sistema de Korsakow<sup>150</sup> és un programari de codi obert dissenyat per permetre als usuaris generar cinema de base de dades. Creat el 2000 per l'artista Florian Thalhofer, Korsakow permet als usuaris – amb o sense coneixements de programació – crear i interactuar amb els relats de vídeo no lineal o base de dades coneguda com Korsakow-Films. El programari pot ser usat per a produir obres de narrativa documental, experimental i ficció, i s'ha integrat en la producció de peces de performance i instal·lació. Korsakow és gratuït per als petits projectes i l'ús educatiu. A finals de 1990, Florian Thalhofer va començar a desenvolupar un programa per produir un documental sobre el consum d'alcohol per acompanyar la seva tesi doctoral. Durant la seva investigació, Thalhofer va conèixer un efecte d'alcoholisme extrem, conegut com “Síndrome de Korsakoff”, caracteritzat per la pèrdua de memòria a curt termini i la compulsió d'explicar històries. Thalhofer va prendre prestat el nom d'aquest efecte i va crear la primera pel·lícula Korsakow, anomenada “Síndrome de Korsakov”<sup>151</sup>. La majoria de les versions del programari s'han publicat com a programari lliure. No obstant això, les tres primeres versions varen ser creades amb el programari Macromedia Director i amb el reproductor Shockwave Player. Això comporta que moltes de les funcions no s'activin quan es veuen a través del web. A més, a causa de la plataforma que es va crear, aquestes versions no van ser de codi obert. La intenció del programa és crear una interfície per navegar per bases de dades de clips sobre la base de les relacions dinàmiques entre els clips, en lloc de camins limitats i lineals. Per a aconseguir-ho, cada K-pel·lícula es compon de múltiples Small Narrative (Unit SNUS) o petites unitats narratives. En general són petits clips de vídeo que duren des de 20 segons a uns minuts i són els components bàsics de cada un dels k-films. Com a part d'una narrativa no lineal, cada SNU pot ser reutilitzat dins de la narrativa. A les SNU se li pot assignar un nombre de “vides” o vegades que es permet que torni a aparèixer dins de la narrativa.

---

<sup>150</sup> Podeu veure el web i accedir al programari a: <http://korsakow.org/>

<sup>151</sup> Informació de la Wikipedia: <http://en.wikipedia.org/wiki/Korsakow>

### **3WDOC Studio** (3WDOC Editor + 3WDOC Player, Hecube)

3WDOC Studio<sup>152</sup> és una eina polivalent especialment concebuda per crear i publicar tot tipus de continguts enriquits amb interacció. El seu objectiu és animar elements HTML5 per tal de concebre una narració web sense escriure ni una sola línia de codi. 3WDOC Editor permet crear continguts interactius personalitzats a través d'un menú. La seva utilització és intuïtiva i està a l'abast de qualsevol usuari. El 3WDOC Player és un nou reproductor realitzat en HTML5. A més de llegir vídeos, té la possibilitat d'interactuar amb els altres recursos disponibles al web, com les principals aplicacions (Google Maps, Twitter, Facebook, Flickr, etc.). La responsable d'aquest programari és l'agència Hecube, que va ser creada l'any 2004 amb l'objectiu d'assessorar a les empreses de contingut, als autors i als creadors. L'agència destaca en àrees com l'ergonomia, la creació de pàgines web, la definició i creació de la identitat visual, així com el desenvolupament i integració d'aplicacions per al web.

### **KLYNT** (Honkytonk Films)

Klynt<sup>153</sup> és una eina d'edició i publicació de plataforma dedicada a narradors d'històries interactives. Va ser dissenyada per ajudar els autors a crear contingut d'immersió en línia utilitzant Internet. Amb Klynt, els autors poden connectar-se a les plataformes més populars d'avui en dia i a les xarxes socials per tal d'explorar nous formats narratius sense escriure una sola línia de codi. Klynt és un projecte original de Honkytonk Films, un estudi de producció amb seu a París, França.

### **POPCORN.JS**<sup>154</sup>

Popcorn.js és un framework de treball en llenguatge HTML5 i JavaScript, creat per ajudar els cineastes, els mitjans de comunicació, els desenvolupadors web i qualsevol persona que vulgui crear mitjans interactius al web. Popcorn.js és part del projecte Mozilla Popcorn Project, liderat per Bret Gaylor.

### **ZEEGA**<sup>155</sup>

Zeega és una organització sense ànim de lucre que inventa noves formes narratives per a plataformes interactives. Construït amb HTML5, a través d'aquest editor multimèdia és fàcil de combinar el contingut original amb fotos, vídeos, text, àudio, implementació de dades i mapes a través de les API de tota la web.

---

<sup>152</sup> Podeu veure el web i accedir al programari a: <http://3wdoc.com/es/studio/>

<sup>153</sup> Veure web i accedir al programari: <http://www.klynt.net/>

<sup>154</sup> Veure web i accedir al programari: <http://popcornjs.org/>

<sup>155</sup> Veure web i accedir al programari: <http://zeega.org/>

## A1.7 Programaris específics

Taula A1.7

### PROGRAMARIS ESPECÍFICS

K-Films (Korsakow Films)
<a href="http://korsakow.org/">http://korsakow.org/</a>
3WDOC Studio (3WDOC Editor + 3WDOC Player)
<a href="http://3wdoc.com/es/studio">http:// 3wdoc.com/es/studio</a>
KLYNT (Honkytonk)
<a href="http://www.klynt.net">http:// www.klynt.net</a>
POPCORN.JS
<a href="http://popcornjs.org">http://popcornjs.org</a>
ZEEGA
<a href="http://zeega.org">http://zeega.org</a>

## **ANNEX 2**

### **Taula resum i fitxa tècnica dels documentals interactius analitzats en la recerca doctoral**

---

## A2.1 Taula amb projectes organitzats per any de producció

Taula A2.1		PROJECTES ANALITZATS EN LA RECERCA DOCTORAL		
NOM	ANY	PAIS	AUTOR/S	DIRECCIÓ WEB (URL)
<i>The Aspen Movie Map</i>	1980	Estats Units (anglès)	Andy Lippman. MIT Media Lab	-
<i>Sim City</i>	1989	Estats Units (anglès)	Will Right Maxis	-
<i>Moss Landing</i>	1989	Estats Units (anglès)	Kristina Hooper Woolsey. Apple Multimedia Lab. Apple Computer	-
<i>J. Robert Oppenheimer and the atomic bomb</i>	1994	Estats Units (anglès)	Jon Else. Voyager	-
<i>Jerome B. Wiesner, 1915-1994: A Random Walk through the 20th Century</i>	1994-1996	Estats Units (anglès)	Glorianna Davenport, Cheryl Morse, Michael Murtaugh, Freedom Baird, Richard Lachman, Peter Cho, Phillip Tjongson i Laughton Stanley	-
<i>Boston Renewed Vistas</i>	1995-2004	Estats Units (anglès)	Glorianna Davenport. MIT Interactive Cinema Group	-
<i>Rehearsal of Memory</i>	1995	Gran Bretanya (anglès)	Graham Harwood. Bookworks/ArTec	-
<i>Moi, Paul Cézanne</i>	1995	França (francès)	Index +. Télérama. Réunion des Musées Nationaux	-
<i>Musée d'Orsay. Visite virtuelle</i>	1996	França (francès)	Montparnasse Multimedia. Réunion des Musées Nationaux. BMG Interactive	-
<i>Moi, Paul Cézanne</i>	1996	França (francès)	Index +. Télérama. Réunion des Musées Nationaux	-
<i>Opération Teddy Bear</i>	1996	França (francès)	Index +. Flammarion	-
<i>Le mystère Magritte</i>	1996	França (francès)	Virtuo	-
<i>Makers of the 20th Century</i>	1996	Gran Bretanya (anglès)	News Multimedia. Zappa Digital Arts. Leighton Buzzard	-
<i>Au cirque avec Seurat</i>	1996	França (francès)	Hyptique. Réunion des Musées Nationaux Gallimard Jeunesse. France Telecom Multimedia	-
<i>Dans un quartier de Paris</i>	1996	França (francès i anglès)	Gilberte Furstenberg i Janet H. Murray	-

Taula A2.1		PROJECTES ANALITZATS EN LA RECERCA DOCTORAL		
NOM	ANY	PAIS	AUTOR/S	DIRECCIÓ WEB (URL)
<i>Dotze sentits</i>	1996	Espanya (català)	Universitat Pompeu Fabra. Proa. Diputació de Barcelona	-
<i>Inmemory</i>	1997	França (anglès)	Chris Marker	-
<i>Becoming Human</i>	1998	Espanya (català, espanyol, francès i anglès)	Institute of Human Origins (Arizona State University)	<a href="http://www.becominghuman.org/">http://www.becominghuman.org/</a>
<i>Joan Miró. El color dels somnis</i>	1998	Estats Units (anglès)	Fundació Joan Miró. Universitat Pompeu Fabra. Club d'Investissement Media	-
<i>360 Degrees</i>	2001	Estats Units (anglès)	Picture Projects	<a href="http://www.360degrees.org/360degrees.html">http://www.360degrees.org/360degrees.html</a>
<i>Bleeding Through, Layers of Los Angeles, 1920-1986</i>	2001	Estats Units (anglès)	Rosemary Comella i Andreas Kratky. ZKM. The Labyrinth Project	-
<i>American Army</i>	2002	Estats Units (anglès)	US Army	<a href="http://www.americasarmy.com">http://www.americasarmy.com</a>
<i>6 Billion Others</i>	2003	França (anglès)	Baptiste Rouget-Luchaire, Sibylle d'Orgeval i Yann Arthus-Bertrand	<a href="http://www.6milliardsdautres.org/">http://www.6milliardsdautres.org/</a>
<i>34North, 118West</i>	2003	Estats Units (anglès)	Jeff Knowlton, Naomi Spellman i Jeremy Hight. The 34 North, 118 West Collective	<a href="http://34n118w.net/">http://34n118w.net/</a>
<i>BCNova</i>	2003	Espanya (espanyol)	Cordula Daus i Anita Serrano. Universitat Pompeu Fabra	<a href="http://www.bcnova.com/ciutatnueva.htm">http://www.bcnova.com/ciutatnueva.htm</a>
<i>JFK Reloaded</i>	2004	Estats Units (anglès)	Traffic Software	-
<i>Greenwich Emotional Map</i>	2006	Gran Bretanya (anglès)	Christian Nold	<a href="http://emotionmap.net/">http://emotionmap.net/</a>
<i>Filmmaker-in-residence</i>	2006	Canadà (anglès)	Katerina Cizek. National Film Board of Canada	<a href="http://filmmakerinresidence.nfb.ca/">http://filmmakerinresidence.nfb.ca/</a>
<i>Forgotten Flags</i>	2006	Alemanya (alemany i anglès)	Florian Thalsofer and Juliane Henrich, Korsakow	<a href="http://www.vergessene-fahnen.de/korsakow/">http://www.vergessene-fahnen.de/korsakow/</a>
<i>The Echo Chamber Project</i>	2006	Estats Units (anglès)	Kent Bye	-



Taula A2.1		PROJECTES ANALITZATS EN LA RECERCA DOCTORAL		
NOM	ANY	PAIS	AUTOR/S	DIRECCIÓ WEB (URL)
<i>Thanatorama</i>	2006	França (anglès)	Alexandre Brachet. Upian	<a href="http://www.thanatorama.com/">http://www.thanatorama.com/</a>
<i>Hope: Living and Loving with HIV in Jamaica</i>	2006	Estats Units (anglès)	Pulitzer Center on Crisis Reporting; Bluecadet Interactive	<a href="http://www.livehopelove.com/#/home/">http://www.livehopelove.com/#/home/</a>
<i>Pax Warrior</i>	2006	Canadà (anglès)	23 YZee	<a href="http://www.paxwarrior.com">http://www.paxwarrior.com</a>
<i>Guernika, pintura de guerra</i>	2007	Espanya (català)	CCRTV Interactiva . Haiku Mèdia.	<a href="http://www.tv3.cat/30minuts/guernika/home/home.htm">http://www.tv3.cat/30minuts/guernika/home/home.htm</a>
<i>This Land</i>	2007	Canadà (anglès)	Dianne Wheelan. National Film Board of Canada	<a href="http://interactive.nfb.ca/#/thisland">http://interactive.nfb.ca/#/thisland</a>
<i>Rehearsing Reality</i>	2007	Gran Bretanya (anglès)	Nina Simoes	<a href="http://www.rehearsingreality.org/">http://www.rehearsingreality.org/</a>
<i>Rider Spoke</i>	2007	Gran Bretanya (anglès)	Blast Theory	<a href="http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_rider_spoke.html">http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_rider_spoke.html</a>
<i>Gaza Sderot</i>	2008	França-Alemanya, Israel, Palestina (anglès)	Arte.tv. Upian. Alma Films/ Trabelsi Productions. The Sapir College. Ramattan Studios. Bo Travail	<a href="http://gaza-sderot.arte.tv/">http://gaza-sderot.arte.tv/</a>
<i>Journey to the End of the Coal</i>	2008	França (anglès)	Samuel Bollendorff i Abel Ségrétin. Honkytonk Films	<a href="http://honkytonk.fr/index.php/thebigissue/">http://honkytonk.fr/index.php/thebigissue/</a>
<i>The Challenge</i>	2009	França (anglès)	Laëtitia Moreau. Matthieu Belghiti i Arnaud Dressen. Honkytonk Films	<a href="http://www.canalplus.fr/pid3400.html">http://www.canalplus.fr/pid3400.html</a>
<i>Capturing Reality: The Art of the Documentary</i>	2009	Canadà (anglès i francès)	Pepita Ferrari. National Film Board of Canada	<a href="http://films.nfb.ca/capturing-reality/#/136/">http://films.nfb.ca/capturing-reality/#/136/</a>
<i>GDP: Measuring the Human Side of the Canadian Economic Crisis</i>	2009	Canadà (anglès i francès)	National Film Board of Canada. Spacing Montreal. Turbulent.	<a href="http://gdp.nfb.ca/index">http://gdp.nfb.ca/index</a>
<i>The Iron Curtain Diaries 1989-2009</i>	2009	Itàlia (anglès)	PeaceReporter. On/Off. BeccoGiallo. Propekt Photography	<a href="http://www.theironcurtainsdiaries.org/">http://www.theironcurtainsdiaries.org/</a>
<i>The Big Issue</i>	2009	França (anglès)	Sam Bollendorf i Olivia Colo. Honkytonk Films. CNC New Media. Canon France. France 5. Curiosphere.tv	<a href="http://honkytonk.fr/index.php/thebigissue/">http://honkytonk.fr/index.php/thebigissue/</a>
<i>Mapping The Street</i>	2010	Estats Units (anglès)	Association of Independents in Radio. The Corporation for Public Broadcasting. Berkman Center for Internet and Society	<a href="http://www.planetgalata.com/">http://www.planetgalata.com/</a>

Taula A2.1		PROJECTES ANALITZATS EN LA RECERCA DOCTORAL		
NOM	ANY	PAIS	AUTOR/S	DIRECCIÓ WEB (URL)
<i>Planet Galata</i>	2010	Alemanya (alemany i anglès)	Florian Thalhofer i Berke Bas. Korsakow	<a href="http://www.planetgalata.com/">http://www.planetgalata.com/</a>
<i>Soul Patron</i>	2010	Alemanya (anglès)	Frederick Rieckher. Water-Moon.de	<a href="http://www.soul-patron.com">http://www.soul-patron.com</a>
<i>Welcome to Pine Point</i>	2010	Canadà (anglès)	Michael Simons i Paul Shoebridge. National Film Board of Canada	<a href="http://interactive.nfb.ca/#/pinepoint">http://interactive.nfb.ca/#/pinepoint</a>
<i>Metamental-i-doc</i>	2010	Espanya (català i espanyol)	Facultat d'Empresa i Comunicació. Universitat de Vic	<a href="http://www.metamentaldoc.com">http://www.metamentaldoc.com</a>
<i>Out my Window</i>	2010	Canadà (anglès)	Katerina Cizek. Highrise, National Film Board of Canada	<a href="http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow">http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow</a>
<i>Collapsus</i>	2010	Holanda (anglès)	Submarine Channel. VPRO Backlight	<a href="http://www.collapsus.com">http://www.collapsus.com</a>
<i>Prison Valley</i>	2010	França (anglès)	Arte. Upian	<a href="http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en">http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en</a>
<i>18 Days in Egypt</i>	2011	Egipte (anglès)	Jigar Mehta i Yasmin Elayat. Emerge technology	<a href="http://gaza-sderot.arte.tv/">http://gaza-sderot.arte.tv/</a>
<i>Happy World</i>	2011	França (anglès)	Upian. Cinquième Etage Production	<a href="http://www.happy-world.com/en/">http://www.happy-world.com/en/</a>
<i>Walking the Edit</i>	2011	Alemanya/ Suïssa (anglès)	Ulrich Fischer	<a href="http://walking-the-edit.net/">http://walking-the-edit.net/</a>
<i>One Millionth Tower</i>	2011	Canadà (anglès)	Katerina Cizek. Highrise, National Film Board of Canada	<a href="http://highrise.nfb.ca/onemillionthtower/1mt_webgl.php">http://highrise.nfb.ca/onemillionthtower/1mt_webgl.php</a>
<i>En un xip multicolor</i>	2011	Espanya (català, espanyol i anglès)	Facultat d'Empresa i Comunicació. Universitat de Vic	<a href="http://www.xipmulticolor.com">http://www.xipmulticolor.com</a>
<i>SEAT. Las sombras del progreso</i>	2012	Espanya (espanyol i anglès)	Máster Documental Creativo. Universitat Autònoma de Barcelona. Citilab	<a href="http://www.sombradelprogreso.com">http://www.sombradelprogreso.com</a>
<i>Alma. A tale of violence</i>	2012	França (espanyol anglès, francès, alemany)	Upian. ARTE. Agence VU'	<a href="http://alma.arte.tv">http://alma.arte.tv</a>
<i>Offshore</i>	2013	Canadà (anglès)	Brenda Longfellow, Glenn Richards. Helios Design Labs.	<a href="http://www.offshore-interactive.com">http://www.offshore-interactive.com</a>

## **A2.2 Fitxa tècnica dels documentals interactius analitzats en la recerca doctoral**

A continuació oferim un breu fitxa tècnica dels projectes estudiats en aquesta recerca, seguint el següent esquema genèric:

- *Cognom, Nom (autor/s). Empresa/productora/mitjà/institució. Títol. Any. Format/s*
- *Descripció del projecte*
- *Justificació de l'elecció a partir dels principals aspectes valorables en la recerca*

### **A2.2.1 Projectes**

**Aguilar, Raul; Gifreu, Arnau; Marimon, Cristian; Ruano, Maria Ángeles; Sarquella, Judit. Facultat d'Empresa i Comunicació. Universitat de Vic. *Projecte Lumières* (2008). DVD-ROM i web**

Descripció: Projecte col·laboratiu que compta amb dues fases de producció: en la primera es varen generar un conjunt de continguts que es disposaren en un format fora de línia (DVD ROM) i que oferien diferents possibilitats de navegació a través d'un documental interactiu sobre la història del cinema.

Aspectes valorables en la recerca: En la segona fase, i actual, el projecte s'ha traslladat a l'àmbit web i s'ha obert a la interacció i participació externa dels usuaris, establint-se com la primera comunitat col·laborativa de cinema en català.

**ARTE; Upian; Alma Films/Trabelsi Productions; The Sapir College; Ramattan Studios. Bo Travail. *Gaza Sderot* (2008). Web**

Descripció: Projecte documental amb elements marcats de reportatge periodístic que tracta sobre l'etern conflicte entre Palestina i Israel vist des de la perspectiva de les persones que viuen aquesta situació en la vida diària.

Aspectes valorables en la recerca: Proposta innovadora de metàfora interactiva i de possible model de negoci que va implicar, per primera vegada, a actors i agents de diferents sector de la societat francesa. Desdibuixa els límits entre assaig, reportatge i documental.

**ARTE. Upian. *Prison Valley* (2010). Web**

Descripció: Abarca la temàtica de les presons en un territori on tota la població viu d'aquest negoci privat: el documental es concentra en una vall d'Estats Units on es concentren 13 presons i una població d'uns 36.000 reclusos.

Aspectes valorables en la recerca: Ens situa, com pocs projectes, en el marc de la investigació tot barrejant elements exploratius i dels jocs, amb un sistema interactiu ben pensat i la possibilitat de participar de diferents maneres. Primera experiència on els mateixos directors s'implicaren activament a través de la seva moderació en fòrums de discussió i actes públics.

**Association of Independents in Radio. The Corporation for Public Broadcasting. Berkman Center for Internet and Society. *Mapping The Street* (2010). Web**

Descripció: Mapping Main Street és un projecte de documental col·laboratiu que crea un nou mapa dels Estats Units a través d'històries, fotos i vídeos gravats pels ciutadans en els carrers considerats com a principals d'aquest país.

Aspectes valorables en la recerca: idea original que utilitza la geolocalització per a construir una narrativa a partir de l'aportació desinteressada de persones anònimes interessades en situar en el mapa llocs desconeguts.

**Blasco, Ingrid; Campos, Glòria; Figueira, Myriam; Gifreu, Arnau; Molinos, Marc. Facultat d'Empresa i Comunicació. Universitat de Vic. *Metamentaldoc* (2010). Web.**

Descripció: Plataforma interactiva en línia que conté un documental audiovisual i interactiu que reflexiona sobre el gènere documental i el cinema documental independent. És un projecte que conté una gran quantitat de contingut de diversos tipus.

Aspectes valorables en la recerca: Sistema interactiu que ofereix dues propostes en una de sola: pretén barrejar una dimensió lúdica del documental interactiu, la que efectuem quan mirem un documental audiovisual, amb una centrada en l'aprenentatge, la didàctica i la col·laboració.

**Blast Theory. *Rider Spoke* (2007). Aplicació geolocalitzada. Documental-joc**

Descripció: *Rider Spoke* és una obra per a ciclistes que combina el joc amb la tecnologia punta. L'obra convida a l'espectador a recórrer els carrers d'una ciutat qualsevol equipat amb un ordinador de mà. Els usuaris han de buscar un lloc on amagar-se i gravar un missatge curt, i després buscar els amagatalls dels altres on han escrit el seu missatge.

Aspectes valorables en la recerca: Inicia un nou estadi de documental interactiu que es basa en la localització física i ho combina amb tècniques del joc, com la superació de proves i la competició entre diferents participants

**Bollendorff, Samuel; Abel, Ségrétin. Honkytonk Films. *Journey to the End of the Coal* (2008). Web.**

Descripció: Documental interactiu que explica la història dels miners de carbó de la Xina que han d'arriscar les seves vides per satisfer la gana del seu país i així alimentar també el creixement econòmic. El projecte ens porta en un viatge de descobriment fins a les mines xineses de la vall de Shanxi.

Aspectes valorables en la recerca: Mostra, com en el cas del seu germà *The Big Issue*, una altra declaració o manera de fer documentals interactius en l'estil ramificat i de caire periodístic, el de la productora multimèdia Honkytonk Films, amb una forta vessant de crítica social al sistema i govern xinès.

**Bollendorff, Samuel; Colo, Olivia. Honkytonk Films. CNC New Media. Canon France. France 5. Curiosphere.tv. *The Big Issue* (2009). Web**

Descripció: Documental interactiu centrat en la investigació de l'Organització Mundial de la Salut sobre les causes del fort augment de l'obesitat a tot el món. El projecte convida als usuaris a valorar diversos factors presents en l'epidèmia d'obesitat, alhora que qüestiona la nostra forma de vida moderna, tot tractant de determinar la responsabilitat de la indústria de l'alimentació i l'agricultura i les autoritats públiques.

Aspectes valorables en la recerca: Obra que forma part d'una sèrie de projectes realitzats a l'estil dels llibres "Tria la teva aventura", que promouen la utilització d'un programari propi per a produir-los. Exemple de productora que desenvolupa programari i projectes a partir del seu maquinari i estil propi, i una de les primeres propostes que funcionen per a la narrativa del gènere.

**Brachet, Alexandre. Uopian. *Thanatorama* (2007). Web.**

Descripció: Projecte que tracta sobre què passa després de la mort. Per mostrar-ho, es col·loca l'usuari en el paper de "protagonista mort", explorant els rituals funeraris del món modern, regit per les lleis religioses i la comercialització. L'objectiu és fer que l'interactor "experimenti" la seva pròpia mort abans de morir realment.

Aspectes valorables en la recerca: Una iniciativa d'aventura entre el documental i la ficció. L'espectador, davant d'un tipus de contracte funerari, haurà de compondre una cerimònia per al seu gust. *Thanatorama* li ofereix l'estrany privilegi d'assistir al seu funeral. Tractament d'un

tema tradicionalment reservat a l'audiovisual lineal des d'una perspectiva interactiva molt interessant.

**CCRTV Interactiva (Corporació Catalana de Ràdio i Televisió Interactiva); Haiku Mèdia. *Guernika, pintura de guerra* (2007). Televisió, web i Media Center**

Descripció: Projecte multiplataforma elaborat per part del prestigiós equip del programa “30 minuts” de Televisió de Catalunya i la CCRTVI (Corporació Catalana de Ràdio i Televisió Interactiva).

Aspectes valorables en la recerca: Primer documental interactiu d'àmbit català i espanyol multiformat i multiplataforma. Inicia una corrent llatina de la televisió amb continguts de no ficció interactius.

**Choquette, Hélène. National Film Board of Canada; Spacing Montreal; Turbulent. *GDP: Measuring the Human Side of the Canadian Economic Crisis* (2009). Web**

Descripció: Aquest projecte es basa en l'anàlisi de diferents històries de com la gent afronta la crisi al Canadà.

Aspectes valorables en la recerca: Un mosaic de més de 200 petites històries documentals i reportatges fotogràfics, cadascuna d'uns quatre minuts de durada, combinades per crear un mosaic de com els canadencs estan experimentant aquesta crisi. Ofereix un dels primers cercadors per filtres de mitjans del gènere, localitzat sobre un mapa del territori canadenc.

**Cizek, Katerina. Highrise. National Film Board of Canada. *Out my Window* (2010). Web i instal·lació interactiva.**

Descripció: Documental multiplataforma sobre els residents de diferents parts del món i els seus punts de vista en relació al planeta i la població urbana, tot intentant millorar-ne la seva qualitat de vida a través del documental i la tecnologia digital.

Aspectes valorables en la recerca: Primer gran projecte del departament del National Film Board del Canadà Highrise. Un dels més bells exemples de documental interactiu per la seva lògica, coherència, qualitat i efecte real sobre l'estrat social.

**Cizek Katerina. Highrise, National Film Board of Canada. *One Millionth Tower* (2011). Web.**

Descripció: Projecte que mostra el barraquisme vertical dels suburbis de Toronto en la pròpia experiència personal i vivències dels seus residents. L'interactiu és ple de fotos de Flickr, punts de vista de Google Maps i entorns canviants alimentats per les dades meteorològiques en temps

real de Yahoo. Tot es desencadena a través de Popcorn.js i de WebGL, estàndards de codi obert per a la inserció d'elements multimèdia i renderització 3D per als navegadors web.

Aspectes valorables en la recerca: Primer documental interactiu de codi obert que experimenta amb les tres dimensions i que reaprofitava per al seu benefici la informació de tota la web.

**Cizek, Katerina. National Film Board of Canada. *Filmmaker-in-residence* (2006). Web**

Descripció: Obra en la que la seva directora conviu amb els malalts, infermeres, familiars i metges a l'hospital St. Michael de Toronto, i fruit d'aquest intercanvi neix un dels més reconeguts documentals web.

Aspectes valorables en la recerca: La metàfora proposa una estètica molt rica en mitjans i matisos i inicia, juntament amb la iniciativa anterior (*Challenge for Change*), el que uns anys després es convertirà en el projecte Highrise, basat en actuar de manera virtual i alhora física per a transformar de manera efectiva la comunitat i la societat que l'habita.

**Comella Rosemary; Kratky, Andreas. ZKM. The Labyrinth Project. *Bleeding Through, Layers of Los Angeles, 1920-1986* (2001) CD-ROM**

Descripció: DVD d'exploració de la ciutat de Los Angeles a través de la història d'un personatge. Producció de The Labyrinth Project, grup universitari que investiga la narrativa sobre bases de dades i els territoris d'intersecció entre la ficció i la no ficció.

Aspectes valorables en la recerca: Projecte capdavanter amb gran pressupost que avança aspectes relacionats amb la superposició de capes d'informació i la realitat virtual i augmentada.

**Costa, Arnau; Gifreu, Arnau; Martínez, Isaac; Parés Josep; Soldevila, Roger. Facultat d'Empresa i Comunicació. Universitat de Vic. *En un xip multicolor* (2011). Web i mòbil**

Descripció: Documental interactiu sobre la figura d'un cyborg sonocromàtic, Neil Harbisson. Aquest projecte incorpora un documental audiovisual, desglossat per temes i vídeos que expliquen conceptes desconeguts. A l'espai interactiu, l'usuari pot experimentar la sensació de crear la seva pròpia imatge sonora, amb la possibilitat de compartir-la a les xarxes socials i publicar-la a la galeria en línia.

Aspectes valorables en la recerca: Incorpora una llista de preferències que permet personalitzar al màxim els vídeos i les entrevistes, així com generar un quadre sonor, mostrar-lo a una galeria i descarregar-se els quadres generats per altres interactants.

**Daus, Cordula; Serrano, Anita. Màster en Arts Digitals. Universitat Pompeu Fabra. BCNova (2003). Web**

Descripció: Projecte que pretén analitzar diferents factors que varen transformar la ciutat de Barcelona durant el període que abarca des de les Olimpíades (1992) fins a la celebració del Fòrum de les Cultures (2004).

Aspectes valorables en la recerca: Projecte evolutiu que abarca tres períodes temporals de la ciutat de Barcelona i que ofereix una metàfora innovadora tot recreant el mateix programari utilitzat per a construir el sistema interactiu. Projecte que compta amb una conjunt d'activitats reals d'aplicació i conscienciació social del ciutadà.

**Davenport, Glorianna. MIT Interactive Cinema Group. Boston Renewed Vistas (1995-2004). CD-ROM**

Descripció: Projecte que analitza el procés i el progrés dels canvis urbans al centre de la ciutat de Boston, ja que aquesta ciutat va suportar el major projecte d'obres públiques en curs als Estats Units durant l'última dècada del segle XX i la primera del XXI.

Aspectes valorables en la recerca: El sistema interactiu és capdavanter perquè la història evoluciona a mesura que les seqüències s'afegeixen a una base de dades, tot barrejant informació visual superposada i avançant aspectes clau del que coneixem actualment com a realitat augmentada i virtual.

**Davenport, Glorianna; Morse, Cheryl; Murtaugh, Michael; Baird, Freedom; Lachman, Richard; Cho, Peter; Tionson, Phillip; Stanley, Laughton. Jerome B. Wiesner, 1915-1994: A Random Walk through the 20<sup>th</sup> Century (1994-1996). CD-ROM**

Descripció: Projecte que convida a explorar el segle XX a través d'una col·lecció extensible d'històries i records de la figura de Jerome Wiesner, un home extraordinari que es va centrar en la ciència, govern, educació i els problemes de l'humanisme cultural.

Aspectes valorables en la recerca: La polifacètica vida de Wiesner es presenta sota una multiplicitat de mirades i direccions, establint aquest equip liderat per Davenport un dels exemples d'hipermèdia inicials més impactants visualment.



**Else, Jon. Voyager. *The Day after Trinity. J. Robert Oppenheimer and the atomic bomb* (1994). CD-ROM**

Descripció: Producció en suport òptic (CD-ROM) sobre el documental anomenat *The Day After Trinity*, del mateix autor, Jon Else (1980). Reflexiona sobre els efectes de la fabricació de la bomba atòmica i les conseqüències a curt i llarg termini.

Aspectes valorables en la recerca: Interactiu capdavanter que parteix del projecte audiovisual i ofereix valuosa documentació complementària. Ensenya una manera nova, en el seu moment, de complementar, expandir i enriquir el projecte audiovisual.

**Ferrari, Pepita. National Film Board of Canada. *Capturing Reality: The Art of the Documentary* (2009). Web**

Descripció: Documental interactiu que investiga un gènere cinematogràfic únic, el del terreny documental tradicional, a través de trobades amb alguns dels seus practicants més influents. Mateixa idea que *Metamentaldoc* però sense la vessant educativa i amb molt més pressupost.

Aspectes valorables en la recerca: Incorpora una llista de preferències capdavantera per la seva proposta. Entrevista a les principals personalitats d'aquest gènere a nivell mundial.

**Fischer, Ulrich. *Walking the Edit* (2011). Aplicació mòbil i Web**

Descripció: El projecte és un innovador sistema de “caminar una pel·lícula”: el passeig gravat es tradueix en una pel·lícula a través d'una aplicació per iPhone. L'aplicatiu grava una pel·lícula basada en les peces audiovisuals compartides que es troben virtualment existents al nostre voltant. Després de caminar a través d'un barri, l'aplicació per l'iPhone segueix el seu progrés, i el seu itinerari es tradueix en un dibuix en temps real de la història de la gran quantitat d'informació virtual que va tenint lloc durant la seva travessia.

Aspectes valorables en la recerca: Mostra, després d'experiències com *Rider Spoke*, la capacitat de la geolocalització i les tecnologies mòbils per a entendre's i crear projectes significatius. Generació a temps real i en tres dimensions d'una realitat física experimentada pel mateix interactor amb el seu dispositiu.

**Fundació Joan Miró, Institut Universitari de l'Audiovisual de la Universitat Pompeu Fabra, Club d'Investissement Media de la Unió Europea. *Joan Miró. El color dels somnis*.(1998). CD-ROM**

Descripció: Segona producció en CD-ROM de l'IUA en la línia que havia engegat “Dotze sentits”. La seva ambició era molt més gran, el tema escollit és universal i per tant es va

plantejar una producció en 4 idiomes simultanis i commutables en qualsevol moment: català, castellà, anglès i francès.

Aspectes valorables en la recerca: Proposa un sistema i discurs interactiu innovador on es treballa l'experiència de l'usuari des de diferents propostes, com les de mosaic, narrativa ramificada i joc, entre d'altres, tot i tractar-se d'un suport fora de línia.

**Furstenberg, Gilberte; Murray, Janet H. *Dans un quartier de Paris* (1996). Web.**

Descripció: Documental interactiu que ofereix als usuaris l'oportunitat d'explorar un espai cultural únic francès: els detalls d'un barri situat a la zona de Le Marais, a París.

Aspectes valorables en la recerca: Es tracta d'una base de dades visual amb una detallada arquitectura de la informació que inclou a persones, carrers, llocs, edificis, objectes i artefactes que es poden explorar de múltiples maneres i en diferents nivells. El sistema interactiu és innovador a l'incloure molts tipus diferents de mitjans i aproximacions.

**Harwood, Graham. Bookworks/ArTec. *Rehearsal of Memory* (1995). CD-ROM i instal·lació**

Descripció: CD-ROM i instal·lació interactiva documental amb una profunda reflexió sobre el concepte de sanitat mental a partir de l'exploració d'un psiquiàtric d'alta seguretat i el diàleg amb els seus residents.

Aspectes valorables en la recerca: Mostra la relació de l'exploració lliure però dirigida a través de diverses plataformes, iniciant el que avui dia es coneix com a projecte transmèdia de no ficció i la multiplataforma. Agafa el concepte inicial de instal·lació de l'*Aspen Movie Map* però li dóna un enfocament molt més artístic i funcional.

**Hooper Woolsey, Kristina. Apple Multimedia Lab. Apple Computer. *Moss Landing* (1989). CD-ROM**

Descripció: El primer projecte que documenta un fet real produït amb tecnologia digital que es va anomenar com a "documental interactiu". Narra un esdeveniment en el port de la localitat nordamericana de Moss Landing,

Aspectes valorables en la recerca: Mostra per primera vegada les possibilitats de l'incipient mitjà i en significa l'aparició. També proposa una estructura de mosaic hipertextual, la qual predomina en l'actualitat en el suport web.

**Hyptique; Gallimard Jeunesse; France Telecom Multimedia. Réunion dels Musées Nationaux. *Au cirque avec Seurat (1996). CD-ROM.***

Descripció: En aquest CD-ROM s'ensenya a apreciar i aprofundir a l'obra de Seurat a partir del seu famós quadre *El circ*. Hi ha un total de 12 elements distribuïts en 5 apartats: Personatges, La carpa, Quadre, Colors i Línies.

Aspectes valorables en la recerca: L'enfocament és força didàctic i es basa en un diàleg molt ben dramatitzat entre un nen i un adult al llarg del qual i de forma molt natural van sortint les idees que faran que entenguem millor la pintura de Seurat, la seva època i el mon del circ. Els diàlegs s'engeguen a partir de diversos elements del quadre o relacionats amb el quadre.

**Index +; Flammarion. *Opération Teddy Bear (1996). CD-ROM***

Descripció: Projecte construït sobre una enorme base de dades sobre fets, esdeveniments, llocs i personatges de la Segona Guerra Mundial.

Aspectes valorables en la recerca: Inicia la corrent del "Comic Book Documental". Hi ha un munt d'accessos convencionals a la informació, que es presenta bàsicament amb text i fotografies, animacions i mapes, però el tractament principal es centra en una història situada a la França ocupada i narrada en un format derivat del còmic de paper, però que, en el seu procés d'absorció pel mitjà digital inclou un munt de possibilitats noves. El desenvolupament de la història va obrir múltiples accessos contextualitzats a la base de dades.

**Index+; Télérama; Réunion des Musées Nationaux. *Moi, Paul Cezanne (1995). CD-ROM***

Descripció: Metàfora que representa el taller de Cézanne. La majoria d'objectes ens donen informació sobre el context del pintor: els fets històrics, els seus coetanis, les seves manies, etc.

Aspectes valorables en la recerca: Exemple notable per la recreació de l'espai a nivell metafòric, la disposició coherent dels elements i el tractament principal emprat, el de la descoberta. Mostra una altra manera de crear enciclopèdies visuals de pintors que obrí els ulls a la museística francesa, als assagistes i als documentalistes de l'època.

**Institute of Human Origins (Arizona State University). *Becoming Human* (2000). Web**

Descripció: Experiència interactiva documental que narra la història dels nostres orígens. Viatge a través de quatre milions d'anys d'evolució humana, amb el seu guia, Donald Johanson.

Aspectes valorables en la recerca: Un dels primers exemples en línia que mostra la clara intersecció entre el documental interactiu i les aplicacions educatives i de caire cultural. Representa l'evolució lògica dels projectes enciclopèdics de finals dels vuitanta i principis dels noranta en suport òptic fora de línia.

**Institut Universitari de l'Audiovisual de la Universitat Pompeu Fabra, Edicions Proa S.A., Institut d'Edicions de la Diputació de Barcelona. *Dotze sentits* (1996) CD-ROM**

Descripció: Projecte sobre un conjunt de poetes catalans contemporanis que reciten la seva obra, responen preguntes, fan comentaris, proporcionen material, mostren el seu lloc de treball, etc.

Aspectes valorables en la recerca: Es va tractar del primer CD-ROM de l'Institut Universitari de l'Audiovisual en la seva voluntat de conjugar recerca, formació i producció. Actualment alguns creadors de projectes per les tauletes s'inspiren en aquest projecte a l'hora de concebre projectes d'artistes.

**Knowlton Jeff; Spellman, Naomi; Hight, Jeremy. *The 34 North, 118 West Collective. 34North, 118West* (2003). Aplicació mòbil**

Descripció: Ficció històrica situada al centre de Los Angeles que documenta el passat d'aquest indret. Depenent de la posició GPS de la persona que camina, una història particular informa al participant del passat històric de la ciutat de Los Angeles. Un ordinador portàtil mostra la ubicació del participant en un mapa, mentre que el contingut de l'àudio es transmet a través dels auriculars.

Aspectes valorables en la recerca: Un dels primers documentals interactius en utilitzar un dispositiu geolocalitzat que permet captar la posició física de l'interactor i en funció d'aquesta oferir diferents talls sonsors d'històries i informació sobre com era el lloc visitat en el passat.

**Lippman, Andy. MIT Media Lab. *The Aspen Movie Map* (1980). Instal·lació**

Descripció: L'*Aspen Movie Map* proposa una conducció virtual interactiva per la ciutat d'Aspen, Colorado, on l'usuari pot escollir diferents possibilitats modificant diferents paràmetres com la direcció, velocitat, etc.

Aspectes valorables en la recerca: Es tracta d'un dels primers sistemes interactius que dona resposta a temps real sobre la mateixa acció, a la vegada que documenta d'una manera diferent una experiència en un espai físic en la forma de simulador. També ens mostra el poder de la immersió en establir una càmera subjectiva a partir del punt de vista el cotxe, posició que també adopten un bon nombre d'exemples de documentals interactius actuals.

**Longfellow, Brenda; Richards, Glenn. Helios Design Labs. *Offshore* (2013). Web**

Descripció: Documental web que tracta sobre el tema del petroli tot intentant avançar algunes hipòtesis del que passarà quan aquest valuós recurs s'esgoti definitivament.

Aspectes valorables en la recerca: Conjuga una temàtica interessant, la de l'ecologia i el medi ambient, amb una interfície sobria en tres dimensions que ens permet entrar a la història en l'estratègia del joc.

**Marker, Chris. *Inmemory* (1997). CD ROM**

Descripció: Projecte on els fronts d'experimentació, multiplicitat de nivells i la reflexió sociopolítica del tecnològic impulsen una construcció lliure i oberta composta per vuit zones: Guerra, Poesia, Museu, Foto, Viatge, Cinema, Memòria i Xplugs.

Aspectes valorables en la recerca: Considerat un dels més interessants i primers experiments i/o assaigs interactius, a mig camí del documental. Projecte en suport òptic que anticipa nous suports i formats i reuneix les virtuts de l'artista del bricolatge multimèdia.

**Màster en Documental Creatiu. Universitat Autònoma de Barcelona. Citilab. SEAT. *Las sombras del progreso* (2012). Web**

Descripció: Projecte que s'endinsa en la marca automobilística espanyola SEAT, tot un emblema durant els anys de dictadura franquista. La narrativa es focalitza en alguns dels treballadors, resistència efectiva durant els anys més difícils d'Espanya del segle XX.

Aspectes valorables en la recerca: Un bon tema documental barrejat de manera eficient amb tecnologia d'última generació com HTML5, Processing i Popcorn.js. Metàfora de cadena de muntatge molt interessant i interfície altament immersiva.

**Mehta, Jigar; Elayat, Yasmin. *Emerge technology. 18 Days in Egypt (2011). Web***

Descripció: Documental interactiu que compta amb milers de vídeos, fotos, correus electrònics i tweets creats pels participants i testimonis oculars de l'anomenada “primavera àrab” a Egipte.

Aspectes valorables en la recerca: Els aspectes notables del projecte són proporcionar eines per als egipcis per explicar la història des de la seva perspectiva, crear una experiència d'usuari robusta i un documental de vida que contribueix al diàleg al voltant de la democràcia en el segle XXI.

**Moreau, Laëtítia; Belghiti, Matthieu; Dressen, Arnaud. *Honkytonk Films. The challenge (2009). Web***

Descripció: Projecte que ofereix una actualització d'una de les majors tragèdies ecològiques del segle. Un projecte web documental produït a l'estil de “tria la teva pròpia aventura” que convida als usuaris a assumir el paper d'un periodista independent que parteix cap a l'Amazones tot buscant informació i testimonis sobre el desastre ecològic provocat per la companyia petrolera nord-americana Texaco.

Aspectes valorables en la recerca: Compta amb el valor afegit de la sensibilització i ha generat activitats físiques com tallers, seminaris i fins i tot manifestacions arreu en contra de l'explotació descontrolada de l'Amazones.

**Nold, Christian. *Greenwich Emotional Map (2006). Aplicació mòbil***

Descripció: Projecte d'art conceptual en el qual diversos voluntaris es posen a la seva pell sensors que mesuren canvis en els signes vitals que denoten estats mentals com a plaer o frustració, i llavors es posen a caminar per Londres. Aquestes dades són combinades amb informació cartogràfica per crear imatges totalment estrambòtiques dels llocs plaents i dolorosos d'una ciutat.

Aspectes valorables en la recerca: Part de l'innovador projecte anomenat BioMapping, el qual busca desenvolupar maneres en què la gent pugui utilitzar tecnologies avançades de monitoratge biològic per aprendre més dels seus cossos i estats emocionals. Les persones poden llavors utilitzar o compartir aquesta informació per millorar la seva qualitat de vida.

**PeaceReporter; On/Off. BeccoGiallo; Prospekt Photography. *The Iron Curtain Diaries 1989-2009* (2009). Web**

Descripció: L'interactiu pretèn mostrar la realitat que s'amaga darrere de la cortina de ferro formada durant la segona guerra mundial, 20 anys després de la caiguda del mur de Berlín, fortalesa insígnia de la separació del model occidental i el model oriental.

Aspectes valorables en la recerca: Inicia una corrent de documental interactiu dramàtica basada en la utilització de la fotografia utilitzada de forma magistral i com a recurs i la música com a element cohesionador i de continuïtat.

**Picture Projects. *360 Degrees* (2001). Web**

Descripció: Producció interactiva que reflexiona i aprofundeix sobre el sistema judicial dels Estats Units d'Amèrica. Aquest projecte web reflexiona sobre les injustícies que pateix molta gent pel fet d'estar empresonats i com afecta això al seu entorn.

Aspectes valorables en la recerca: Projecte innovador en el seu moment respecte la metàfora, la interfície d'usuari i la capacitat de resposta aplicada al propi àmbit del sistema judicial. Ofereix fòrums de discussió i altres maneres d'entrar en contacte amb un món en aparença tancat a l'interactor.

**Pulitzer Center on Crisis Reporting. Bluecadet Interactive. *Hope: Living and Loving with HIV in Jamaica* (2006). Web**

Descripció: Documental interactiu sobre la realitat del SIDA a Jamaica. A partir de visites i entrevistes a Jamaica s'ofereixen els continguts audiovisuals de la pàgina, enllaçats a partir dels poemes que Kwame Dawes va realitzar inspirat per les seves visites al país.

Aspectes valorables en la recerca: Sobri collage artístic on poemes, imatges, música i audiovisual s'ofereixen a l'espectador per tal d'investigar i entendre el que suposa la malaltia del SIDA a través de diferents testimonis que la viuen d'aprop. Un dels exemples més poètics i visualment aconseguits del gènere.

**Rieckher, Frederick. *Water-Moon.de. Soul Patron* (2010). Web**

Descripció: Un documental interactiu sobre Mizuko Jizo i el Japó. Mizuko Jizo és el guardià dels nens, especialment els que moren abans que els seus pares els puguin donar a llum.

Aspectes valorables en la recerca: Viatge interactiu pel Japó actual per donar a conèixer l'atmosfera d'aquest país, per aprendre i descobrir la seva cultura, religió i conèixer la seva societat. Demostra que el documental interactiu és un gènere que pot ser produït amb una infraestructura mínima humana i tècnica, aconseguint els projectes una òptima qualitat.

**Right, Will. Maxis. *Sim City* (1989). Fora de línia els primers anys (CD-ROM) i actualment en en línia**

Descripció: Joc basat en la simulació que es centra en la generació de diferents esdeveniments en funció de les decisions que l'usuari ha pres en la construcció d'una ciutat virtual. SimCity és un videojoc de construcció de ciutats on l'interactor és l'alcalde i ha d'anar construint una ciutat poc a poc.

Aspectes valorables en la recerca: Primer relat interactiu que es va reconèixer com alguna cosa més que un joc i que ens mostra les capacitats generatives, participatives i evolutives que el documental interactiu adopta en l'actualitat.

**Rouget-Luchaire, Baptiste; d'Orgeval, Sibylle; Arthus-Bertrand, Yann. *6 Billion Others* (2003). Web**

Descripció: Projecte interactiu que reuneix en un web les opinions i testimonis de qualsevol persona del món sobre temes universals com la família, la mort, els primers records, etc. Quaranta preguntes essencials permeten descobrir tant el que ens separa com el que ens uneix.

Aspectes valorables en la recerca: Sistema innovador en forma de mosaic que permet generar en el propi sistema i que aquest vagi acumulant noves entrades i capes d'informació a la base de dades.

**Simoës, Nina. *Rehearsing Reality* (2007). Web**

Descripció: Documental interactiu format per una sèrie de seqüències que varien en longitud i enfocament a partir de la inclusió d'elements d'espai, temps, música, silenci, entrevistes i les opinions contràries. En experimentar un constant procés d'interrupció, l'espectador es troba activant un seguit de seqüències fragmentades i alhora interconnectades entre si. Aquesta estructura fragmentada ofereix una multiplicitat de significats que el públic ha de cercar.



Aspectes valorables en la recerca: Nova manera o categoria d'entendre el documental a Internet proposat com a "docufragmentary" per la seva autora.

**Simons, Michael; Shoebridge, Paul. National Film Board of Canada. *Welcome to Pine Point* (2010). Web**

Descripció: Documental interactiu que es basa en l'exploració dels records dels residents de la comunitat minera de Pine Point, situada als Territoris del Nord-oest dels Estats Units, així com la forma en què recorden el passat i la memòria personal d'un lloc inexistent en l'actualitat.

Aspectes valorables en la recerca: Recreació d'un lloc desaparegut a partir de la metàfora del "comic book documental" i l'element sonor com a nexa entre seqüències. Bella disposició gràfica dels elements i lògica narrativa que ens permet avançar i tenir la impressió que estem llegint un llibre. Avança molts aspectes d'interacció actual presents a les tauletes mòbils, i podria ser una continuació del seu antecessor fora de línia, *Operation Teddy Bear*.

**Submarine Channel. VPRO Backlight. *Collapsus* (2010). Web**

Descripció: Projecte que barreja ficció i no ficció en una proposta molt atractiva que tracta de com la imminent crisi energètica afecta a deu joves, mentre s'està lliurant la batalla internacional amb els poders polítics i això afecta a la població durant la transició dels combustibles fòssils als combustibles alternatius.

Aspectes valorables en la recerca: Documental interactiu d'estil futurista que combina de manera ambiciosa els gèneres de ficció i no ficció tot portant la proposta del fals documental a l'àmbit interactiu d'una manera exitosa i innovadora.

**Thalhofer, Florian; Bas, Berke. Korsakow. *Planet Galata* (2010). Web**

Descripció: Un retrat documental del pont de Galata i els seus voltants, a Estambul, Turquia. Es tracta de capturar un microcosmos que reflecteix la rica diversitat cultural de la ciutat en conjunt.

Aspectes valorables en la recerca: Elaborat amb el sistema de Korsakow, programari que compta amb una filosofia pròpia de producció a partir de les anomenades SNU (Small Narrative Units). La teoria i la pràctica conviuen en aquest senzill però efectiu projecte creat per Thalhofer i Bas.

**Thalhofer, Florian; Henrich, Juliane. Korsakow. *Forgotten Flags* (2006). Web**

Descripció: La copa del Món de Futbol va canviar la forma en la que els alemanys percebien el seu propi país, i d'aquest canvi de mentalitat tracta aquesta obra.

Aspectes valorables en la recerca: Mostra la capacitat d'un dels sistemes interactius capdavanters com Korsakow, amb una filosofia conceptual pròpia de producció i difusió.

**Traffic Software. *JFK Reloaded* (2004). CD-ROM**

Descripció: Obra que recrea els últims moments de la vida de John Fitzgerald Kennedy i ofereix als participants ajuda per a refutar qualsevol teoria de la conspiració a partir de la recreació dels tres trets que Lee Harvey Oswald va disparar des del sisè pis del magatzem de llibres de Dallas. Els jugadors aconseguen la puntuació més alta si aconseguen recrear perfectament la seqüència de tir i situar les tres bales en la trajectòria exacta descrita per la comissió Warren.

Aspectes valorables en la recerca: Exemple notable de recreació històrica i immersió en no ficció a partir d'un joc-serios o joc-documental (serious game).

**Upian. Cinquième Etage Production. *Happy World* (2011). Web**

Descripció: Documental interactiu (anomenada pels autors com "experiment d'hipervídeo") que explora l'estranya configuració del govern de Birmània, i utilitza la llibreria Popcorn.js per a proporcionar un ric context addicional de material i informació.

Aspectes valorables en la recerca: Un dels primers projectes documentals realitzats amb la tecnologia Popcorn.js. El documental enllaça amb un bloc i àncores diverses en funció del punt del documental on ens trobem.

**US Army. *Americas Army* (2002). Web**

Descripció: Videojoc simulador del tipus disparador en primera persona (First Person Shooter) que introdueix al jugador dins el món de l'exèrcit dels EUA. Ofereix una gran varietat de missions per completar i destaca per la seva gran sensació de realisme, gràcies a que en el seu moment es va construir a partir d'un dels més potents motors gràfics existents.

Aspectes valorables en la recerca: Planteja la possibilitat de realitzar un aprenentatge virtual amb pautes reals aplicades al sistema de defensa i de l'exèrcit nord-americà. Un dels primers anomenats jocs-seriosos que manté punts en comú amb el periodisme immersiu actual.

**Whelan, Dianne. National Film Board of Canada. *This Land* (2007). Web**

Descripció: L'objectiu del projecte és crear una oda a les terres canadenques tot aconseguint aixecar una bandera a la punta més septentrional de sòl canadenc i documentar-ho a través d'aquest impactant projecte.

Aspectes valorables en la recerca: Mostra la manera de crear documentals web per part del National Film Board de canadà, tot una declaració d'intencions i hegemonia durant la primera dècada del segle XXI.

**Virtuo. *Le Mystère Magritte* (1996). CD-ROM**

Descripció: Aquest CD-ROM de Virtuo és un interactiu de descoberta centrat en analitzar l'obra i vida del pintor René Magritte.

Aspectes valorables en la recerca: Es caracteritza per seguir al peu de la lletra moltes de les regles de navegació eficaç més importants: l'estructura és explícita, els lligams estan etiquetats, etc. Les seves components de descoberta es troben en el tractament del conjunt audiovisual i textual, diferent per a cada fragment del contingut.

**Zappa Digital Arts. Leighton Buzzard; News Multimedia. *Makers of the 20TH Century* (1996). CD-ROM**

Descripció: L'aplicació està construïda sobre un material preexistent: les biografies, a base de text, fotografies i reproduccions de notícies de l'època, dels 200 personatges més importants del segle XX segons el criteri del Sunday Times Magazine de Londres, a on el material havia sortit inicialment en format paper. Mantenint aquest material de base, l'empresa israeliana Zappa Digital Arts va construir una capa interactiva per conduir l'accés a aquest material final.

Aspectes valorables en la recerca: Una idea molt ambiciosa que ens mostra com el món de la premsa i del periodisme hi tenen molt a dir en el gènere estudiat. A partir d'aquest projecte, la majoria de diaris i revistes es passaren al web i hi traslladaren les informacions que tenien en els mitjans analògics anteriors.

**23 YYYee. *Pax Warrior* (2006). Web**

Descripció: Pax Warrior és un joc d'ordinador educatiu basat en l'experiència de les Nacions Unides durant el genocidi de Rwanda. El joc es juga des del punt de vista d'un comandant de l'ONU, i les tasques que el jugador ha d'assumir es troben relacionades amb el manteniment de la pau en la presa de decisions durant el genocidi rwandès

Aspectes valorables en la recerca: Pax Warrior és un producte híbrid per als mercats educatius i de formació basat en incorporar la simulació de decisions basada en la col·laboració i les eines d'aprenentatge. Es tracta d'una expressió molt propera al documental-joc.

## **ANNEX 3**

### **Aplicació en l'àmbit de l'educació i ensenyament**

---

### **A3.1 Aplicació en l'àmbit de l'educació i ensenyament**

#### **A3.1.1 Proposta de l'ús del documental interactiu com a nou model educatiu**

Si bé, com hem resseguit en anteriors capítols, resulta evident que fins al moment actual el principal àmbit d'aplicació del documental interactiu s'ha centrat en el terreny audiovisual i de difusió cultural, nosaltres creiem que hi ha un altre àmbit íntimament lligat (a aquest dos que hem esmentat) que en poc temps començarà a emergir i a explotar oferint-nos tot el seu potencial latent: el dels gèneres interactius de no ficció vinculats a l'educació, l'ensenyament i la formació.

Efectivament, Internet i el Web 2.0 ofereixen immenses oportunitats per millorar alguns dels principis clàssics de l'educació i la divulgació del coneixement en general. Els gèneres de no ficció interactiva i informatius, aplicats en el context de la transferència d'informació, s'estan convertint cada vegada més en eines pedagògiques i materials didàctics utilitzats pel professor en diferents contextos. Un dels supòsits essencials del documental tradicional és el *desig d'organitzar una història de tal manera que sigui informativa i entretinguda*. En aquest sentit, el format interactiu ha de seguir la tradició i intentar d'oferir experiències similars que combinin de la forma més eficient, original i atractiva com sigui possible, l'entreteniment amb una dimensió didàctica, educativa i formativa. Això és possible principalment com a resultat de la combinació dels diferents modes de representació, navegació i interacció en una aplicació, el que permet un intercanvi múltiple entre l'obra i l'interactor. A continuació mencionem alguns dels avantatges més importants dels sistemes digitals d'ensenyament i aprenentatge, és a dir, sistemes basats en la xarxa. Al nostre entendre són aquests:

- *Interactivitat*: en fer possible una comunicació total – bidireccional i multidireccional –, la relació es converteix en pròxima, directa i immediata.
- *Aprenentatge col·laboratiu*: al propiciar el treball en grup i el cultiu de les actituds socials, permet aprendre amb altres, d'altres i per altres a través de l'intercanvi d'idees i tasques. Com s'observa, hi hauria tres possibles nivells d'interacció (aprendre conjuntament, apropiar-se del que han pensat els altres o plantejar un discurs i oferir-lo als altres).
- *Multidireccionalitat*: el sistema ofereix una gran facilitat per a que documents, opinions i respostes tinguin simultàniament diferents i múltiples destinataris.
- *Llibertat d'edició i difusió*: tothom pot editar els seus treballs i difondre les seves idees, que a la vegada, poden ser conegudes per multitud d'internautes.

Capacitat d'emissió (per part del prosumer, el productor de continguts a la xarxa) per a infinits receptors potencials.

Alguns dels principis pedagògics en l'ensenyament i la transmissió de coneixement ens donen pistes sobre com enfocar els usos de la web 2.0 i les futures versions: eixos socialització – interacció, col·laboració – individualització, autonomia – creativitat, llibertat – activitat, experiència – motivació, etc. Seguidament exposem alguns dels avantatges que plantegen aquestes noves tecnologies en usos educatius:

- Solucionen problemes de comunicació simètrica i asimètrica
- Obren possibilitats a la creació de xarxes d'aprenentatge
- Potencien la cooperació i la col·laboració entre els que desitgen aprendre (sense deixar d'obrir camins al reforçament de les diferències personals i l'autonomia)
- Faciliten l'intercanvi d'informació i recursos
- Faciliten la difusió i exposició de resultats i treballs
- Faciliten la reposició, emmagatzematge i indexació dels treballs
- Proporcionen noves vies per a l'avaluació
- Aporten major flexibilitat en molts aspectes
- Etc.

El canvi que proposa Internet es idoni per aplicar-lo al camp educatiu i de transmissió del coneixement. Com es comenta en el primer capítol, una focalització de caire generalista en aquesta recerca s'ha centrat en els interactius divulgatius, és a dir, en aplicacions interactives que presentin diferents desplegaments o navegacions possibles (els anomenem modes de navegació i d'interacció) i que mostrin una clara intenció didàctica i lúdica. Per tant, es tracta de fer convergir dues estratègies complementàries a efectes educatius, una basada en la diversió i una segona en l'aprenentatge sempre aprofitant les noves tecnologies. Ribas ho plantejava per als interactius de difusió cultural, els quals es caracteritzen “per un tractament que integra íntimament la navegació per l'estructura de la informació i la navegació pel contingut” (Ribas, 2000:104). La navegació per l'estructura de la informació permetria una exploració en el sentit tradicional, com si a partir d'un menú es pogués consultar un programa determinat d'una assignatura; per altra banda, el valor afegit que els interactius de difusió cultural fora de línia aportaren va ser el fet de comptar amb una estructura interactiva de navegació centrada en el contingut. Aquest mode permet una exploració més lúdica i propera al cas dels jocs, convertint l'experiència d'aprendre en alguna cosa més que no pas enllaçar hipertextualment amb alguns documents. Ribas continua desenvolupant la seva hipòtesi central en aquests termes:

“Hem arribat a aquesta idea a partir de la constatació que la característica essencial de la saturació cognitiva és precisament l'efecte que sobre les capacitats cognitives del lector exerceix la competència entre aquests dos processos de desvetllament de posicions i de continguts. Integrar tots dos sembla l'opció millor i la més atractiva. Creiem que aquesta solució ha estat adoptada de forma espontània per molts dissenyadors i que és prou específica com per poder detectar-la i caracteritzar-la.” (Ribas, 2000:104)

Quan aquests dos tractaments no es troben equilibrats en el procés d'aprenentatge, es produeix la saturació cognitiva de l'aprenent, i això és extrapolable a qualsevol àmbit educatiu. Quan un alumne s'avorreix i no troba al·licient en el que estudia, perd l'interès o acaba no assimilant la informació plantejada. Ribas insisteix que a l'usuari se l'ha d'estimular i evitar que perdi l'interès, i algunes estratègies poden ser el plantejament de reptes positius o l'augment de les seves expectatives. El seu treball actual s'encamina a resoldre aquestes qüestions.

“Pensem que la característica més definitiva dels assaigs interactius és que la semàntica de node, pròpia del contingut i la semàntica de lligam, pròpia de l'estructuració, es barregen íntimament, de forma que la navegació pel contingut i la navegació per l'estructura són indestruïbles, no es poden separar sense modificar-les substancialment. En els assaigs interactius les interfícies en què es desenvolupa aquest tractament tenen un “argument”, una estructura íntima que relaciona les dues semàntiques i ordena i marca el ritme i la fragmentació dels continguts.” (Ribas, 2000:106)

De l'anàlisi de Ribas es desprèn que una possibilitat que el documental interactiu (que evoluciona a partir de formes més primitives com l'assaig interactiu) amb finalitat més audiovisual està experimentant és introduir les lògiques de la ludologia<sup>156</sup>, és a dir, tendir cap a les estructures del joc i incentivar allò anomenat com “engagement”, és a dir, el compromís i la involucració activa de l'usuari com a part essencial del projecte. Stefano Strocchi (2011), director de Move Productions, assenyala que ningú hauria pensat mai que la indústria del videojoc experimentaria un creixement tan accelerat, i això es pot deure, en part, al fet que els nadius digitals necessiten interfícies interactives i estimulants:

“No one predicted that the game industry would experience such incredible growth. Serious games, those which are educational, are set to explode in the next ten years. [...] One reason for

---

<sup>156</sup> La ludologia s'ocupa de l'anàlisi dels videojocs des de la perspectiva de les ciències socials, la informàtica i les humanitats. La seva etimologia és una fusió del llatí “ludus” (joc) i del grec “logos” (coneixement racional). Encara que els departaments de ciències de la computació han estat estudiant els videojocs des del punt de vista funcional durant anys, l'estudi d'aquests en les humanitats encara es troba en una etapa inicial. Com la teoria del cinema, intenta entendre els videojocs, els jugadors i les interaccions entre ambdós. En els estudis dels videojocs no existeix un corrent d'anàlisi única. Els dos grans enfocaments, que en ocasions competeixen entre ells, serien la ludologia i la narratologia, però alguns autors assenyalen la inexistència d'una oposició real. Si s'ha de proposar una diferència d'enfocaments a l'interior de la ludologia, aquesta s'ha de fer entre el Desenvolupament de Videojocs, interessat en l'estudi dels aspectes tècnics en els videojocs i l'aplicació de noves tecnologies sobre aquests, i la Teoria Ludològica, més purista i interessada en l'estudi del quid de joc i videojoc, atenent als seus aspectes sistèmic, social, humà, estètic, cultural, etc. Des de 1997, aproximadament, es desenvolupen els estudis ludològics enfocats directament sobre els videojocs, camp en el qual són dignes de menció estudiosos com Jesper Juul, Gonzalo Frasca i Espen Aarseth, entre d'altres. A part de l'estudi dels videojocs, la ludologia també ha estat entesa des d'un punt de vista pediàtric i pedagògic (en països com Mèxic i Cuba) i neurològic.



this trend is that children are growing very bored with non-interactive ways to learn...” (Strocchi, 2011:22, citat per Lietaert, 2011)

Segons Strocchi (2011), cal realitzar una revolució a l'hora de concebre la manera com els joves d'avui dia poden aprendre:

[...] “this is why the serious game industry will need documentary filmmakers and storytellers to come together with interactive designers, in order to revolutionize how people learn. The documentary filmmakers who are prepared to embrace this will have a great opportunity to play a major role in this explosion.” (Strocchi, 2011, citat per Lietaert, 2011:22)

Segons Paul Pawels, director de European Television and Media Management Academy (ETMA), cal readaptar el sistema educatiu als nous temps, de manera ràpida i efectiva:

“Many schools are still focusing too much on cinema production. Too few have understood that there is something new here to teach their students. One problem is that it takes several years before you can change the course content of a state-funded school. We need a new kind of educational system that can adapt to new technologies in a practical way from one day to the next. Today’s film schools are not prepared to rapidly respond to changes related to new products and methods; the changing face of financing, production and distribution.” (Pawels, 2011, citat per Lietaert, 2011:23)

Tot i no existir un model de negoci definit, segons Alexander Knetig, seria important començar a ensenyar lògiques no lineals i interactives des de l'ensenyament bàsic. Llavors, els nostres joves arribarien a adults i la seva lògica de pensament ja comptaria amb les dues funcionalitats, la lineal i la no lineal de contrapartida. Diu Knetig (2011):

“I think it is very important to teach webdoc production at school. When I used to study journalism, producing webdocs was considered very experimental. Today it is one of the many job possibilities open to journalists. But there is still a structural problem, because structure takes some time to form in the market, and it is normal that that market takes time to adapt. (Knetig, 2011, citat per Lietaert, 2011:73)

Andrew DeVigal (2011), editor multimèdia a The New York Times, assenyala que els lectors de la no ficció informativa estan canviant i que cal adaptar-se als nous imperatius del públic:

“The key question to be asked is how do we engage the users. What we do as a newspaper [New York Times] is to report a story, digest it, edit it, write it and express that in a single way through many forms of distribution. Today our reader is changing, so we need to work out how to engage the people more effectively. That could be done with social media tools, or with the “game-ification” of news, so that they understand our stories better.” (Devigal, 2011:76)

Més enllà de l'anàlisi entre estructura i contingut efectuat per Ribas i l'àmbit del periodisme, les teories constructivista i construccionista aplicades al terreny educatiu ens semblen molt pertinents per a la nostra proposta, ja que es mostren suficientment flexibles com per adaptar-hi el coneixement multidisciplinar i posen l'èmfasi en la utilització de les tecnologies de la informació i la comunicació com a component essencial de l'aprenentatge.

En pedagogia, es denomina constructivisme<sup>157</sup> un corrent que afirma que el coneixement de totes les coses és un procés mental de l'individu que es desenvolupa de manera interna conforme l'individu obté la informació i interactua amb el seu entorn. Considera que l'apreciació i memorització de símbols, així com les relacions lògiques entre ells, no és realment coneixement. El constructivisme considera que el veritable coneixement de les coses és l'estructura mental individual generada de la interacció amb el mitjà. L'instructor és una persona que posa facilitats, que provoca situacions riques en possibilitats d'aprenentatge, no qui transmet coneixement. El constructivisme es basa en el principi que l'apreciació de la realitat és completament diferent per a dos individus diferents, encara que les condicions d'aprenentatge siguin semblants, a causa del fet que no és possible crear condicions perfectament iguals en la ment de dos subjectes diferents. Una de les derivacions del constructivisme és la teoria sobre la construcció del coneixement, que consisteix a afavorir les condicions perquè els aprenents creïn nou coneixement o modifiquin el ja existent, sigui de manera individual o, sobretot, a partir de l'aprenentatge col·laboratiu. Els principals conreadors d'aquest corrent són Carl Bereiter i Marlene Scardamalia.

Von Glaserfeld, el creador del constructivisme, postulà la necessitat de lliurar a l'alumne eines que li permetin crear els seus propis procediments per resoldre una situació problemàtica, la qual cosa implica que les seves idees es modifiquin i segueixi aprenent. El constructivisme educatiu proposa un paradigma on el procés d'ensenyament es percep i es porta a terme com a procés dinàmic, participatiu i interactiu del subjecte, de manera que el coneixement sigui una autèntica construcció feta per la persona que aprèn.

Es considera a l'alumne posseïdor de coneixements, amb base als quals haurà de construir nous sabers. A partir dels coneixements previs dels educands, el docent guia perquè els estudiants assoleixin construir coneixements nous i significatius, sent ells els actors principals del seu

---

<sup>157</sup> Com figures clau del constructivisme podem citar a Jean Piaget i Lev Vygostki. Piaget es centra en com es construeix el coneixement partint de la interacció amb el medi. Per contra, Vigostky se centra en com el medi social permet una reconstrucció interna. La instrucció de l'aprenentatge sorgeix de les aplicacions de la psicologia conductual, on s'especifiquen els mecanismes conductuals per programar l'ensenyament de coneixement. Per Jean Piaget, la intel·ligència té dos atributs principals: l'organització i l'adaptació. El primer atribut, l'organització, es refereix al fet que la intel·ligència està formada per estructures o esquemes de coneixement, cadascuna de les quals condueix a conductes diferents en situacions específiques. En les primeres etapes del seu desenvolupament, el nen té esquemes elementals que es tradueixen en conductes concretes i observables de tipus servomotor: mamar, posar-se el dit a la boca, etc. En el nen en edat escolar apareixen altres esquemes cognoscitius més abstractes que es denominen operacions. Aquests esquemes o coneixements més complexos es deriven dels servomotors per un procés d'internalització, és a dir, per la capacitat d'establir relacions entre objectes, successos i idees. Els símbols matemàtics i de la lògica representen expressions més elevades de les operacions. La segona característica de la intel·ligència és l'adaptació, que consta de dos processos simultanis: l'assimilació i l'acomodació. L'assimilació és un concepte psicològic introduït per Jean Piaget per explicar la manera pel qual les persones ingressen nous elements als seus esquemes mentals preexistents, explicant el creixement o els seus canvis quantitius. És, juntament amb l'acomodació, un dels dos processos bàsics per aquest autor en el procés de desenvolupament cognitiu del nen.

propri aprenentatge. Un sistema educatiu que adopta el constructivisme com a línia psicopedagògica s'orienta a dur a terme un canvi educatiu en tots els nivells.

La perspectiva constructivista de l'aprenentatge pot situar-se en oposició a la instrucció del coneixement. En general, desde la postura constructivista, l'aprenentatge pot facilitar, però cada persona reconstrueix la seva pròpia experiència interna, amb la qual cosa es pot dir que el coneixement no pot mesurar-se, ja que és únic en cada persona, en la seva pròpia reconstrucció interna i subjectiva de la realitat. Per contra, la instrucció de l'aprenentatge postula que l'ensenyament o els coneixements poden programar-se, de manera que poden fixar-se per endavant els continguts, el mètode i els objectius en el procés d'ensenyament.

La diferència pot semblar subtil, però sustenta grans implicacions pedagògiques, biològiques, geogràfiques i psicològiques. Per exemple, aplicat a una aula amb alumnes, des del constructivisme es pot crear un context favorable a l'aprenentatge, amb un clima motivacional de cooperació, on cada alumne reconstrueix el seu aprenentatge amb la resta del grup. Així, el procés de l'aprenentatge preval sobre l'objectiu curricular on no hi hauria notes, sinó cooperació. Per altra banda, també a tall d'exemple, des de la instrucció es triaria un contingut a impartir i s'optimitzaria l'aprenentatge d'aquest contingut mitjançant un mètode i objectius fixats prèviament optimitzant aquest procés. En realitat, avui dia ambdós enfocaments es barregen, si bé la instrucció de l'aprenentatge pren més presència en el sistema educatiu.

El constructivisme parteix del plantejament que un coneixement construït per l'aprenent mateix és més fàcilment transferible a noves situacions, o situacions similars, que coneixements adquirits més o menys mecànicament. El constructivisme educatiu és un marc explicatiu del procés d'ensenyament-aprenentatge que es centra en la construcció de significats i atribució de sentit a allò que s'aprèn. L'objectiu és fer que els alumnes duguin a terme aquest procés de construcció a partir de la seva experiència personal i dels coneixements, sentiments i actituds amb els quals s'apropen als continguts i a les activitats escolars. L'ingredient central d'aquesta concepció psicopedagògica és l'aprenentatge significatiu on el que es pretén és crear un vincle entre el que cal aprendre i el que ja se sap. Aprendre no significa reemplaçar un punt de vista (l'incorrecte) per un altre (el correcte), ni simplement acumular nous coneixements sobre el vell, sinó més bé transformar el coneixement. Aquesta transformació passa a través del pensament actiu i original de l'aprenentatge. Així doncs, l'educació constructivista implica l'experimentació i la resolució de problemes i considera que els errors són la base de l'aprenentatge. El constructivisme considera que *l'aprenentatge és una interpretació personal del món* (el coneixement no és independent de l'alumne), de manera que dóna sentit a les experiències que construeix cada un. Aquest coneixement es consensua amb altres, amb la societat. Idees molt properes, com observem, al terreny documental.

El constructivisme entén el paper dels estudiants en el seu propi procés educatiu com un paper actiu, participatiu i protagonista. I l'estudiant no és només responsable del seu propi aprenentatge, sinó que participa de manera important en els aprenentatges dels altres estudiants. Estem parlant d'un paradigma de l'educació que posa èmfasi en la construcció grupal del coneixement, en la col·laboració i en la cooperació per aprendre. Els estudiants han d'interactuar constantment per planificar, per organitzar-se, per realitzar les activitats, per aprendre els uns dels altres, per descobrir nous coneixements, per utilitzar nous recursos o per avaluar la feina feta. Per tant, en aquest cas la interacció entre els estudiants no és només molt important, sinó que també es considerada imprescindible per a que els estudiants aprenguin amb qualitat.

El docent, lluny de ser la persona qui transmet la informació, ha de trobar la manera per facilitar l'aprenentatge i la construcció de coneixements en els estudiants. El docent esdevé un facilitador, un mentor, una persona que guia el procés d'aprenentatge. Acompanya a l'estudiant en la construcció dels coneixements, promou una atmosfera de reciprocitat, respecte i autoconfiança per a l'aprenent. La relació entre el docent i els alumnes no ha de ser una relació unidireccional ni tan sols bidireccional, sinó més aviat multidireccional, on tots hi participen (estudiants i professors) per construir junts el coneixement. Això no vol dir, evidentment, que el professor no tingui un paper clau en el procés d'ensenyament. Com a expert i com a educador, és el principal responsable de planificar el temps i els materials, de dissenyar el pla docent, de facilitar l'organització i els recursos, d'ajudar a fer veure als seus alumnes els errors i les vies d'esmena, etc. L'aula és per tant un espai d'interacció contínua i complexa on es produeixen totes aquestes interaccions entre professor i alumnes, i entre els alumnes, sempre en clau de col·laboració. El professor no en queda al marge en absolut; molt al contrari, el repte és per a ell o ella més complex i enriquidor que el d'un simple transmissor dels coneixements.

L'avaluació és dinàmica i s'avaluen tant els processos com els productes. Es realitza una avaluació del nivell de desenvolupament real de l'alumne i s'utilitzen els tests, proves de rendiment, determinació i amplitud de la competència cognitiva. Els estudiants participen activament de la pròpia avaluació, i s'utilitzen estratègies d'autoavaluació i de coavaluació, entenent que aquestes són eines útils per a la construcció i consolidació dels propis aprenentatges, en coherència amb el fet de situar a l'alumnat com a protagonista del procés d'aprenentatge.

El construccionisme en pedagogia, per la seva part, és una teoria de l'aprenentatge desenvolupada per Seymour Papert que destaca la importància de l'acció, és a dir, del procedir actiu en el procés d'aprenentatge. S'inspira en les idees de la psicologia constructivista i de la mateixa manera parteix del supòsit que, perquè es produeixi aprenentatge, el coneixement ha de ser construït (o reconstruït) pel propi subjecte que aprèn a través de l'acció, de manera que no és

una cosa que simplement es pugui transmetre. El construccionisme considera, a més, que les activitats de confecció o construcció d'artefactes, siguin aquests el disseny d'un producte, la construcció d'un castell de sorra o l'escriptura d'un programa d'ordinador, són facilitadores de l'aprenentatge. Es planteja que els subjectes, en estar actius mentre aprenen, construeixen també les seves pròpies estructures de coneixement de manera paral·lela a la construcció d'objectes. També afirma que els subjectes aprendran millor quan construeixin objectes que els interessin personalment, alhora que els objectes construïts ofereixen la possibilitat de fer més concrets i palpables els conceptes abstractes o teòrics, i, per tant, els fa més fàcilment comprensibles. Papert defineix el construccionisme així:

“Tomamos de las teorías constructivistas de la psicología el enfoque de que el aprendizaje es mucho más una reconstrucción que una transmisión de conocimientos. A continuación, extendemos la idea de materiales manipulables a la idea de que el aprendizaje es más eficaz cuando es parte de una actividad que el sujeto experimenta como la construcción de un producto significativo.” (Papert, 1987)

Per Papert, l'ordinador obre portes a una manera nova d'aprendre i cal que sigui tan funcional per l'alumne com ho és un llapis. Basant-se en les aportacions que fa Piaget a les teories de l'aprenentatge, desenvolupa la seva proposta i crea el llenguatge LOGO (1968) com un primer llenguatge de programació per nens i nenes: el LOGO serveix per construir figures geomètriques mitjançant una tortuga a la que el nen o la nena li dóna ordres. Les idees de Papert es van fer conegudes a través de la publicació del seu llibre *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas* (1980), on l'autor descriu com guiar els nens en la creació de programes d'ordinador en el llenguatge de programació LOGO. Papert va ser un gran defensor de portar el llenguatge LOGO a les aules escolars per ensenyar matemàtiques als nens. L'aprenentatge construccionista involucra els estudiants i els anima a treure les seves pròpies conclusions a través de l'experimentació creativa i l'elaboració dels objectes socials. L'ensenyament es substitueix per l'assistència a l'estudiant en els seus propis descobriments a través de construccions que li permeten comprendre i entendre els problemes d'una manera pràctica.

El construccionisme s'aplica sobretot a l'aprenentatge de les matemàtiques i de la ciència (en forma d'aprendre ciència basant-se en la investigació), però també es va desenvolupar, encara que en una forma diferent, en altres àrees (en psicologia de la comunicació, per exemple, i en l'aprenentatge de les professions i oficis afins). Més recentment, s'ha guanyat un espai en la lingüística aplicada, en l'àmbit de l'adquisició i aprenentatge de llengües estrangeres. Una d'aquestes aplicacions ha estat l'ús del popular joc de Sim City com a mitjà d'ensenyament de l'idioma anglès mitjançant tècniques construccionistes. (Gromik, 2004)

L'empresa LEGO va començar el 1980 a finançar projectes d'investigació de l'equip d'investigadors de Papert al MIT. D'aquesta col·laboració va sorgir Lego Mindstorms, una línia

de productes de robòtica de LEGO i el Lego Serious Play, consistent en una tècnica construccionista de suport a l'anàlisi i disseny d'estratègies de solució de problemes per a equips de treball. Des del model constructivista podem classificar l'ús de les TIC en funció dels rols que acaba desenvolupant:

- Com un instrument de suport a la construcció de coneixement a través de la representació de les pròpies idees.
- Com a vehicle per accedir a la informació i per comparar creences, perspectives i arguments amb els altres i dels altres.
- Com a context que facilita l'aprenentatge a través de l'acció, a través de la simulació i la representació de situacions pròpies del món real.
- Com a mitjà d'interacció social que facilita l'aprenentatge a través del diàleg, la col·laboració i la construcció de consens entre els membres d'una comunitat.
- Com a "partner" intel·lectual que ajuda al discent a articular i representar el que sap, el que ha après i la manera com ho ha après.

Seguint algunes de les idees i premisses de Papert (1980) i Ribas (2000) , presentem en aquest annex una de les hipòtesis per a una futura recerca, la qual considera que els gèneres de no ficció i de ficció interactiva, aplicats en un context de transmissió d'informació, i caracteritzats en aquest treball pels gèneres divulgatius en línia i el cas concret d'una línia específica de documental interactiu, es convertiran en un futur proper en eines pedagògiques i guies didàctiques que el professor o docent podrà utilitzar en diferents contextos:

- Com a suport audiovisual per il·lustrar o complementar les sessions magistrals: els documentals interactius es convertiran en alguns dels materials didàctics utilitzats a les aules i substituiran les presentacions en Powerpoint o PDF. Un sol aplicatiu permetrà mostrar, de manera original, íntegra i convergent – no com el cas del PDF on sempre que volem consultar o visualitzar diferents continguts hem d'enllaçar amb la seva font d'origen – text, imatges estàtiques, vídeo i àudio, entre d'altres. El documental s'integrarà d'alguna manera dins el campus virtual, de manera que l'alumne, com és el cas dels temaris escrits o digitals, també podrà seguir la classe a partir del seu ordinador, a més a més de la projecció que realitzarà el professor. De la mateixa manera, algunes de les proves o presentacions de l'alumne davant de la classe, sol·licitades per part del professor o dels mateixos companys, es podran realitzar a partir de cerques o conceptes requerits realitzant un recorregut per les parts o modes de navegació i d'interacció que presenta l'aplicatiu. Com veiem, i en la línia plantejada per les tecnologies cooperatives, s'estableix un nivell més profund d'interactivitat, una

interactivitat real i no tant virtual (en la qual l'alumne es limita a “aprendre jugant” amb l'eina didàctica des del seu propi ordinador personal o dispositiu mòbil, en la línia descrita anteriorment per Ribas en relació a les dues estructures funcionant de manera inseparable).

- Com a possible aplicatiu digital que substituirà els test i exercicis purament hipertextuals d'internet, ja que el documental interactiu comptarà amb el desenvolupament de dues parts clarament diferenciades: per una banda, la part on s'exposarà i es podrà navegar la informació; i per l'altra, un mode d'interacció en format *aula virtual* o *llibre electrònic* d'exercicis on l'alumne haurà d'anar completant periòdicament els exercicis o testos proposats en aquesta part. Per trobar la informació, l'alumne haurà de navegar i buscar per l'aplicatiu i també podrà ampliar els conceptes enllaçant amb fonts externes del web. Els resultats seran enviats a una base de dades i el professor podrà corregir els exercicis proposats en línia en el mateix moment en que l'alumne li enviï, avisat per un assistent que funcionarà amb l'aplicatiu (com el soroll d'avís quan ens envien un missatge de text a través del dispositiu mòbil). En aquest sentit, aquesta plataforma en línia permetria que l'alumne pogués accedir als continguts les 24 hores, i facilitaria el tema de l'avaluació continuada en el nou espai d'ensenyament superior proposat pel sistema d'estudis de Bolonya.
- Com a eina per ensenyar als mateixos docents i a empreses del sector que estiguin interessades o bé a desenvolupar projectes afins a partir de la tecnologia concreta (cursos a empreses, centres de recerca que vulguin mostrar els seus resultats amb interacció forta, institucions, etc.) o bé a produir en format audiovisual i multimèdia (productores, televisions, associacions, etc.).

En el sentit més evolucionat del terme, i avançant-nos al present, el format planteja un conjunt de possibilitats obertes que s'intenten explorar i aplicar en els projectes pràctics que mostrem com a estudis de cas en aquest annex de la tesi doctoral. A grans trets serien:

- a. El documental interactiu permetrà a l'alumne penjar els seus propis continguts sobre l'assignatura o escollir un tema i intentar plantejar un projecte teòric al voltant de la creació d'un aplicatiu que mostrarà els continguts desitjats. Els alumnes i el professor, amb l'ajuda d'algun especialista en multimèdia, desenvoluparien una obra interactiva i l'anirien alimentant de contingut (serien

les entregues parcials, en línia i disponibles per a tothom en la línia col·laborativa). Això crearia un nou tipus de motivació més d'acord amb la nova fornada de nadius digitals que d'aquí pocs anys farciran l'entorn educatiu<sup>158</sup>.

- b. Els mateixos exàmens podrien ser virtuals, i la persona trobar-se o escollir un mode d'interacció particular (el que s'adigui més a la naturalesa de l'alumne) i completar i desenvolupar la part que es requereixi en l'aplicatiu.
- c. Uns mateixos aplicatius podrien desenvolupar-se per a terminals multimèdia i dispositius mòbils, cosa que permetria de consultar i realitzar els exercicis amb atributs com la ubiqüitat (des de qualsevol lloc) i la atemporalitat (per la seva connectivitat en qualsevol moment).
- d. En el context d'un nou paradigma de la convergència tecnològica, d'aquí a una dècada es podrien realitzar experiències immersives en educació i divulgació en les quals potser ja no sabrem si som "reals" o si formem part del mateix programa i/o entorn: la realitat augmentada permetrà entrar virtualment en el mateix aplicatiu, passejar per ell i activar els exercicis, i la nanotecnologia permetrà altres tipus d'aproximacions, i tot connectat a temps real amb el mòbil, el qual, només enfocant una imatge determinada i sense donar-li pistes, ens oferirà tota la informació que detecti sobre la nostra demanda.

Un nou informe de la Rand Corporation<sup>159</sup> (2011) destaca la imminència d'una nova convergència tecnològica que canviarà profundament la societat cap a l'any 2020. Aquest nou procés de convergència provocarà canvis com a mínim en 16 camps tecnològics, entre els que podem destacar les telecomunicacions sense fil, l'energia solar barata i l'agricultura genèticament modificada. Serà una nova convergència tecnològica que integrarà, entre d'altres disciplines, la biotecnologia, la nanotecnologia, les tecnologies dels materials i les tecnologies

---

<sup>158</sup> Estem suggerint que diferents promocions d'estudiants aportarien millores a l'estructura de la interacció, més continguts i en millorarien la navegació. Al final tindríem una espècie de Vikipèdia però no amb una interacció fluïda sinó forta, intuïtiva, i que permetria un nivell molt més profund d'immersió en un tema.

<sup>159</sup> Podeu consultar *The Global Technology Revolution 2020* (Richard Silbergitt, Philip S. Anton, David R. Howell, Anny Wong, Natalie Gassman, Brian A. Jackson, Eric Landree, Shari Lawrence Pflieger, Elaine M. Newton, Felicia Wu). Disponible en línia a: [http://www.rand.org/pubs/technical\\_reports/TR303/](http://www.rand.org/pubs/technical_reports/TR303/)



de la informació. Aquest informe destaca el fet que vivim en una època en la qual la creixent utilització de les més diverses tecnologies està canviant tots els aspectes de la vida. Nosaltres, en aquest línia expansiva de la tecnologia en diferents sectors, creiem que aquest gènere s'integrarà de manera completa a la lògica didàctica i de transmissió de coneixement en institucions com escoles, instituts, universitats, acadèmies, productores i altres empreses particularment interessades, per les següents raons:

- Actualment, bona part dels joves, i encara més de cara a una perspectiva futura, els estudiants que aniran ocupant les aules són “nadius digitals” (Piscitelli 2009), és a dir, individus que han nascut i crescut amb la xarxa i evolucionen amb ella. La majoria de docents utilitzem les tecnologies, convivim amb elles i en gaudim, però en contrast amb el concepte de nadius, nosaltres som “immigrants digitals.” (Prensky, 2001)
- Aquests estudiants entenen els aplicatius i assimilen la infomació que contenen de manera ràpida, natural i efectiva, ja que per a ells els suports impresos o els webs estàtics ja són cosa d'una generació passada. El fet que el sistema d'interacció i els diferents modes interactius plantejats en un documental interactiu el facin un gènere original, divertit i a més a més els hi permeti fusionar dos conceptes clau en els nous nadius – diversió com a sinònim d'aprenentatge –, atorguen a aquest nou mitjà i gènere unes qualitats molt poderoses perquè el procés de transmissió i consolidació es desenvolupi d'una manera efectiva i amena.
- Gràcies a la integració de les dues estructures que descriu Ribas – la navegació per l'estructura i la navegació pel contingut –, la sensació a l'acabar l'exercici plantejat no ha de ser en cap cas de saturació ni desinterès, ans al contrari, l'estudiant ha de tenir més ganes per a seguir descobrint i, per extensió, aprenent la lliçó plantejada. El sistema interactiu permet una experiència immersiva propera a la del videojoc, tan utilitzada pels nadius digitals, i les tecnologies col·laboratives permeten que estigui connectat en temps real tant amb el professor (assessorament en temps real, tutories virtuals, etc.) com amb els seus companys.
- En el sentit més evolucionat del terme, els documentals interactius i aplicatius divulgatius en línia es podrien concebre com a sistemes mutliplataforma

virtuals (a l'estil dels videojocs on els participants tenen avatars) i on l'estudiant podria detectar per on es troben els companys de la classe que també estan realitzant o ja han realitzat l'exercici, parlar amb ells i plantejar-los preguntes o indicar-los possibles recursos existents dins el sistema. La idea seria que els alumnes poguessin interactuar a través d'un xat o videoconferència a temps real, o a través del personatge virtual que s'haguessin creat per a navegar per l'interactiu en línia.

- També algunes eines 2.0, incrustades en al mateix aplicatiu, permetrien una comunicació de l'estudiant a partir del canal que esculli per a comunicar-se (post a un bloc professor-alumne, comunitat de l'assignatura, grup de treball, informació curta via twitter, etc.).

### **A3.1.2 Models i estudis de cas produïts a la Universitat de Vic (2008-2012)**

Els alumnes de 4t curs de la llicenciatura de Comunicació Audiovisual han de desenvolupar un Projecte Final de Carrera per tal d'obtenir el títol a la Universitat de Vic (Catalunya, Espanya). Els estudiants tenen un any i quatre assignatures relacionades per crear documentals interactius, curtmetratges, videojocs, visites virtuals interactives, aplicacions mòbils, etc, en definitiva, una plataforma interactiva que aglutini la línia audiovisual i multimèdia. Els projectes que s'enumeren a continuació són exemples representatius de documentals interactius produïts a la universitat durant el període 2008-2013. Aquests projectes són "Projecte Lumières", "Societat 2.0", "Metamentaldoc", "En un xip multicolor", "I tu qui ets?" i "Sparklyng (Big Visit)"<sup>160</sup>. Els dos esquemes següents mostren l'any de producció, el logotip, una descripció general, el suport i/o plataforma i els autors.

---

<sup>160</sup> Tots els projectes produïts durant aquesta etapa es troben disponibles en línia. Com a director dels projectes final de carrera, la nostra funció era la de tutoritzar els grups durant l'últim curs de la llicenciatura, per a després oferir-los la possibilitat, a través del laboratori de nous mitjans de la Universitat de Vic (*UVIC\_Lab*) o d'altres mecanismes, de portar els prototips no acabats a un terreny professional, tot oferint-los suport en la optimització, la implementació, i la gestió dels continguts web. En els casos d'especial interès que aquí es mostren, quan el projecte es presenta i es mostra en línia, la nostra funció ja es troba en el nivell de l'autoria, i en alguns casos fins i tot en la direcció de la part interactiva.

A3.1 Prototips elaborats com a estudis de cas durant el període 2008-2013

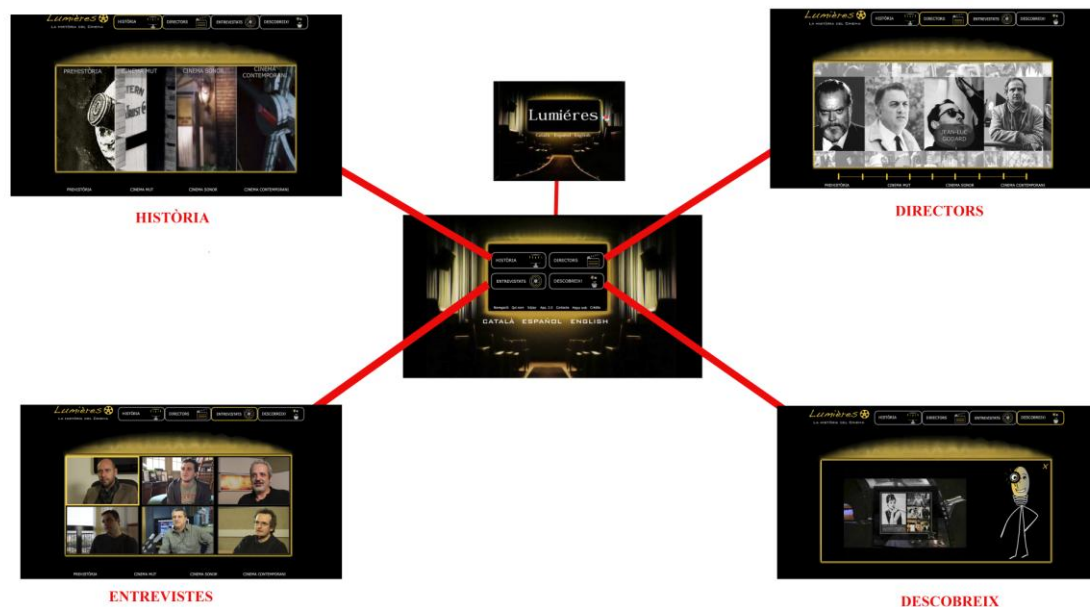
2008	2009	2010
		
<p>Projecte Lumières és el primer projecte col·laboratiu web en català que tracta sobre la història del cinema.</p> <p>És una eina informativa plantejada com a recurs acadèmic que, a través de continguts textuais, fragments de pel·lícules i entrevistes, ajuda a la comprensió de l'evolució històrica del cinema.</p>	<p>Societat 2.0 és un documental audiovisual i interactiu consultable en línia que planteja una reflexió sobre l'entorn comunicatiu de la societat actual, qüestionant el fet de si ens trobem immersos en una societat 2.0.</p>	<p>Metamental-i-DOC és una plataforma web que conté un documental interactiu que tracta sobre el cinema documental i documental d'autor.</p> <p>El projecte va néixer a partir d'un documental audiovisual - metamentalDOC - realitzat pel mateix equip, i que ha crescut fins a esdevenir una obra més àmplia que l'anterior.</p>
<p><i>DVD Rom i web</i></p>	<p><i>Web</i></p>	<p><i>Web</i></p>
<p>Raul Aguilar, Cristian Marimon, Maria Àngeles Ruano, Judit Sarquella i Arnau Gifreu</p>	<p>Joan Teixidó, Guillem Santapau, Oleguer Homs, Mireia Hurtado, Laia Piera i Arnau Gifreu</p>	<p>Ingrid Blasco, Glòria Campos, Myriam Figueira, Marc Molinos i Arnau Gifreu</p>

2011	2012	2013
		
<p>En un Xip Multicolor és un documental audiovisual, interactiu i multiplataforma que tracta sobre la vida de Neil Harbisson, un cyborg que veu en blanc i negre i percep el color gràcies a un dispositiu cibernètic anomenat eyeborg.</p>	<p>I tu qui ets? és un documental interactiu sobre coeducació. Narra la història de tres nenes entre 8 i 10 anys d'edat que formen part d'institucions pedagògiques on la coeducació està a l'ordre del dia. Els continguts interactius complementen, enriqueixen i expandeixen la linealitat de la proposta audiovisual.</p>	<p>Sparklyng (bigVisit) es constitueix com una proposta a mig camí entre l'àmbit audiovisual i el domini informàtic. Des del punt de vista audiovisual, Sparklyng (bigVisit) s'acosta al terreny del documental interactiu, ja que documenta certes experiències de la ciutat de Vic. Des del punt de vista informàtic, es tracta d'una aplicació de continguts multimèdia geolocalitzats</p>
<p><i>Web+ Mòbil</i></p>	<p><i>Web + Mòbil</i></p>	<p><i>Web + Mòbil (Beta)</i></p>
<p>Roger Soldevila, Josep Parés, Isaac Martinez, Arnau Costa i Arnau Gifreu</p>	<p>Bea Ruíz, Jennifer Vilarreal, Catalina Acelas i Arnau Gifreu</p>	<p>Jaume Masarnau i Arnau Gifreu</p>

### A3.1.2.1 *Projecte Lumières*

*Projecte Lumières* és el primer projecte col·laboratiu en català que tracta sobre la història del cinema i que actua com a eina informativa plantejada com a recurs acadèmic que, a través de continguts textuals, fragments de pel·lícules i entrevistes, ajuda a la comprensió de l'evolució històrica del cinema. El prototip inicial, útil a efectes d'aquesta recerca, va ser un projecte fora de línia (offline). A partir de 2012 el projecte es va reprendre i es va reconsiderar produir-ne la part web en format de projecte participatiu obert a les aportacions dels interactors. *Lumières* no es limita a una base de dades cronològica, és l'oportunitat per entendre el cinema. L'objectiu no és que l'usuari adquireixi coneixement de directors, títols i moviments, sinó proporcionar els instruments necessaris per ajudar a comprendre els diferents llenguatges narratius de les diferents èpoques, països i personalitats. Compta amb vuit apartats: “història”, “directors”, “experts”, “participa” “test”, “selecció”, “recursos” i “informació”.

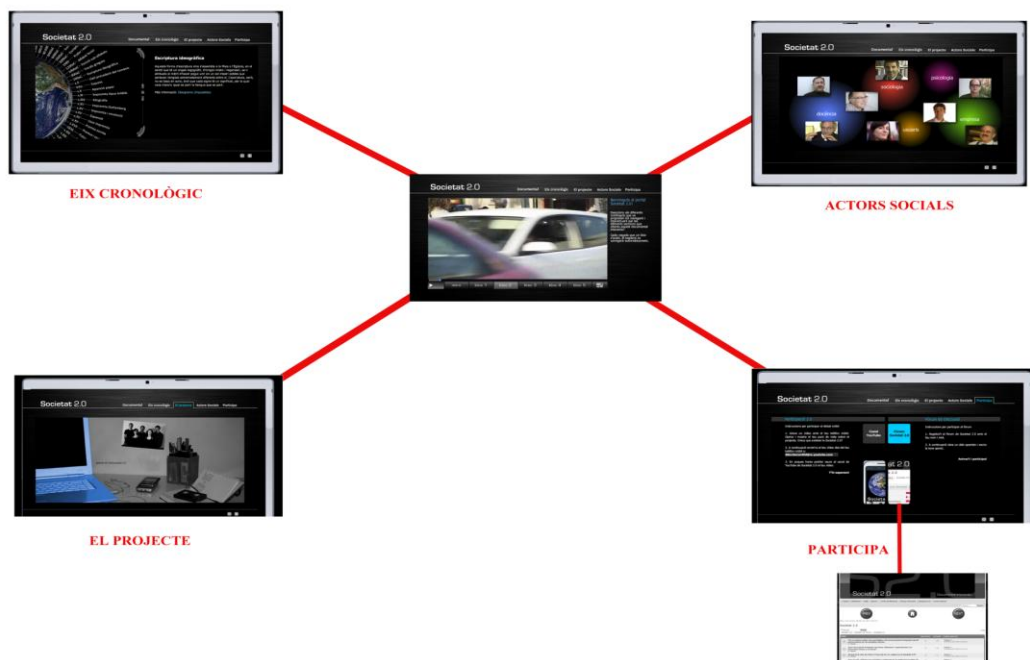
### A3.2 Esquema visual de les parts del *Projecte Lumières* (Primera versió, DVD ROM)



### A3.1.2.2 Societat 2.0

*Societat 2.0* és un projecte que planteja una profunda reflexió sobre l'entorn comunicatiu de la societat actual. La intenció és mostrar un documental audiovisual sencer i partit alhora, oferir documentació extra i convidar l'usuari a reflexionar i opinar sobre les noves formes de comunicació social. El projecte s'inicia amb una peça en la qual s'explica breument la història de la comunicació social fins a la primera dècada del segle XXI. Aquest recorregut serveix per oferir un context adequat a l'espectador i situar-lo en perspectiva perquè pugui comprendre fins a quin punt Internet i els dispositius mòbils han revolucionat les fórmules de comunicació tradicionals. El documental interactiu es complementa amb un entorn específicament dissenyat per oferir més informació als usuaris que naveguin. Compta amb quatre apartats: l'eix cronològic, "els actors socials", "el projecte" i "participa".

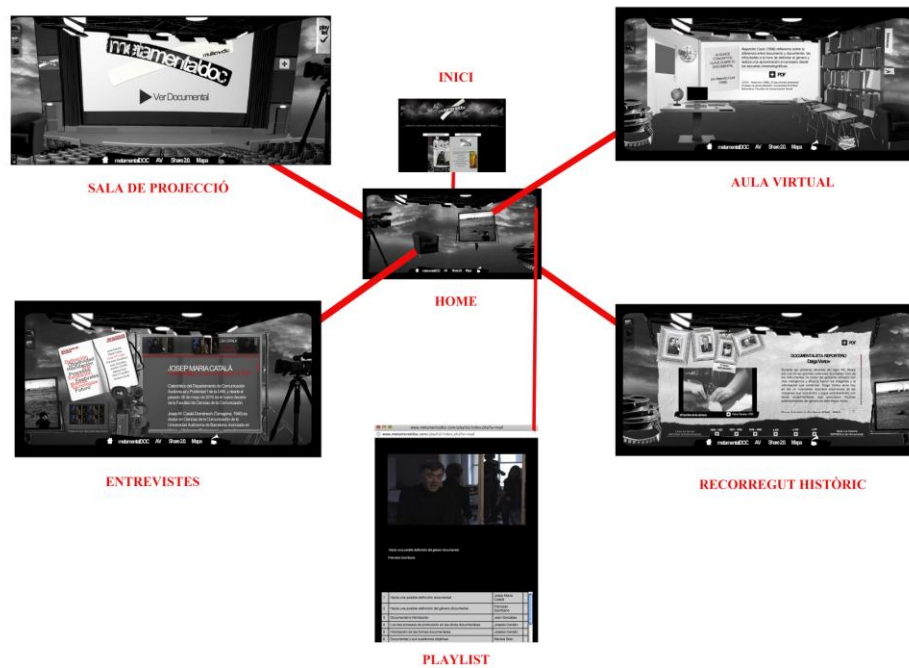
#### A3.3 Esquema visual de les parts del projecte *Societat 2.0*



### A3.1.2.3 *Metamentaldoc*

*Metamentaldoc* és una plataforma audiovisual i interactiva que tracta sobre el cinema documental i documental d'autor. És un projecte que acumula molts continguts de diversa índole. El projecte va néixer a partir d'un documental audiovisual – “metamentaldoc” – realitzat pel mateix equip, i que ha crescut fins a esdevenir una obra més àmplia que l'anterior. Per altra banda, “Metamentaldoc multimèdia” també és un documental, però no lineal, en suport web i interactiu. A la plataforma final, els continguts s'han ampliat i el projecte audiovisual ha passat a formar part del multimèdia, amb la integració de certes parts i, al mateix temps, amb la inclusió de continguts audiovisuals. Compta amb els següents apartats: la “sala de projecció”, les “entrevistes”, l’“aula virtual”, el “recorregut històric” i la “playlist”.

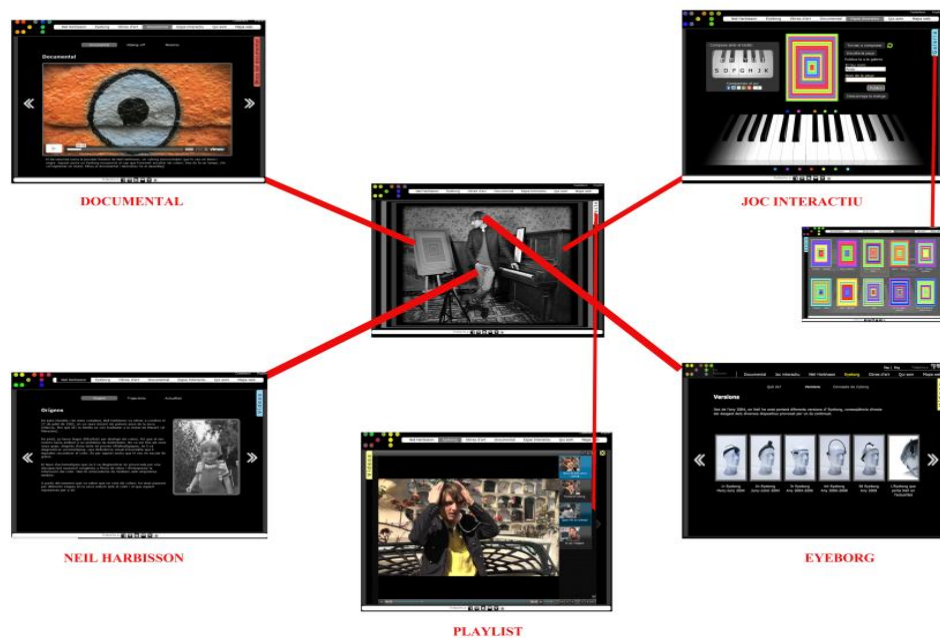
#### A3.4 Esquema visual de les parts del projecte *Metamentaldoc*



### A3.1.2.4 *En un xip multicolor* (2011)

*En un xip multicolor* és un documental interactiu, multimèdia i multiplataforma que tracta sobre la vida de Neil Harbisson, un cyborg que hi veu en blanc i negre i percep el color gràcies a un dispositiu cibernètic anomenat eyeborg. El projecte el conformen dues vessants: la primera és un documental de 50 minuts que narra la vida de Neil Harbisson, explicant tant els seus orígens com el moment actual que viu, tenint en compte les activitats que desenvolupa i fent el seguiment de l'operació quirúrgica que té en ment: implantar-se un imant en el cap que li subjecti el eyeborg; la segona és un documental interactiu al voltant de la figura de Neil Harbisson. Es pot trobar informació sobre el mateix, sobre la malaltia, sobre l'aparell que porta, sobre les obres d'art que desenvolupa i sobre el concepte de cyborg. Compta amb els següents apartats: el “documental”, el “joc interactiu”, la “seva vida”, el “eyborg” i la “playlist”.

### A3.5 Esquema visual de les parts del projecte *En un xip multicolor*

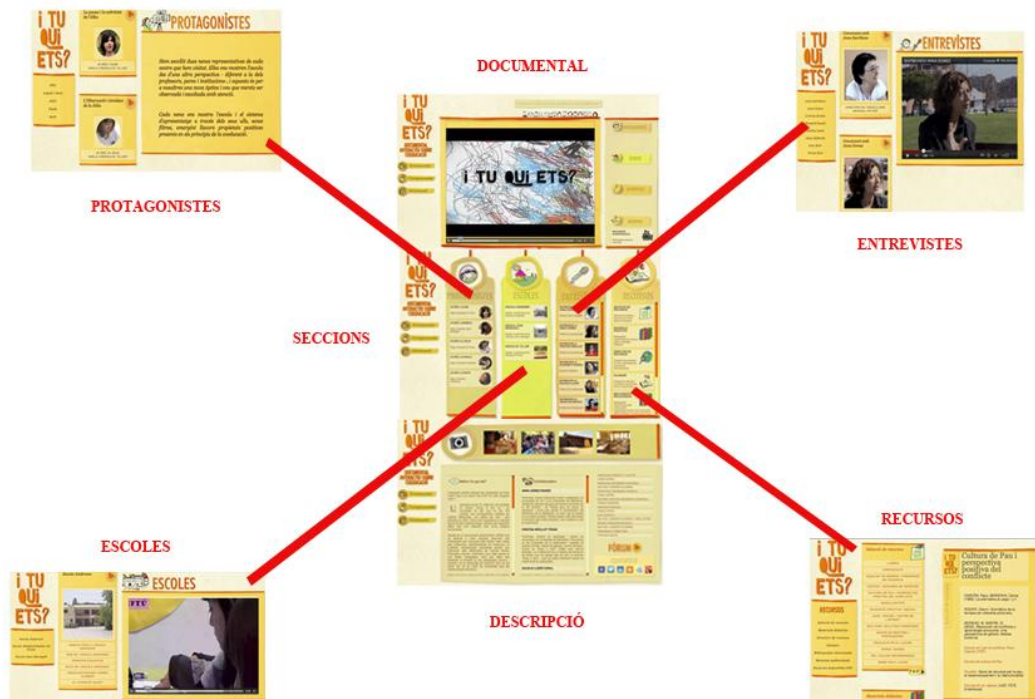




### A3.1.2.5 *I tu qui ets?* (2012)

Documental audiovisual i interactiu que ofereix una visió realista, quotidiana i alhora subjectiva de la vida de tres protagonistes en particular: tres nenes d'entre 8 i 10 anys que formen part d'institucions pedagògiques on la coeducació està a l'ordre del dia. Coeducar significa educar en igualtat de condicions els dos sexes, sense cap mena de distinció. El projecte qüestiona el sistema educatiu actual tot intentant esbrinar si el concepte "coeducació" està resolt dins de les aules. Aquest estudi experimental és possible gràcies a les qualitats dels infants, els quals mostren naturalitat, sinceritat i una dimensió màgica plena de ganes d'aprendre, a l'aportació de l'experiència i coneixement dels mestres de les escoles protagonistes i a la participació en forma d'entrevista de persones especialitzades en educació que mantenen lligams molt estrets amb el canvi de paradigma educatiu. Compta amb els següents apartats: "protagonistes", "escoles", "entrevistes", "recursos" i "fòrum".

### A3.6 Esquema visual de les parts del projecte *I tu qui ets?*



### A3.1.2.6 *Sparklyng (Big Visit) (2013)*

*Sparklyng (Big Visit)* es constitueix com una proposta a mig camí entre l'àmbit audiovisual i el domini informàtic. Des del punt de vista audiovisual, s'acosta al terreny del documental interactiu, ja que documenta certes experiències de la ciutat de Vic i ofereix a l'usuari la possibilitat d'accedir a un volum d'informació sobre diferents espais significatius. Des del punt de vista informàtic, es tracta d'una aplicació de continguts multimèdia geolocalitzats. A més, el projecte es conforma com multiplataforma, ja que se'n produeix una versió d'escriptori desenvolupada sobre llenguatges web estàndards que també funciona per a dispositius mòbils d'última generació. Compta amb els apartats de “resum”, “exploració”, “publicació” i “registre”.

#### A3.7 Esquema visual de les parts del projecte *Sparklyng (Big Visit)*



En relació a l'educació, la narrativa no lineal podria ser una possible solució per augmentar la motivació dels estudiants, mitjançant la barreja de la narració i el context d'informació/coneixement. Aquest podria ser un dels enfocaments que enriqueixen l'experiència de la transferència de coneixement dels alumnes. D'acord amb la investigació titulada “La mort de la universitat? Producció i Distribució del Coneixement en l'Era de desintermediació”, de Carlos Scolari, Hugo Pardo i Cristóbal Cobo (2011), en què descriuen un model educatiu triple

– tancat/tancat, tancat/obert i obert/ obert – basat en les capacitats dels productors i el receptor en un context de generació de coneixement, algunes de les últimes experiències en el model obert/obert, com la Kahn Academy<sup>161</sup>, iTunes U<sup>162</sup>, els cursos en línia experimentals de la Universitat de Stanford<sup>163</sup> o Outliers School<sup>164</sup>, van en aquesta direcció i presenten un model en què el paper de la universitat com un intermediari entre els estudiants i el coneixement es posa en dubte i es qüestiona. A continuació oferim una breu conclusió i aplicacions reals, en la línia plantejada en aquest annex, dels projectes propis<sup>165</sup> produïts durant els últims anys.

*Projecte Lumières* neix com un DVD interactiu fora de línia (2009), però la seva comercialització resulta inexistent tot i interessos manifestos d'escoles i instituts de la comarca d'Osona i Barcelona. Tres anys després es replanteja com una base de dades col·laborativa en línia, conformada per l'equip original i un conjunt de persones interessades que aporten al projecte des de diferents àmbits. L'ambició final del projecte és crear un sistema interactiu que permeti als propis interactius registrar-se al sistema i aportar continguts a l'estil de la Viquipèdia, tot generant un model obert de coneixement que permeti una aproximació fora de l'acadèmia, construïda a partir de tot i totes. Això requerirà, en la seva fase definitiva, una forta moderació i un filtratge de les propostes rebudes. La idea és que, a partir de l'equip existent conformat per docents i ex-alumnes, també s'hi puguin afegir persones interessades en la història del cinema, les quals esdevinguin "editors contributius". Aquest coeditors, juntament amb els experts docents i ex-alumnes autors, s'encarregarien d'anar donant forma i afegint els millors continguts seleccionats.

En el cas de *Societat 2.0*, el projecte va ser dissenyat per a complementar un curs presencial tradicional, i per tant mostra una innovadora forma d'ensenyar en un model obert (que els estudiants més involucrats interactuïn i contribueixin al sistema), i posar en pràctica els continguts del curs d'Història de la Comunicació Social, impartit pel professor Dr. Mon Rodríguez al web, assessor de continguts del projecte. Al seu torn, aquesta plataforma és utilitzada per presentar a la Universitat de Vic, com una introducció a certs aspectes, diversos temes relatius a la comunicació interactiva i als nous mitjans de comunicació, o per proposar temes a l'àrea de la discussió pública del projecte (fòrum).

---

<sup>161</sup> Podeu consultar la pàgina web a: <http://www.khanacademy.org/>

<sup>162</sup> Podeu consultar la pàgina web a: <http://www.apple.com/es/education/itunes-u/>

<sup>163</sup> Podeu consultar la pàgina web a: <http://www.stanford.edu/>

<sup>164</sup> Podeu consultar la pàgina web a <http://www.outliersschool.net/>

<sup>165</sup> Convé destacar que la majoria d'aquests projectes compta amb un fòrum tradicional de participació amb l'ànim de crear debats i incentivar la participació entre els interactors que visiten l'obra.

Com s'observa en el cas de *Metamentaldoc*, de vegades l'estructura d'informació i/o coneixement no s'ajusta als objectius de la narració. En aquest cas concret, seria interessant oferir dues parts separades a través de l'elecció de diferents maneres de navegar per l'interactiu. Quan l'estudiant se sent cansat o avorrit de fer servir el mode clàssic d'hipertext, podria saltar o canviar a l'altra part (tot accedint a la peça audiovisual d'una manera lineal i consultant algunes entrevistes, per exemple). Amb aquesta arquitectura de la informació, s'evitaria la pèrdua d'interès de l'estudiant i potser s'aconseguiria generar preguntes interessants i la curiositat en aquest en relació amb el tema o assumpte concret. A més, el projecte naixia com un mètode experimental desenvolupat a la Universitat de Vic basat en el desenvolupament de projectes de diferents disciplines per tal d'enriquir i posar en pràctica una plataforma multimèdia com a projecte Final de Carrera. Com un exemple de transversalitat entre els subjectes, un dels estudiants de l'equip de *Metamentaldoc* va produir un teaser i un tutorial audiovisual mentre cursava l'assignatura de Videoclips, i en l'actualitat el propi projecte actua com un Campus Virtual alternatiu i complementari dels temes que tenen relació amb el camp documental a la Universitat de Vic. El que realment afegeix valor al projecte *Metamentaldoc* és aquest triple aspecte:

- L'estratègia cross-media: un projecte amb diverses parts per a diferents plataformes.
- Una producció concebuda com una eina educativa i de capacitació: actua com un Campus Virtual per a diferents assignatures de la Facultat d'Empresa i Comunicació.
- Un projecte disponible en línia que permet als usuaris proposar continguts.

En el cas de *En un xip multicolor*, el tema i la seva interfície ha estat ben rebut per les diferents institucions i centres que tracten els problemes de visió. Aquests centres estaven interessats a participar en el projecte, i això ha permès a la "Fundació Cyborg" – una organització internacional dedicada a ajudar els éssers humans a convertir-se en cyborgs – ser més coneguda, reconeguda i ampliar les seves aliances.

El projecte *I tu qui ets* posa en qüestió el model educatiu actual, i per això s'ha creat un espai de participació que permet posar en contacte diferents centres escolars i institucions interessades en aplicar aquest sistema amb les escoles que apareixen en el documental audiovisual i interactiu. Les escoles que apliquen aquest tipus d'ensenyament alternatiu centrat en la coeducació estan entrant en contacte amb altres escoles i els estan oferint assessorament voluntari per a realitzar aquest canvi cap a un model més equànime, el qual pretén equilibrar la importància de nens i nenes en l'àmbit educatiu. El projecte, per una banda, des de la vessant social i artística, ha

esdevingut un vertader altaveu social a les comarques d'Osona i Barcelona; de l'altra, és utilitzat per la Facultat d'Educació de la Universitat de Vic, una facultat de gran prestigi per la seva qualitat acadèmica i humana, en assignatures relacionades amb la no discriminació de sexes a les aules i els comportaments dels rols patriarcals en la societat actual i l'educació formal.

En el cas de *Sparklyng (Big Visit)*, el projecte ha fet una crida a diferents empreses de la ciutat de Vic (en beta actualment), així com a la Universitat de Vic en si mateix, ja que és un projecte que neix d'una de les seves facultats (produït pels estudiants que després es poden convertir en promotors) i permet la connexió de diferents xarxes entre els estudiants (a nivell de xarxa social) i participació dels estudiants de Comunicació i Empresa (periodistes, realitzadors i anunciant) com a escriptors, editors i col·laboradors d'aquest projecte (com en el cas d'un diari digital, la generació de sinergies a través dels acords existents entre empreses i universitats, per exemple).

**ANNEX 4**

**interDOC**

**Projecte de plataforma web i observatori**

---



#### **A4.1 Síntesi del projecte**

InterDoc és un projecte de plataforma web que es vol constituir com a eina col·laborativa per a l'anàlisi, la producció i l'intercanvi del gènere documental interactiu i, en general, de la no ficció interactiva.

Com a eina col·laborativa en línia, InterDOC pretén fomentar un doble intercanvi: d'una banda, facilitar la transmissió d'informació i coneixements útils tant a nivell educatiu, didàctic i/o lúdic, com per a la producció audiovisual i interactiva; i de l'altra, permetre un alt grau d'interactivitat i d'intercanvi entre els diferents interactors.

La plataforma InterDOC es configura en dues grans àrees, una de visible i una de tancada. La part visible serà un observatori de la producció dels gèneres de la no ficció interactiva, amb un especial èmfasi en el gènere del documental interactiu. L'àrea tancada al públic en general es planteja com la primera xarxa social dedicada específicament al documental interactiu.

Les aplicacions i els beneficis previsibles de la plataforma InterDOC 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.

#### **A4.2 Disseny i fases**

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

- *Conceptualització teòrica*, elaborada a partir de gairebé una dècada d'investigació (2003-2012) sobre el camp.
- *Plataforma web interactiva/observatori (2012)*: es realitzarà en dues fases: la primera abordarà la part teòrica i de conceptualització (2011) i la segona tota la investigació completa (2013). La idea és que la plataforma compti amb cinc espais independents o grans apartats, que són: gènere documental (1), mitjà digital (2), documental interactiu (3), directori (4) i recursos (5).

- *Implementació per a dispositius mòbils (2012)*: Paral·lelament a la construcció de la web en versió escriptori, es preveu també ajustar els paràmetres per tal que funcioni per a tecnologia mòbil. Aquesta tasca requerirà un programador experimentat alhora en tasques de web clàssiques i de mòbil.
- *Documental interactiu (2013)*: durant aquesta fase, a partir dels materials preexistents a la plataforma web, es realitzarà un muntatge on s'alternarà una linealitat (on l'autor oferirà un possible itinerari) i un desplegament de recorreguts (on l'interactor haurà d'escollir en funció dels seus interessos).
- *Instal·lació interactiva (2013-2014)*: alguns dels recorreguts del documental interactiu poden ser traspassats a una instal·lació interactiva. Podria respondre a 3-6 històries amb aplicació de sensors de posició o altres (hipòtesi futura)

#### **A4.3 Aplicacions i beneficis del projecte**

Les aplicacions i les oportunitats d'expansió d'InterDOC 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.
- b) Programes de docència universitària i professional, que disposarien d'una plataforma de documentació i d'interacció per a les diferents tasques docents.
- c) Ofertes formatives de postgrau específiques com un màster interuniversitari on empreses del sector hi podrien estar vinculades.
- d) Iniciatives de creació i de producció: producció de prototips a través de la creació d'un laboratori interactiu i vinculació amb empreses del sector.
- e) Organització d'esdeveniments anuals o bianuals relacionats amb el desplegament del camp del documental interactiu i dels interactius de no ficció (festival, congrés, simposi, etc.).



#### A4.1 Imatges de la proposta gràfica de la interfície d'interDOC



No ficció + Interacció = Doc Int (Directori + Recursos)



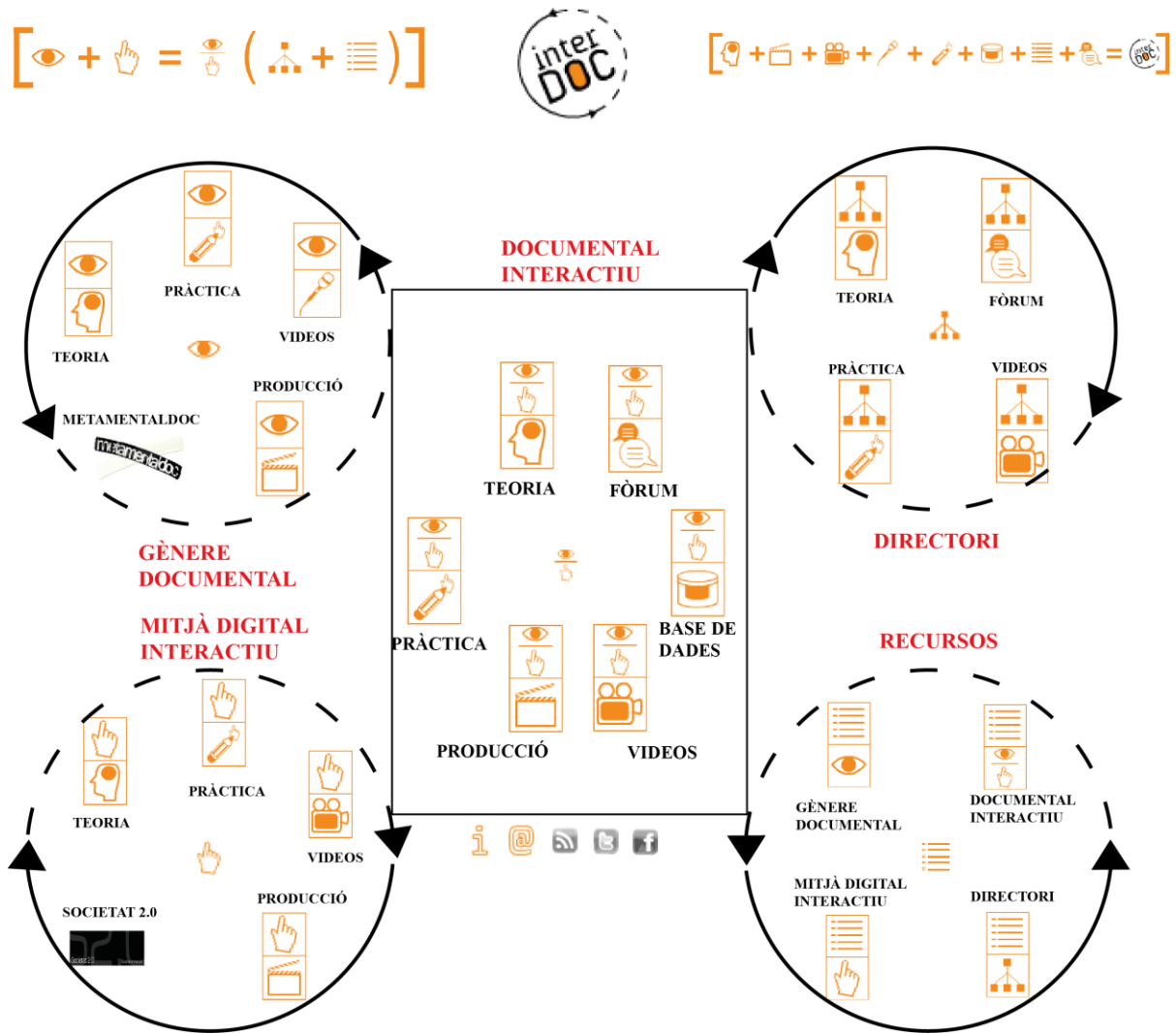
Teoria + Producció + Vídeos + Entrevistes + Pràctica + Dades + Directori + Participació

#### A4.4 Arquitectura de la informació

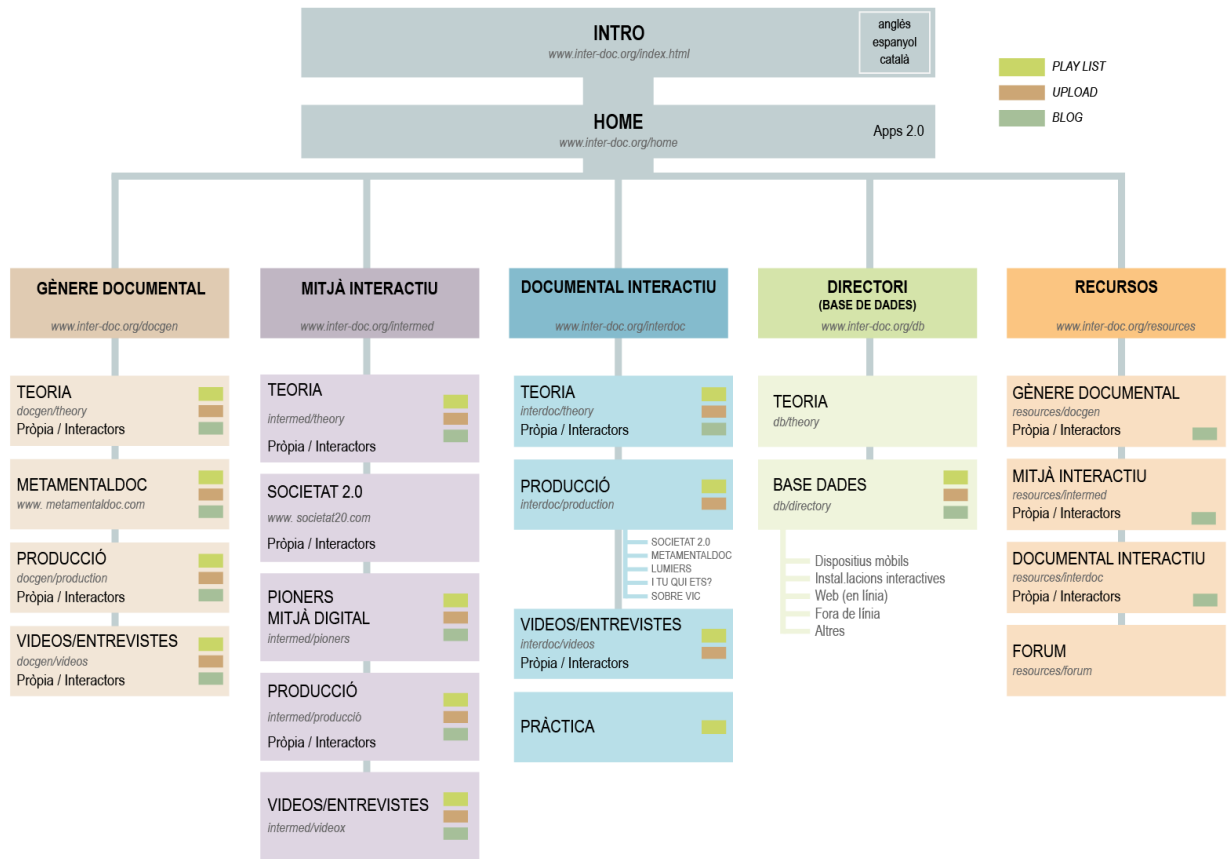
A continuació es presenta l'estructuració conceptual del projecte a través de la seva arquitectura de la informació. S'ofereix un esquema general de les diferents seccions i subseccions de la plataforma (Figura A4.2), l'arbre de navegació (Figura A4.3), que conté un esquema gràfic de cada un dels cinc blocs principals, i esbossos d'interfície gràfica de la pàgina inicial, la presentació del projecte i un subnivell (Figures A4.4, A4.5 i A4.6).

**URL:** <http://inter-doc.org>

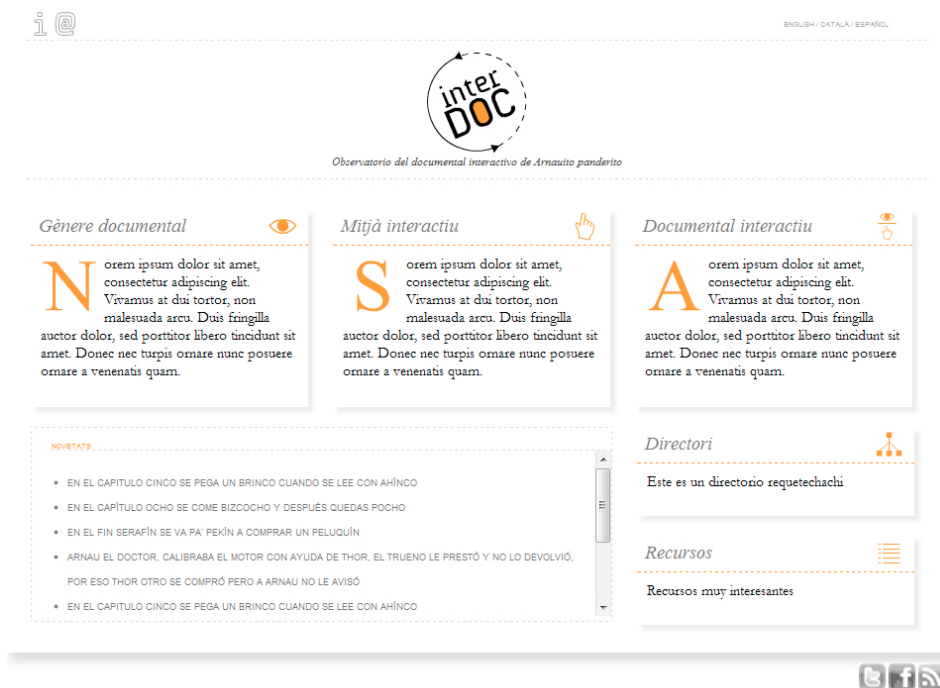
A4.2 Esquema general de les diferents seccions i subseccions de la plataforma web



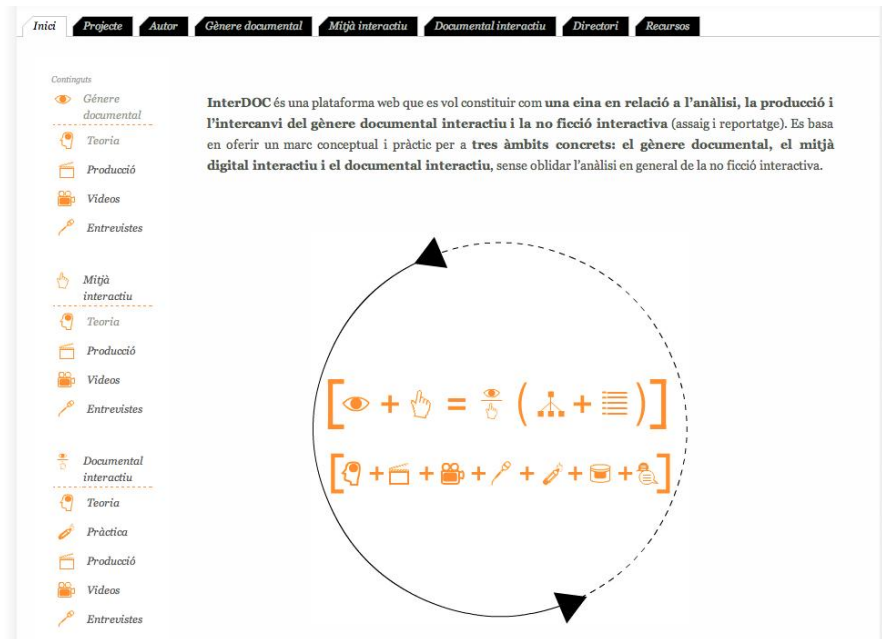
### A4.3 Arbre de navegació de la plataforma InterDOC



### A4.4 Pàgina inicial



## A4.5 Pàgina de presentació



Inici Projecte Autor Gènere documental Mitjà interactiu Documental interactiu Directori Recursos

Continguts

- Gènere documental
  - Teoria
  - Producció
  - Videos
  - Entrevistes
- Mitjà interactiu
  - Teoria
  - Producció
  - Videos
  - Entrevistes
- Documental interactiu
  - Teoria
  - Pràctica
  - Producció
  - Videos
  - Entrevistes

InterDOC és una plataforma web que es vol constituir com una eina en relació a l'anàlisi, la producció i l'intercanvi del gènere documental interactiu i la no ficció interactiva (assaig i reportatge). Es basa en oferir un marc conceptual i pràctic per a tres àmbits concrets: el gènere documental, el mitjà digital interactiu i el documental interactiu, sense oblidar l'anàlisi en general de la no ficció interactiva.

## A4.6 Pàgina de subnivell



ANGLES ESPANYOL

interDOC

Observatori del documental interactiu

Inici Projecte Autor Gènere documental Mitjà interactiu Documental interactiu Directori Recursos

Continguts

- Gènere documental
  - Teoria
  - Producció
  - Videos
  - Entrevistes
- Mitjà interactiu
  - Teoria
  - Producció
  - Videos
  - Entrevistes
- Documental interactiu
  - Teoria

[ Eye + Hand = Person ( List ) ]

InterDoc és una plataforma web que es vol constituir com una eina en relació a l'anàlisi, la producció i l'intercanvi del gènere documental interactiu i la no ficció interactiva (assaig i reportatge). Es basa en oferir un marc conceptual i pràctic per a tres àmbits concrets: el gènere documental, el mitjà digital interactiu i el documental interactiu, sense oblidar l'anàlisi en general de la no ficció interactiva.

Es tracta d'una plataforma original i inexistent en el mercat actual de mitjans que actua com un observatori de recerca, el qual compila materials de diferent índole i es consolida com a lloc web de referència del sector. Es tracta d'una plataforma col.laborativa en línia que pretén fomentar un doble intercanvi: per una part, la transmissió d'informació i coneixement d'un determinat tipus concret de saber -tant utilitzable a nivell educatiu, didàctic i/o lúdic, com en l'àmbit de la producció audiovisual i interactiva-, i, de l'altre, permetre un alt grau d'interactivitat i intercanvi entre els diferents interactores.

La plataforma pretén combinar una part més informativa clàssica amb un espai reservat a un àmbit més professional, on es pugui accedir a uns altres tipus de continguts i es produeixin intercanvis en sentit fort respecte la interactivitat present. La part visible es configura com un observatori de la producció dels

