

El documental interactiu i transmèdia. Aproximació, estat de desenvolupament i anàlisi de casos en l'àmbit espanyol¹

*The interactive and transmedia documentary.
Approach, state of development and case analysis
in the Spanish area*

Arnau Gifreu-Castells²

Professor de la Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya
i membre del grup de recerca emergent Konekto.
Investigador afiliat de l'Open Documentary Lab
(Massachusetts Institute of Technology).
Arenys de Mar, Barcelona.
agifreu@mit.edu

El documental interactiu i transmèdia. Aproximació, estat de desenvolupament i anàlisi de casos en l'àmbit espanyol

The interactive and transmedia documentary. Approach, state of development and case analysis in the Spanish area

RESUM:

En aquest treball es presenta una aproximació teòrica al gènere emergent del documental interactiu i transmèdia. Es proposa una definició provisional del terme, es caracteritza l'àmbit i s'estudia el seu estat de desenvolupament actual amb l'objectiu d'analitzar tres projectes significatius dels últims anys en l'àmbit espanyol: *Guernica, pintura de guerra* (CCRTV Interactiva i Haiku Media, 2007), *Las voces de la memoria* (Barret Films i Asociación de Familiares de Alzheimer de Valencia, 2011) i *MetamentalDOC* (Blasco et al., 2010). *Guernica, pintura de guerra* és un dels documentals interactius pioners produïts a Espanya; *Las voces de la memoria* és un projecte documental multiplataforma sobre l'Alzheimer i la musicoteràpia articulats per diversos elements, i *MetamentalDOC* és una plataforma web que conté un documental interactiu sobre el gènere documental. Els projectes analitzats compten amb diferents temàtiques, plataformes, experiències d'usuari i estratègies, cosa que ofereix indicis per entendre com s'articula el documental transmèdia, l'estadi següent de la narrativa documental.

PARAULES CLAU:

gènere documental, mitjà digital, documental interactiu, transmèdia, documental web, documental transmèdia.

The interactive and transmedia documentary. Approach, state of development and case analysis in the Spanish area

El documental interactiu i transmèdia. Aproximació, estat de desenvolupament i anàlisi de casos en l'àmbit espanyol

ABSTRACT:

This study introduces a theoretical approach to the emerging genre of the interactive and transmedia documentary. A provisional definition of the term, its characterization and its current state of development are studied in order to analyze three significant projects produced in recent years in the Spanish area: *Guernica, pintura de guerra* (CCRTV and Haiku Media, 2007), *Las voces de la memoria* (Barret Films and Asociación de Familiares de Alzheimer de Valencia, 2011) and *MetamentalDOC* (Blasco et al., 2010). *Guernica, pintura de guerra* is one of the pioneering interactive documentaries produced in Spain; *Las voces de la memoria* is a multi-platform documentary project about Alzheimer's disease and music therapy explored through various elements, and *MetamentalDOC* is a web platform that contains an interactive documentary about the documentary genre and authored documentary. These projects use different thematics, platforms, user experiences and strategies, offering some clues to how the transmedia documentary, the next stage in the documentary narrative, works.

KEYWORDS:

documentary genre, digital media, interactive documentary, transmedia, webdocs, transmedia documentary.

1. Introducció

La irrupció en escena dels mitjans interactius digitals ha transformat les lògiques de producció, exhibició i recepció audiovisuals del gènere documental. Aquesta profunda transformació de l'ecosistema comunicatiu ha propiciat l'aparició i emergència de nous formats que en el moment present es troben en fase de creixement i adaptació a l'entorn, com és el cas del *documental interactiu i transmèdia*. La nostra hipòtesi de partida pretén comprovar si en l'àmbit de les noves formes documentals, que responen a lògiques interactives i transmèdia, hi ha formats, temàtiques i estratègies especialment indicats per a aquest tipus de textualitat, a partir d'una mostra i selecció de casos espanyols.

En aquest treball es presenta una aproximació teòrica i un estat de la qüestió sobre el documental interactiu i transmèdia. Per arribar a formular una definició i caracterització provisional del documental interactiu, definirem conceptes específics com *documental expandit*, *multiplataforma*, les narratives *multisuport* (*cross-media*, en anglès) i *transmèdia*, *jugabilitat* i *ludificació* (*gamification*, en anglès), àrees que ens ajudaran a delimitar amb precisió el punt de confluència actual entre el gènere documental i el mitjà interactiu. Una vegada definits aquesta sèrie de conceptes més generals, passarem a caracteritzar de manera provisional aquest àmbit específic i a plantejar un estat de desenvolupament actual. Aquest estat de la qüestió general ens permetrà detectar un conjunt de projectes representatius i seleccionar una mostra reduïda de casos, als quals s'aplica un model heurístic original per tal de determinar unes dinàmiques, lògiques i bones pràctiques afins al documental interactiu i transmèdia. La selecció de casos es focalitza en els projectes *Guernica, pintura de guerra* (CCRTV Interactiva i Haiku Media, 2007), un dels documentals interactius pioners produïts a Espanya; *Las voces de la memoria* (Barret Films i Asociación de Familiares de Alzheimer de Valencia, 2011), un projecte documental multiplataforma sobre l'Alzheimer i la musicoteràpia articulat per diversos elements, i *Metamental/DOC* (Blasco *et al.*, 2010), una plataforma web que conté un documental audiovisual i interactiu sobre el gènere documental. Aquesta anàlisi ens dóna indicis sobre si les àrees relatives a aquest tipus de narrativa, descrites en l'apartat següent i convertides en categories i indicadors en el model d'anàlisi, s'utilitzen de manera eficient en els projectes analitzats.

2. Aproximació teòrica i estat de la qüestió

Per tal de poder definir i caracteritzar amb més precisió el concepte de *documental interactiu i transmèdia*, és necessari introduir i descriure altres termes normalment relacionats, com *documental expandit*, *multiplataforma*, *multisuport*, *transmèdia*, *jugabilitat* o *ludificació*, que ens situaran en el context adequat per entendre aques-

ta particular textualitat interactiva. L'enumeració d'aquest petit glossari terminològic inicial ens permetrà entendre com s'articula aquesta hibridació entre les diferents parts implicades en un documental d'aquest tipus. L'expansió del documental cap a altres espais i pantalles, la producció per a diferents suports i/o plataformes, la diferenciació entre els conceptes de *multisuport* i *transmèdia* o la introducció de les lògiques i dinàmiques dels jocs en l'àmbit del documental interactiu, són alguns dels components clau que qualsevol projecte d'aquesta índole es planteja incloure, en major o menor mesura, en el moment actual. A continuació els enumerem i caracteritzem amb una doble finalitat: contextualitzar l'àmbit descrit i alhora descriure'ls amb profunditat per convertir aquests conceptes en categories i indicadors en el model analític proposat per analitzar i comparar la selecció de casos.

2.1. El documental expandit

Josep Maria Català (2011) opina que a causa de l'emergència de noves formes d'expressió visual com el *còmic documental* (*comic book documentary*, en anglès) o el *documental web* (*web documentary*, en anglès), els quals no són ni mitjans fotogràfics ni presenten un nexa clar amb la fotografia, cal efectuar una reconsideració profunda entre el fenomen fotogràfic i el tractament documental. Per dur a terme aquesta tasca, analitza la funció documentalista en l'anomenada *era de la postveritat*, a partir dels conceptes de *prefotografia* i *postfotografia* i, alhora, es proposa una nova ontologia fotogràfica basada en les seves relacions transcendents amb la visió (Català, 2011: 43). Segons Català cal tenir en compte aquestes noves formes d'expressió documentals autònomes com el documental web, el còmic documental o les instal·lacions interactives. Aquest increment del lèxic relacionat afavoreix que l'imaginari del terme *documental* s'expandeixi, que busqui nous llenguatges, noves retòriques, i finalment tots aquests àmbits conflueixin en el concepte de *documental expandit*. Català opina que ens trobem immersos en un procés de dissolució de les pantalles, la transformació més important de l'estructura cultural dels últims tres mil anys, un fet transcendental que comportarà que el documental clàssic segueixi existint però que alhora les possibilitats del concepte de *documental* s'expandeixin cap a noves avingudes o línies (Català, 2011).

Jacobo Sucari (2009: 248) opina que la inclusió i hibridació del documental tradicional amb les pràctiques artístiques que juguen amb l'espai creant atmosferes físiques en l'espectador i possibilitant la seva participació són capaces d'ampliar les formes de representació pròpies de la projecció monocanal i les fórmules narratives lineals més convencionals. El documental expandit seria una forma que inclou diferents modalitats i que uneix pràctiques diverses pròpies de diferents disciplines, tals com l'arquitectura (la llum i l'espai), la narrativitat, la interactivitat, la hipertextualitat i la instal·lació. Aquestes noves modalitats i pràctiques proposen un nou concepte per al documental audiovisual, que suggereix un salt qualitatiu respecte a la tradició del documental monocanal en adoptar les variacions en la representació

documental un extens ventall de formes. Aquest nou estadi, d'acord amb Sucari (2009: 249), respon al fet que les propostes expandides permeten el desenvolupament de noves estratègies de comunicació i formes de representació.

2.2. Multiplataforma

En el context actual diversos factors de caràcter tecnològic, econòmic i sociocultural han propiciat l'inici del procés de convergència mediàtica (Jenkins i Deuze, 2008). Aquest procés està intensificant noves maneres de construir el relat audiovisual donada la possibilitat d'hibridismes narratius en diferents suports de mitjans (Monteiro i Duarte, 2011). La narrativa multiplataforma és probablement la forma més bàsica de narrativa multimèdia. Consisteix en la narració de la mateixa història en diferents mitjans o suports, adaptant-se al llenguatge-forma de cadascun d'ells (Balázs, 1978). En aquest sentit, el concepte *multiplataforma* es troba d'alguna manera vinculat al d'*adaptació*. Salaverría (2001) defineix *narrativa multiplataforma* com a relats transmesos o percebuts unitàriament a través de múltiples mitjans. Des de la perspectiva d'un mateix relat narrat en diferents mitjans, el desenvolupament de projectes multiplataforma no constitueix un fenomen nou sinó que ha viscut una important eclosió gràcies al desenvolupament tecnològic i al procés de convergència. Enfront de la figura del narrador com a guia d'accés a una història clausurada, la narrativa interactiva té uns continguts oberts i l'estructuració dependrà de la navegació de l'usuari (Costa i Piñeiro, 2012).

2.3. La narrativa multisuport

En l'àmbit concret de la narració, parlar de *narrativa multisuport* (*crossmedia storytelling*, en anglès) és fer-ho d'una narració integrada que es desenvolupa a través de diversos mitjans, amb diversos autors i estils, que els receptors han de consumir per poder experimentar el relat complet. Aquesta experiència està connectada a través de diversos mitjans, vinculats per mitjà de la història i la interactivitat de l'audiència (Davidson *et al.*, 2010: 8). D'aquesta manera, la narrativa multisuport constitueix, com assenyalava Roig (2009), una xarxa teixida per un conjunt d'elements al voltant d'un univers narratiu, on la coherència ha de ser una constant en les seves múltiples manifestacions (Costa i Piñeiro, 2012: 110).

Precisament, com assenyalava De Haas (2002), el paper que assumeixen els receptors en un relat multisuport constitueix un element consubstancial a la seva definició. Dena (2004) considera que l'activitat a través dels canals s'ha d'assenyalar com un dels aspectes essencials d'un relat multisuport. La narrativa multisuport difereix de la multiplataforma en el fet que no es tracta de l'adaptació del mateix relat a diversos suports, sinó que cada un d'ells aportarà informació per a la construcció d'un relat unitari. El receptor ha d'experimentar el conjunt per entendre el significat de cada un dels suports. Malgrat que constitueix una de les narratives estretament vinculades a la convergència mediàtica, seria un error considerar la narrativa multisuport com un fenomen actual, ja que l'exemple de la publicitat és un exponent

clar de com aquest mitjà, des de sempre, s'ha centrat a aconseguir un missatge unificat a través de múltiples mitjans (Davidson *et al.*, 2010: 3).

2.4. La narrativa transmèdia

El concepte de *narrativa transmèdia* (*transmedia storytelling*, en anglès) va ser proposat per l'investigador i professor Henry Jenkins (2003) en un article publicat a la revista *Technology Review* del Massachusetts Institute of Technology (MIT) com a expressió per denominar les experiències narratives que es despleguen a través de diversos mitjans o plataformes. 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 en un únic mitjà» (Jenkins, 2008: 101). Actualment, les històries més importants tendeixen a fluir «a través de múltiples plataformes de mitjans» (Jenkins, Purushotma, Clinton, Weigel i Robison, 2009: 46). El terme *narrativa transmèdia* s'usa indistintament amb altres conceptes com «multisuport» (Bechmann Petersen, 2006), «múltiples plataformes» (Jeffery-Poulter, 2003), «mitjans híbrids» (Boumans, 2004), etc. Les expressions *transmedial worlds* (Klastrup i Tosca, 2004), *transmedial interactions* (Bardzell, Wu, Bardzell i Quagliara, 2007), *multimodality* (Kress i Leeuwen, 2001) o *intermedia* (Higgins, 2001) 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). Aquest caos semàntic no és nou en les aproximacions a la comunicació digital (Scolari, 2008 i 2009), i pot ser considerat un punt de partida necessari per desenvolupar un discurs teòric sobre narrativa transmèdia més consistent. Segons Scolari (2013), en el nivell més bàsic, podem entendre com a històries transmèdia el darrer esglaó en l'evolució de les formes narratives. En la forma ideal de narrativa transmèdia, cada mitjà fa el que millor sap fer: 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).

L'aproximació duta a terme al voltant dels tres tipus de narratives —multiplataforma, multisuport i transmèdia— revela importants elements de confluència entre ells, però la diferenciació entre multisuport i transmèdia resulta més complexa. Cal destacar que nombrosos autors consideren ambdós termes com a sinònims (Hernández i Grandío, 2011; Guarinos, Gordillo i Ramírez, 2011). Belsunces (2011) considera la narrativa multisuport com un pas previ i base material de la narrativa transmèdia, quan es tracta d'una història explicada a través de diversos mitjans en què cada fragment presenta una aportació diferent del total. En un relat multisuport els fragments vehiculats no tenen sentit complet i cal abordar l'experiència en la seva totalitat per comprendre'ls (Costa i Piñeiro, 2012: 113).

2.5. Jugabilitat i/o ludificació

Zichermann i Cunningham (2011: 11) defineixen el concepte de *ludificació* com un procés relacionat amb el pensament del jugador i les tècniques de joc per atraure els usuaris i resoldre problemes. Kapp (2012: 9) assenjala que la ludificació respon a la utilització de mecanismes, l'estètica i l'ús del pensament, per atraure les persones, incitar a la acció, promoure l'aprenentatge i resoldre problemes. Aquests autors defensen que la finalitat de tot joc que porti implícit l'ideal de ludificació és influir en la conducta psicològica i social del jugador, utilitzant certs elements presents amb l'objectiu que els jugadors incrementin el seu temps en el joc i la seva predisposició psicològica a seguir jugant. Lee, Ceyhan, Jordan-Cooley i Sung (2013) afirmen que la ludificació es pot traduir en un sistema pràctic que proporcioni solucions ràpides amb les quals l'usuari aprengui constantment a través d'una experiència gratificant. Kapp (2012) i Zichermann i Cunningham (2011) coincideixen en major o menor mesura a l'hora de determinar algunes de les característiques de la ludificació:

- *La base del joc*: amb variables com la possibilitat de jugar, d'aprendre, de consumir, l'existència d'un repte que motivi al joc, les normes en el joc, la interactivitat i la retroacció (*feedback*, en anglès).

- *Mecànica*: la incorporació al joc de nivells o insígnies (recompenses per al jugador).

- *Estètica*: l'ús d'imatges atractives.

- *Idea del joc*: l'objectiu que pretenem aconseguir.

- *Connexió joc-jugador*: el jugador ha de trobar amb relativa facilitat el que està buscant, si no la situació li generarà frustració (Padilla, Halley i Chantler, 2011).

- *Jugadors*: poden estar més o menys motivats a participar en el joc.

- *Motivació*: cal trobar un equilibri entre els reptes senzills (avorrits) i els complexos (ansietat i frustració).

- *Promoure l'aprenentatge*: la ludificació incorpora tècniques de la psicologia per fomentar l'aprenentatge a través del joc.

- *Resolució de problemes*: Es pot entendre com l'objectiu final del jugador; és a dir, arribar a la meta, resoldre el problema, anul·lar l'enemic en combat, superar diferents obstacles, etc.

El que busca la ludificació és aconseguir un canvi en l'actitud de l'usuari utilitzant elements de joc que li cridin l'atenció i li generin reptes. Diversos estudis sustenten la idea bàsica de la ludificació i indiquen que a través dels jocs es pot aconseguir un canvi d'actitud en el comportament de les persones (Ermi i Mäyrä, 2005).

3. Definició i caracterització

Després de definir en l'apartat anterior conceptes de caire més general, situarem ara l'àmbit de recerca d'acord amb les definicions de *cinema documental*, *mitjà*

digital i *documental interactiu*. John Grierson, figura clau de l'escola documentalista britànica, va utilitzar el terme *documental* a principis del segle passat per qualificar una pel·lícula de Robert J. Flaherty, *Moana* (1926), ja que va considerar que posseïa «valor documental», i va descriure el gènere en si com «el tractament creatiu de la realitat» (Grierson, 1988). D'acord amb Rabinowitz (1994), la vida d'un jove en una illa de la Polinèsia era raó suficient per a Grierson per considerar la pel·lícula com a prova documental.

Paral·lelament al desenvolupament del cinema, un nou mitjà —anomenat *digital i/o interactiu*— va començar a emergir gràcies als avenços tecnològics. L'aparició del mitjà digital sorgeix amb mig segle de retard respecte del gènere cinematogràfic, però es desenvolupa de manera exponencial. Això ha estat possible gràcies a un conjunt de teories i conceptes teòrics sobre narrativa interactiva i cultura en diversos mitjans elaborats a partir de la segona meitat del segle xx i fins avui (Aarseth, 2003; Berenguer, 2004; Bou, 2003; Landow, 2009; Manovich, 2001; McLuhan, 1985 i 1987; Murray, 1999; Nelson, 1970 i 1997; Ribas, 2000; Scolari, 2009 i 2013).

Del procés d'hibridació entre el cinema documental i el mitjà digital interactiu emergeix durant els anys vuitanta del segle xx un nou format que encara es troba en una fase de creixement i adaptació a l'entorn, el *documental interactiu*, un gènere en gestació que es compon de diversos suports i plataformes per a la seva producció, distribució i exhibició, com el web (documental web), un suport físic (instal·lació), els mitjans visuals (cinema i televisió), suports fora de línia (CD-ROM, DVD-ROM, videodisc) o el multiplataforma (documental transmèdia), entre d'altres. Gaudenzi (2012: 26-27) cita Whitelaw com a pioner a l'hora de qualificar aquest tipus de projectes amb la nomenclatura de *documental interactiu*. Whitelaw (2002: 1) va considerar que el pas cap a l'observació de vídeo digital en un ordinador de sobretaula capaç de pujar-lo al web (a més de l'augment creixent de la banda ampla de la llar) va ser la causa d'aquesta nova accepció del terme *documental*.

Si la definició tradicional de *documental* és borrosa i es troba en un continu procés de construcció i desconstrucció, la definició de *documental interactiu* encara es troba en un estadi conceptual anterior. Al marge d'autors capdavanters com Glorianna Davenport (Davenport i Murtaugh, 1995), qui va començar a experimentar amb les narratives cinematogràfiques multimèdia a mitjan anys vuitanta al MIT —i el 1995 va encunyar el concepte d'*evolving documentary* (Davenport i Murtaugh, 1995: 5)—, existeix poca literatura sobre el documental interactiu (Gaudenzi, 2012; Renó, 2008; Renó i Renó, 2011; Dovey i Rose, 2012; Almeida i Alvelos, 2010; Whitelaw, 2002; Choi, 2009; Dinmore, 2008). En alguns casos, s'utilitza el terme sense definir-lo de forma precisa, donada la seva complexitat (Hudson, 2008; Ursu et al., 2009; Almeida i Alvelos, 2010; Dovey i Rose, 2012). En termes generals, es dona per acceptada l'accepció de *documental interactiu* com a terme genèric per definir aquest tipus de textualitat interactiva (Gaudenzi, 2012: 29).

En l'aproximació al concepte de les dues directores creatives del grup i-Docs, Aston i Gaudenzi (2012), es defineix el *documental interactiu* com a qualsevol

projecte que comenci amb la intenció de documentar la realitat i ho faci utilitzant tecnologia digital interactiva. Aquesta proposta parteix de la senzilla definició de *documental interactiu* de Galloway i altres autors (2007), ja que considera obra del gènere qualsevol documental que utilitzi la interactivitat com a part nuclear del seu mecanisme relacional. Gaudenzi (2012: 32) afegeix en la seva investigació doctoral que la seva definició es focalitza en «la naturalesa interactiva-nativa de l'artefacte i en la intencionalitat documental de l'autor, en què la realitat és entesa com qualsevol material intervingut a través dels nostres sentits, ment o mitjans, per establir una relació significativa amb el que ens envolta».

La definició segons l'estudi de la Documentary Network del Canadà (2011: 17) se centra a aclarir que el *documental web* és una forma de documental concebuda específicament per al web i la difusió en línia, ja que és navegable i interactiva, i es caracteritza generalment per la narrativa no lineal, un tipus de guió especialitzat i el contingut multimèdia. Berenguer (2004) considera el *documental interactiu* com una espècie de narrativa interactiva que ha emergit a banda dels hipertextos i jocs dels anys vuitanta. Per a Goodnow, Córdova i Venegas (2004), els *documentals interactius* provenen dels experiments inicials de les pel·lícules interactives, on l'activitat física, més que la cognitiva, és utilitzada per navegar en directe a través del material existent. Català (2011: 61) defineix el terme, fent referència a la seva especificació per a suport web, com «un film assaig expandit». Segons aquest autor, el documental web és postcinematogràfic, tot i que en la seva estructura conflueixin multitud de mitjans en les seves formes postclàssiques. Segons Nash (2012: 204), el nom de *documental web* descriu un tipus de treball documental, distribuït a través d'Internet, que és multimèdia i interactiu. Totes aquestes definicions exposades sobre el *documental interactiu* ens porten un estadi més enllà i ens introdueixen al *documental transmèdia*, un format que expandeix els seus continguts a altres mitjans i plataformes, buscant sempre la complicitat dels consumidors proactius (*prosumers*, en anglès) (Scolari, 2013: 197). Delaney (2011) ens ofereix algunes claus per entendre aquest nou estadi del documental, com utilitzar el web per expandir la narració i enriquir el projecte, estendre el relat utilitzant material filmic addicional, promoure la interactivitat a través del compromís de l'audiència, potenciar les aplicacions i dispositius mòbils o pensar en la banda sonora.

L'objectiu inherent del documental lineal i interactiu és documentar la realitat, però el tipus de material en relació amb els mitjans i les preferències dels seus autors i participants acaba creant un producte final molt diferent. Per tant, cal pensar en una possible definició de *documental interactiu* assumint la seva ambivalència entre els àmbits cinematogràfic i interactiu, i finalment la seva identificació com a discurs que pretén realitzar una transferència de contingut vinculat a la realitat. Amb certa precaució com a gènere en gestació i en estat embrionari, caracteritzem el *documental interactiu* com una obra interactiva en línia o fora de línia, realitzada amb la intenció de representar, documentar i construir la realitat

amb els mecanismes propis dels documentals convencionals —les *modalitats de representació*—, i altres de nous que anomenarem *modalitats de navegació i d'interacció*, en funció del grau de participació i interacció que tinguin, els quals es converteixen, en aquesta nova forma de comunicació, en l'element clau per assolir els objectius del documental. En última instància, es tracta de complementar, expandir i amplificar l'experiència documental oferint nous sistemes de percepció en l'experiència immersiva de l'interactor en un entorn digital interactiu (Gifreu, 2013a: 276-277).

4. Estat de desenvolupament actual

Després de definir i caracteritzar el *documental interactiu i transmèdia*, presentem aquí un estat de desenvolupament actual. En relació amb les empreses, institucions i productores que es dediquen a la producció —si bé no exclusiva, però sí com a aposta important i destacada—, trobem pocs actors involucrats en la competició, però de renom internacional. El país que més formalment ha apostat per aquest nou format és el Canadà: trobem diferents institucions dedicades a produir documentals interactius, entre les quals destaquem la National Film Board (NFB). Analitzant els agents o productors que estan promovent la creació de documentals interactius, ens trobem amb les televisions i les filmoteques públiques, i d'entre tots els ens implicats, en destaca la cadena ARTE, la qual ha fet una forta aposta pel documental web. També cal destacar empreses productores com Upian, Honkytonk Films, Helios Design Labs o Submarine Channel, entre d'altres.

La producció d'aquest tipus de projectes en l'àmbit espanyol es troba encara en una fase incipient. En relació amb els països productors de documentals per a nous mitjans —Canadà i França bàsicament—, podem afirmar que l'experimentació que ells van començar fa una o dues dècades està començant a succeir en l'àmbit llatí avui dia. A partir d'una recerca prèvia (Gifreu, 2013b: 385-417), vàrem analitzar una mostra inicial de cent projectes, dels quals només en detectàrem cinc produïts en l'àmbit espanyol. I altres directors de projectes internacionals així ho evidencien, mostrant una manca gairebé absoluta de projectes llatins i especialment espanyols (MIT Docubase; DocSHIFT Index; InterDOC). Els resultats de la mostra sobre l'avaluació de l'estat de l'art en relació amb les temàtiques, suports/plataformes i experiència d'usuari mostraren l'evidència que a Espanya tot just es comença a produir sota aquests paràmetres actualment (Gifreu, 2013b).

Tot i experiències capdavanteres en l'àmbit espanyol que es podrien considerar projectes amb una marcada línia de difusió cultural, com els produïts durant els anys noranta per l'Institut Universitari de l'Audiovisual de la Universitat Pompeu Fabra en el format del suport òptic CD-ROM (*12 sentits*, 1996; Joan Miró. *El color dels somnis*, 1998), i que Ribas (2000) analitza en la seva recerca i caracteritza com

a «assaigs interactius», és durant la primera dècada del segle XXI quan neixen els primers projectes pioners en aquest àmbit a Espanya. Concretament hi ha dos projectes que anticipen aspectes clau d'una producció que va en augment actualment, com són *Guernica, pintura de guerra* (CCRTV Interactiva i Haiku Media, 2007), un dels primers documentals interactius, multiplataforma i transmèdia produïts a Espanya sobre el quadre que va pintar Picasso, i *Los niños que nunca volvieron* (Dos de Mayo, 2008), un documental interactiu que recull les històries de diversos nens de la guerra que es van veure obligats a emigrar lluny d'Espanya i dels seus pares durant la Guerra Civil espanyola. Els anys 2007 i 2008 respectivament són el punt de partida de projectes amb una certa ambició i reconeixement, i el moment en què es constitueix per primera vegada la productora més prolífica fins ara en aquest àmbit en el context espanyol: Barret Films.

Actualment, una sèrie d'actors en l'àmbit de la producció audiovisual i interactiva espanyola s'han sumat a produir aquest tipus de format audiovisual. A les taules 1 i 2 hem elaborat un resum dels principals projectes produïts en el context espanyol durant els últims anys, així com dels que es troben en procés de desenvolupament. Aquesta primera tria³ ens permetrà efectuar una segona selecció, focalitzada en tres projectes concrets.

Projecte	Autor, any de producció	Descripció
<i>Guernica, pintura de guerra</i>	CCRTV Interactiva i Haiku Media, 2007	Documental multiplataforma que reflexiona sobre la vida de Picasso i la seva obra mestra, el quadre <i>Guernica</i> .
<i>Los niños que nunca volvieron</i>	Produïda per Dos de Mayo, editada per la Dirección General de Ciudadanía Española en el Exterior del Ministerio de Trabajo e Inmigración, 2008	Documental interactiu sobre les històries de diversos nens de la guerra que es van veure obligats a emigrar d'Espanya i allunyar-se dels seus pares durant la Guerra Civil espanyola.
<i>Las voces de la memoria</i>	Barret Films i Associació de Familiars de Alzheimer de Valencia, 2011	Documental sobre l'Alzheimer i el poder terapèutic de la música que segueix els passos d'un grup musical integrat per trenta persones afectades per aquesta malaltia.
<i>MetamentalDOC</i>	Ingrid Blasco, Glòria Campos, Miryam Figueira, Arnau Gifreu i Marc Molinos. Facultat d'Empresa i Comunicació, Universitat de Vic, 2010	Plataforma web i documental interactiu sobre el cinema documental.
<i>Cromosoma 5</i>	Maria Ripoll i Lisa Pram, 2012	Projecte multidisciplinari que explica la història de l'Andrea, una nena amb el síndrome 5P.

Taulela 1. Selecció de projectes representatius de documental interactiu i transmèdia produïts durant el període 2007-2013 a Espanya

Font: Elaboració pròpia.

Projecte	Autor, any de producció	Descripció
<i>SEAT. Las sombras del progreso</i>	Ferran Andrés Martí, Cristina González, Sabrina Grajales, David J. Moya, Marina Thomé (màster en documental creatiu de la Universitat Autònoma de Barcelona), amb la col·laboració de Citilab, 2012	Documental web sobre la SEAT, la fàbrica fundada el 1950 per Franco com l'empresa model del règim, que es va acabar transformant en un dels principals focus de lluita obrera.
<i>Cyborg Project</i>	Espill Media, 2013	Projecte transmèdia sobre el fet de no percebre els colors i el món dels <i>cyborgs</i> .
<i>160 metros: una historia del rock en Bizkaia</i>	Media Attack, 2013	Aproximació econòmica, social i cultural a dues formes de veure la vida, separades i unides pel rock, en un entorn de desindustrialització i de construcció d'una nova ciutat a finals dels anys vuitanta i principis dels noranta.
<i>Catacombes, historias del subsuelo de París</i>	Víctor Serna i Barret Films, 2013	Projecte que explora l'altra cara de París: tres-cents quilòmetres de galeries subterrànies que permeten visitar búnquers de la Primera i la Segona Guerra Mundial i organitzar festes il·legals a les quals poden assistir centenars de persones.
<i>Isabel</i>	Lab RTVE.es, 2013	Documental web històric sobre les deu batalles que van donar lloc a la conquesta de Granada per part dels Reis Catòlics, el 1492.
<i>0 responsables</i>	Asociación de Víctimas del Metro del 3 de Julio de 2006 i Barret Films, amb el suport de la Fundació Valencianista, 2014	Reflexiona sobre la mort el 2006 de quaranta-tres persones en un accident de metro a València, en què no hi va haver acusats.

Taula 1. Selecció de projectes representatius de documental interactiu i transmèdia produïts durant el període 2007-2013 a Espanya (*continuació*)

Font: Elaboració pròpia.

5. Casos seleccionats per al seu estudi

5.1. Justificació dels casos seleccionats

Després d'enumerar i descriure els projectes més significatius de l'àmbit espanyol durant el període 2007-2013, a continuació justificarem l'elecció dels tres projectes escollits com a selecció de casos en l'àmbit espanyol per efectuar-ne una anàlisi: *Guernica, pintura de guerra* (2007), *Las voces de la memoria* (2011) i *Metamental-DOC* (2010). Aquestes tres produccions compten amb unes especificitats que les converteixen en alguns dels exemples més significatius tant de la vessant interactiva com transmèdia de documental de la primera dècada del segle XXI, sempre en clau de producció espanyola. Les hem escollit, a més, perquè totes tres compten

Projecte	Autor, any de producció	Descripció
<i>Las Sinsombrero</i>	IntropiaMedia (en procés)	Projecte transmèdia educatiu que pretén recuperar, divulgar i perpetuar el llegat de les artistes oblidades de la Generació del 27.
<i>Intrusos</i>	La Quimera (en procés)	La història d'un grup de pagesos del delta de l'Ebre que lluita desesperat per frenar l'atac d'uns cargols invasors que devoren les seves plantacions d'arròs.
<i>La llamada</i>	Inicia Films (en procés)	Documental que reflexiona sobre el dur procés que experimenta una mare quan se li mor un fill i la donació d'òrgans.
<i>La idea de Europa. Un diálogo abierto</i>	Química Visual (en procés)	Projecte col·laboratiu que, a partir del text de George Steiner del mateix títol, busca obrir el diàleg i la reflexió entre els ciutadans europeus sobre aquelles qüestions fonamentals que ens defineixen com el que som.
<i>Bugarach. Surviving the apocalypse</i>	Nanouk Films (en procés)	Cinc personatges s'enfronten a una suposada fi del món a Bugarach, un petit poble del sud de França. Una faula en forma de comèdia existencialista sobre la crisi espiritual d'Occident.

Taula 2. Selecció de projectes en fase de producció actualment

Font: *Elaboració pròpia.*

amb aplicacions en línia (consultables actualment) i components transmèdia destacables. Si bé la majoria de l'escassa producció pionera en documental interactiu espanyol ja era en línia durant la primera dècada del segle XXI, no hem trobat altres projectes que comptin amb un desplegament transmèdia tan coherent i ben articulats.

5.2. *Guernica, pintura de guerra*

El projecte *Guernica, pintura de guerra*⁴ (2007), produït per Televisió de Catalunya, narra el fatal bombardeig que va sofrir la ciutat de Guernica per part de l'aviació alemanya a les ordres del general Franco. Picasso ho va expressar en el quadre *Guernica*, i aquesta pintura 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. En una època incipient a Espanya per al documental interactiu i transmèdia, 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 van poder consultar en tres plataformes diferents: web, televisió digital terrestre (TDT) i centre multimèdia (*media center*, en anglès).

Totes tres plataformes 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.



Figura 1. Documental interactiu per a televisió (interfície visual inicial)



Figura 2. Documental interactiu per a televisió (interfície visual del documental interactiu)

D'aquesta manera, amb *Guernica, pintura de Guerra*, Televisió de Catalunya va iniciar l'any 2007 una experiència pionera 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, centre multimèdia i un lloc web a Internet. Es va tractar, en definitiva, d'una nova forma de veure televisió i de concebre una producció audio-



Figura 3. Documental interactiu per a web (interfície visual inicial)

visual des de la perspectiva del multiformat pel que fa a la difusió, i de la multiplantforma pel que fa a l'exhibició.

5.3. *Las voces de la memoria*

*Las voces de la memoria*⁵ és un documental transmèdia que ressegueix les històries d'un grup musical integrat per trenta persones afectades d'Alzheimer. El documental narra la història del dia a dia del cor des del seu naixement fins a la seva actuació al Palau de la Música de València davant centenars de persones el Dia Mundial de l'Alzheimer. Es tracta del relat de l'esforç realitzat pels malalts, i també per tot el seu entorn, per aconseguir que aquestes persones afectades per una demència que progressivament destrueix la seva memòria siguin capaces de realitzar un concert davant el seu públic. Aquest fet va succeir el 26 de setembre de 2010, quan el públic congregat al Palau de la Música de València va ser testimoni d'un concert únic: La Veu de la Memòria. Un cor integrat per trenta malalts d'Alzheimer va interpretar un repertori que inclou cançons populars, un himne *gospel*, o complexos exercicis polifònics. Durant el transcurs d'aquest relat, l'espectador participa activament dels avatars personals dels protagonistes —malalts, cuidadors, familiars, etc.—, amplia la informació amb testimonis experts en la malaltia i la musicoteràpia, i és testimoni de l'evolució dels personatges, de la seva perseverança per conservar la seva identitat i la seva capacitat de gaudir i relacionar-se, amb la música com a aliat.

Cada pantalla s'inicia amb un joc interactiu de musicoteràpia (karaoke, percussió, afinació, direcció, etc.) que ambienta i introdueix el vídeo corresponent del capítol sobre la història del cor, i que permet alhora enllaçar altres vídeos comple-

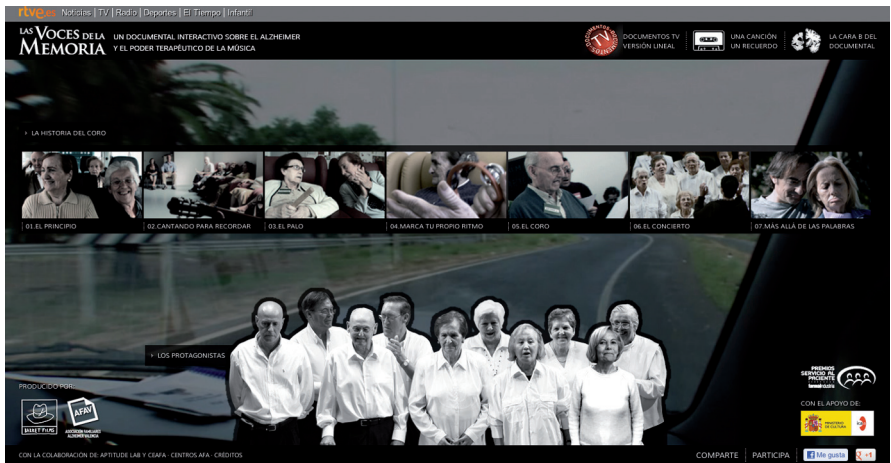


Figura 4. Documental interactiu per a web (interficie inicial després del video inicial)

mentaris. Aquestes històries contenen metadades que ens activen accessos a la informació medicotècnica del tema tractat en la seqüència corresponent. Així, quan estem veient un vídeo sobre algun dels personatges, una icona del cervell s'il·lumina i ens indica que es disposa d'informació complementària per a la consulta. En clicar sobre aquesta icona accedim a un nou espai on s'emmagatzemen tots els recursos multimèdia, textos, gràfics, entrevistes amb experts, etc., que ens mostren tant els símptomes i diagnòstics com les cures, atencions i mesures terapèutiques que familiars, cuidadors i professionals apliquen.

La secció «Una canción – un recuerdo» permet complementar les versions lineal i no lineal del documental ampliant l'experiència de l'espectador. D'aquesta manera s'han programat els videojocs musicals, i amb el mateix enfocament s'han dissenyat diversos mecanismes de participació aprofitant els avantatges que atorga una aplicació com Spotify: l'aplicació Spotify Social permet generar i compartir llistes de reproducció, que podrien estar confeccionades triant entre els propis temes del cor i les nombroses versions. Una altra opció que se'ns ofereix és la de fer música: cantar amb lletra, recordar lletres, esbrinar cançons, etc., jocs senzills que ens permeten una experiència lúdica i enormement immersiva que podem desenvolupar des de la mateixa aplicació de l'Spotify.

Per a la difusió del projecte i les seves diferents parts, es compta amb una estratègia d'accés multiplataforma des dels nombrosos webs i portals de les entitats que treballen en el camp de l'Alzheimer, així com des dels portals de difusió documental i en mitjans de comunicació locals i nacionals (per exemple Radiotelevisión Española). A més, compta amb una innovadora estratègia de difusió viral basada en el rastre que els espectadors deixen en navegar pel documental a les xarxes socials Facebook i Twitter.



Figura 5. Documental interactiu per a web (secció «Una canción – un recuerdo»)

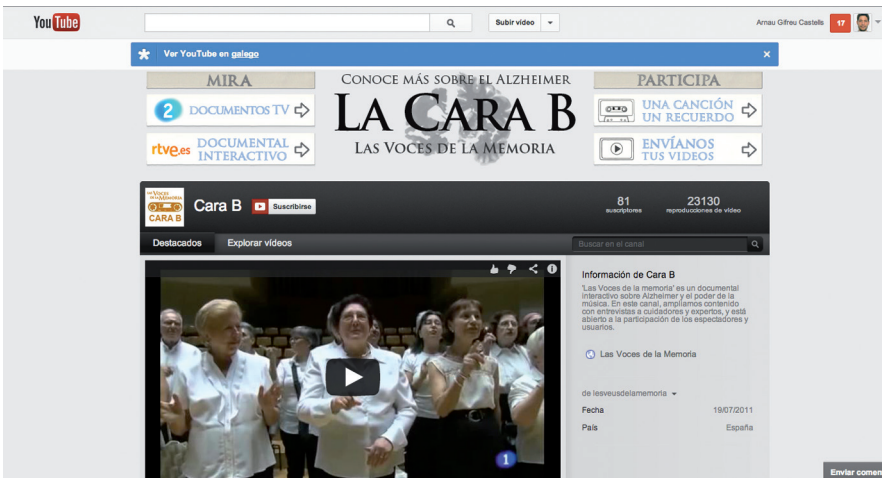


Figura 6. Documental interactiu per a web (secció «La cara B»)

5.4. MetamentalDOC

*MetamentalDOC*⁶ és una plataforma web que conté dos documentals, un de lineal i un altre d'interactiu, que tracten sobre el cinema documental i el documental d'autor. Des del punt de vista del concepte central que comprèn el documental interactiu, es tracta d'una aplicació a mig camí entre el gènere documental —s'aprecia en les seccions de les entrevistes i la mateixa obra documental— i una



Figura 7. Documental interactiu per a web (interfície inicial)

obra de difusió cultural amb una finalitat didàctica i pedagògica —s’aprecia en les seccions del recorregut històric i l’aula virtual. La novetat i valor afegit d’aquest exemple es fonamenten en el fet que costi trobar experiències similars en el mercat que barregin d’una manera eficient i atractiva una proposta lúdica —d’entreteniment— amb una de didàctica i educativa —d’aprenentatge.

Cada part de *MetamentalDOC* desenvolupa uns continguts navegables a través d’una modalitat concreta i una metàfora original. La secció «Sala d’exhibició» presenta el documental audiovisual partit per parts, en relació amb els grans blocs d’investigació proposats. Però, a més, l’interactor té la possibilitat d’afegir vídeos a una galeria en línia, la qual primer és filtrada pels autors del projecte. A la part de les entrevistes, activem diferents punts de vista en un personatge entrevistat o apliquem un filtre per temes. En aquesta secció existeixen dues submodalitats possibles de navegació: hi ha una recerca d’informació per tema, i una altra per personatge (figura 8).

La secció del recorregut històric ens proposa una navegació a través d’etapes o períodes cronològics delimitats. Comptem amb dos eixos cronològics que es complementen: la línia horitzontal inferior ens permet desplaçar-nos pels diferents períodes i dins de cada període trobem un conjunt de moviments o precursors destacats, situats a la part superior esquerra (figura 9).

L’apartat de l’aula virtual ens permet un accés a diverses informacions en què trobem diferents elements interactius que ens descobreixen diversos tipus de continguts. Aquest espai conté materials de diferent índole: tres llibreries amb continguts teòrics (definició, història, classificacions, llibres de referència, articles, citacions importants, etc., del gènere documental en general), una extensa bibliografia consultable a la Xarxa i fotografies que il·lustren cada període del recorregut histò-



Figura 8. Documental interactiu per a web (secció «Entrevistes»)



Figura 9. Documental interactiu per a web (secció «Recorregut històric»)

ric, referències bibliogràfiques, o una extensa gamma de recursos com un calendari i un mapa que localitza i situa en el temps els festivals més importants d'aquest gènere, productores i distribuïdors, cursos i formació, etc. Es tracta d'un directori de recursos i informació ordenat per categories i descarregable per l'usuari en la seva totalitat (figura 10).

Finalment, l'agrupació en funció de les preferències de l'interactor o llista de reproducció és una modalitat que permet memoritzar vídeos a través d'un botó a la secció del reproductor de vídeos. L'interactor pot clicar qualsevol botó en què hi



Figura 10. Documental interactiu per a web (secció «Aula virtual»)

hagi un símbol de sumar i llavors l'element seleccionat s'afegeix de forma ordenada en la llista de preferències. Aquesta modalitat, més la que permet veure el documental partit per temàtiques, i les entrevistes es configuren com el veritable documental interactiu.

5.5. Proposta de model de categorització

Després de descriure els tres projectes seleccionats, a continuació presentem un model de categorització original en què, a partir dels conceptes prèviament plantejats relacionats amb el documental interactiu i transmèdia, els convertim en categories, ahora relacionades amb uns indicadors que ens permetran determinar si les categories proposades s'utilitzen com una constant de producció en la mostra de projectes seleccionada (taula 3).

5.6. Aplicació del model de categorització als projectes seleccionats

Finalment, com a pas final de l'anàlisi dels tres projectes seleccionats, aplicarem el model de categorització a la mostra i n'extraurem uns resultats que mostrarem a les conclusions d'aquest treball (taula 4).

6. Conclusió

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 de comunicació en estat d'emergència que busca el seu lloc al nou ecosistema. Encara avui hi

Categories	Indicadors	Descripció
<i>1. Expansió discursiva (del contingut de no-ficció)</i>	Temàtica	Justificació de la temàtica
	Tipus de contingut	Com es distribueix el contingut (seccions, blogs, parts, capítols)
<i>2. Producció multiplataforma</i>	Suports òptics	CD-ROM/DVD-ROM/vidiodisc
	TV	TV connectada
	Cinema	Cinema interactiu
	Web	En línia
	Instal·lació	Espai físic
<i>3. Estratègia multisuport</i>	Implícita/explicita	Suggestida (implícita) o obligada (explícita)
	Ordre de l'experiència	En quin ordre cal experimentar les parts del projecte
<i>4. Estratègia transmèdia</i>	Tipus de mitjans / plataformes (categoria 2)	Llibres, pel·lícules, dispositius mòbils, joc de realitat alternativa (ARG, en anglès), web, còmics, marxandatge, etc.
	Involucració de l'audiència / experiència de l'usuari	Mosaic, narrativa bifurcada, joc, física, etc.
<i>5. Ludificació</i>	La base del joc	Elements intrínsecs
	Mecànica	Nivells, insígnies, gratificacions
	Estètica	Gràfics, imatges
	Idea del joc	Objectiu/s
	Connexió joc-jugador	Guia del jugador
	Jugadors	Participants (atributs)
	Motivació	Equilibri facilitat-dificultat, recompenses, bonus
	Promoure l'aprenentatge	Guanyar experiència, conèixer el sistema
	Resolució de problemes	Arribar al final, superar/desbloquejar nivells, etc.

Taula 3. Categories, indicadors i descripció de cada indicador de la proposta de model de categorització

Font: Elaboració pròpia.

ha pocs exponents significatius en l'àmbit espanyol, però l'emergència d'aquest gènere en gestació es comença a percebre, amb la qual cosa podem aventurar que una certa explosió de la forma es pronostica en la dècada actual.

Els resultats de l'aplicació del model de categorització indiquen que en el cas del primer projecte, l'expansió discursiva (1) i la producció multiplataforma (2) destaquen per sobre de les altres categories i indicadors. Creiem que una línia que aquest tipus de format ha d'explotar és la de difusió cultural i artística, com ja va succeir amb els CD-ROM culturals que la museística francesa va difondre amb un

	1. Expansió discursiva	2. Producció multi- plataforma	3. Estratègia multisuport	4. Estratègia transmèdia	5. Ludificació
<i>Guernica, pintura de guerra</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El documental 2. Material extra 3. Història del quadre 4. Els protagonistes 5. El <i>Guernica</i> 6. <i>Shafrazi experience</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. TV 2. Web 3. Centre multimèdia 	Implícita Ordre: <ol style="list-style-type: none"> 1. Documental audiovisual 2. Documental interactiu (TV connectada) 3. Centre multimèdia 4. Web 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Element central: documental audiovisual i contingut extra 2. Experiència d'usuari: mosaic, narrativa bifurcada, línia de temps 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Shafrazi experience</i> (idea)
<i>Las voces de la memoria</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Documental lineal (57 min) 2. Set blocs diferenciats (documental partit) 3. La cara B del documental 	<ol style="list-style-type: none"> 1. TV 2. Web 3. Apps (Una cançó - un recuerdo, Alzheimer) 4. Mitjans socials 	Implícita Ordre: <ol style="list-style-type: none"> 1. Visionat documental i/o parts 2. Extes de cada capítol 3. Jocs/exercicis per estimular la memòria 4. Comunitat 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Element central: documental interactiu 2. Experiència d'usuari: mosaic, narrativa bifurcada 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Minijocs per exercitar la memòria (base, connexió, aprenentatge): «Una cançó - un recuerdo»
<i>MetamentaldOC</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Documental lineal (50 min) 2. Sala projecció 3. Entrevistes 4. Recorregut històric 5. Aula virtual 6. Treballs acadèmics 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Documental audiovisual 2. Plataforma web educativa (documental interactiu) 3. Web 	Explícita Ordre: <ol style="list-style-type: none"> 1. Visionat documental i/o parts (selecció de les pel·lícules que apareixen i ressenya) 2. Visionat entrevistes (ressenya 1 autor) 3. Recorregut històric (aprendre història) 4. Aula virtual (lectura i ressenya documents) 5. Fòrums i tests (avaluables) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Element central: plataforma web (documental interactiu) 2. Experiència d'usuari: mosaic, llistat preferències 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usuari juga amb modalitats de navegació 2. Jocs tipus test a la web de presentació (mecànica, motivació, aprenentatge)


Taula 4. Aplicació de la mostra als tres projectes seleccionats

Font: Elaboració pròpia.

cert èxit a finals del segle passat. A partir de la diversificació de suports, plataformes i discursos per als quals es va produir *Guernica, pintura de guerra*, i el fet que es tracta d'una obra que no es va dedicar a replicar sinó a sumar, aportar, enriquir i expandir la investigació i proposta audiovisual, es pot considerar un dels primers

exponents significatius de documental interactiu, projecte de no-ficció transmèdia i obra multiplataforma en l'àmbit espanyol.

En el segon cas analitzat, *Las voces de la memoria*, ens centrem en una de les missions més elevades del gènere documental: servir com a plataforma per difondre coneixement i com a eina social per transformar i sensibilitzar la societat. A aquest element clau de la primera categoria li hem de sumar dues variables determinants més: el fet que la interactivitat es troba completament justificada, és a dir, és la raó de ser en el projecte interactiu —realitzar accions i estar actiu per no perdre la memòria, en aquest cas—, tot aportant sentit de comunitat (com a experiència d'usuari, categoria 4); i la transmedialitat, diferents accessos per tractar i apropar-se al relat des de diferents perspectives. L'anàlisi efectuada en aquest cas mostra com aquest ambiciós projecte perfecciona elements que ja hem avançat en l'anterior, en el sentit que ens permet jugar amb l'aplicació, en les línies més modernes de jugabilitat o ludificació actuals, de manera que destaca de manera decisiva en la categoria 5.

Finalment, l'últim cas seleccionat avança algunes possibles línies de relació entre el camp del documental interactiu i l'àmbit didàctic i educatiu. Aquest cas ens mostra les potencialitats si vinculem les narratives de no-ficció al terreny interactiu i transmèdia, i, per extensió, s'ofereix a l'estudiant diferents maneres d'apropar-se a la realitat i/o al coneixement perquè esculli l'eina o aplicació que més li convingui o la que més facilitats pel que fa a l'aprenentatge li generi (en la línia de les categories 3 i 4). Aquesta pot ser una estratègia efectiva per expandir, complementar i enriquir la classe tradicional. Com a estratègia multisuport explícita durant el curs lectiu, la utilització d'aquesta plataforma es configura com un instrument metodològic de suport i avaluació a classe que aconsegueix millorar l'interès i rendiment de l'alumne, de manera que al final del semestre es tradueix en un augment de la seva nota mitjana. 

Notes

[1] Aquest treball forma part del projecte *Audiencias activas y periodismo. Interactividad, integración en la web y buscabilidad de la información periodística* (CSO2012-39518-C04-02, Plan Nacional de I+D+i, Ministeri d'Economia i Competitivitat).

[2] Adreça de correspondència: Arnau Gifreu-Castells. C/ de la Sagrada Família, 7. E-08500, Vic, UE.

[3] Aquesta tria inicial no mostra tots els projectes que existeixen en l'àmbit espanyol, ja que la voluntat és citar una mostra que al nostre entendre és representativa de les propostes més interessants a partir de paràmetres com la temàtica, els diferents suports, la interactivitat, l'experiència de l'usuari o l'estratègia transmèdia.

[4] Web del projecte (única plataforma actualment activa): <http://www.tv3.cat/30minuts/guernica/home/home.htm>.

[5] Web del projecte: <http://vocesdelamemoria.rtve.es>.

[6] Web del projecte: <http://www.metamentaldoc.com>.

Referències bibliogràfiques

- AARSETH, E. J. (2003). «Nonlinearity and literary theory». A: WARDRIE-FRUIJN, N.; MONTFORT, N. *The new media reader*. Cambridge, Mass.: MIT Press, p. 762-780.
- ALMEIDA, A.; ALVELOS, H. (2010). «An interactive documentary manifesto». A: *ICIDS'10 Proceedings of the Third Joint Conference on Interactive Digital Storytelling*. Heidelberg: Springer, p. 123-128.
- ASTON, J.; GAUDENZI, S. (2012). *i-Docs website* (en línia). <<http://i-docs.org/about-idocs/>> [Consulta: 22 maig 2013].
- BALÁZS, B. (1978). *El film: Evolución y esencia de un arte nuevo*. Barcelona: Gustavo Gili.
- BARDZELL, S.; WU, V.; BARDZELL, J.; QUAGLIARA, N. (2007). «Transmedial interactions and digital games». A: *Proceedings of the International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology*. Nova York: ACM, p. 307-308.
- BARRET FILMS; ASOCIACIÓN DE FAMILIARES DE ALZHEIMER DE VALENCIA (2011). *Las voces de la memoria* (recurs electrònic). [Madrid]: Radiotelevisión Española. <<http://vocesdelamemoria.rtve.es/>> [Consulta: 6 setembre 2013].
- BECHMANN PETERSEN, A. (2006). «Internet and cross media productions: case studies in two major Danish media organizations». *Australian Journal of Emerging Technologies and Society* [Melbourne: Swinburne University of Technology], vol. 4, núm. 2, p. 94-107.
- BELSUNCES, A. (2011). «Producción, consumo y prácticas culturales en torno a los nuevos *media* en la cultura de la convergencia: el caso de *Fringe* como narración transmedia». Treball final del màster en Societat de la informació i el coneixement. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- BERENQUER, X. (2004). «Una dècada d'interactius». *Temas de Disseny* [Barcelona: Elisava], núm. 21, p. 30-35.
- BLASCO, I.; CAMPOS, G.; FIGUEIRA, M.; GIFREU, A.; MOLINOS, M. (2010). *MetamentalDOC* (recurs electrònic). Vic: Universitat de Vic. Facultat d'Empresa i Comunicació. <<http://www.metamentaldoc.com>> [Consulta: 9 desembre 2013].
- BOU, G. (2003). *El guión multimedia*. Madrid: Anaya Multimedia.
- BOUMANS, J. (2004). «Cross-media, e-content report». A: *ACTeN - Anticipating content technology needs* (en línia). <http://www.acten.net/cgi-bin/WebGUI/www/index.pl/cross_media> [Consulta: 10 juny 2013].
- CATALÀ, J. M. (2011). «Reflujos de lo visible. La expansión post-fotográfica del documental». *adComunica: Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación* [Castelló: Asociación para el Desarrollo de la Comunicación adComunica: Universitat Jaume I; Madrid: Universidad Complutense de Madrid], núm. 2, p. 43-62.
- CCRTV INTERACTIVA; HAIKU MEDIA (2007). *Guernica, pintura de guerra* (recurs electrònic). [Barcelona]: Televisió de Catalunya. <<http://www.tv3.cat/30minuts/guernica/home/home.htm>> [Consulta: 5 juny 2012].
- CHOI, I. (2009). «Interactive documentary: a production model for nonfiction multimedia narratives». A: *Intelligent technologies for interactive entertainment*. Berlín: Springer, p. 44-55.

- COSTA, C.; PIÑEIRO, T. (2012). «Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de *Águila Roja* (RTVE)». *ICONO 14* [en línia] [Madrid: ICONO 14 Asociación Científica], vol. 10, núm. 2, p. 102-125. <<http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/156>> [Consulta: 10 maig 2013]
- DAVENPORT, G.; MURTAUGH, M. (1995). «ConText: towards the evolving documentary». *ACM Multimedia 95 - Electronic Proceedings* [en línia], p. 5-9. <<http://ic.media.mit.edu/Publications/Conferences/ConTextEvolving/HTML/>> [Consulta: 25 juliol 2013].
- DAVIDSON, D. et al. (2010). *Cross-media communications: An introduction to the art of creating integrated media experiences*. Pittsburgh, Pa.: ETC Press. Resum també disponible en línia a: <<http://repository.cmu.edu/etcpres/6>> [Consulta: 10 juny 2013].
- DELANEY, E. J. (2011). «Exploring transmedia in documentaries». A: *DocumentaryTech* [en línia]. <<http://web.mit.edu/urichio/Public/television/documentary/Delaney%20transmedia%20documentary.docx>> [Consulta: 10 octubre 2012].
- DENA, C. (2004). «Current state of cross media storytelling: preliminary observations for future design». Article presentat al European Information Society Technologies (IST) Event (La Haia, 15 novembre). Disponible en línia a: <http://www.christydena.com/Docs/DENA_CrossMediaObservations.pdf> [Consulta: 22 gener 2014].
- DÍAZ CRUZADO, J.; TROYANO, Y. (2012). «El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo». Comunicació presentada a les III Jornadas de Innovación Docente de la Facultad de Ciencias de la Educación (Sevilla, 7-8 maig). Disponible en línia a: <https://fcce.us.es/sites/default/files/docencia/EL%20POTENCIAL%20DE%20LA%20GAMIFICACION%20APLICADO%20AL%20C3%81MBITO%20EDUCATIVO_0.pdf> [Consulta: 20 gener 2012].
- DINMORE, S. (2008). «The real online: imagining the future of documentary». Tesi doctoral. Adelaide: University of South Australia. Division of Education, Arts and Social Sciences. School of Communication.
- DOCUMENTARY NETWORK / OBSERVATOIRE DU DOCUMENTAL; AAMI; APFC; APFTQ; AQTIS; ARRQ; ASTRAL; CBC; CFTPA; DGC; DOC; ONF-NFB; RIDM; SARTEC; SRC; TÉLÉ-QUÉBEC; VIDÉOGRAPHE (2011). *Documentary and new digital platforms: an ecosystem in transition*. Mont-real: Observatoire du Documentaire / Documentary Network.
- DOS DE MAYO (2008). *Los niños que nunca volvieron* [recurs electrònic]. Madrid: Dirección General de Ciudadanía Española en el Exterior del Ministerio de Trabajo e Inmigración. <<http://www.losninosenunquavolvieron.es/>> [Consulta: 17 octubre 2013].
- DOVEY, J.; ROSE, M. (2012). «We're happy and we know it: documentary, data, montage». *Studies in Documentary Film* [Bristol: Intellect], vol. 6, núm. 2, p. 159-173.
- ERMI, L.; MÁYRÄ, F. (2005). «Player-centred game design: experiences in using scenario study to inform mobile game design». *Game Studies* [en línia] [s. l.: s. n.], vol. 5, núm. 1. <http://www.gamestudies.org/0501/ermi_mayra/> [Consulta: 12 agost 2013].
- GALLOWAY, D.; MCALPINE, K. B.; HARRIS, P. (2007). «From Michael Moore to JFK Reloaded: towards a working model of interactive documentary». *Journal of Media Practice* [Bristol: Intellect], vol. 8, núm. 3, p. 325-339.
- GAUDENZI, S. (2009). «Digital interactive documentary: from representing reality to co-creating reality». Treball de recerca. Londres: University of Goldsmiths. Centre for Cultural Studies.
- (2012). «The living documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary». Tesi doctoral. Londres: University of Goldsmiths. Centre for Cultural Studies.
- GIFREU, A. (2013a). «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». Tesi doctoral. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. Departament de Comunicació.
- (2013b). *El documental interactiu: Evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- GOODNOW, K. J.; CÓRDOVA, V.; VENEGAS, H. (2004). *ICT and multicultural practice*. Bergen: InterMedia.
- GRIERSON, J. (1988). *Postulados del documental*. Madrid: Càtedra.
- GUARINOS, V.; GORDILLO, I.; RAMÍREZ, M. M. (2011). «El relato audiovisual transmediático. Esquivando los *media* tradicionales. Estudios de caso y propuestas creativas». *Tripodos. Extra* [Barcelona: Universitat Ramon Llull. Facultat de Ciències de la Comunicació Blanquerna]: *VI Congrés Internacional Comunicació i Realitat*, p. 577-585.
- HAAS, M. de (2002). «Rules of interactive storytelling in cross media communication». A: *Crossmedia communication by Monique de Haas* [en línia]. <<http://crossmediacommunication.blogspot.com.es/2004/10/republishing-articles-1-rules-of.html>> [Consulta: 24 octubre 2012]

ARNAU GIFREU-CASTELLS

- HERNÁNDEZ PÉREZ, M.; GRANDIO, M. M. (2011). «Narrativa *crossmedia* en el discurso televisivo de ciencia ficción. Estudio de *Battlestar Galactica* (2003-2010)». *Área Abierta* [en línia] [Madrid: Servicio de Publicaciones de la Universidad Complutense], núm. 28. <<http://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/ARAB1111130004A>> [Consulta: 22 març 2014].
- HIGGINS, D. (2001). «Intermedia. Something else newsletter». A: PACKER, R.; JORDAN, K. *Multimedia: From Wagner to virtual reality*. Nova York: Norton.
- HUDSON, D. (2008). «Undisclosed recipients: database documentaries and the Internet». *Studies in Documentary Film* [Bristol: Intellect], vol. 2, núm. 1, p. 89-98.
- JEFFERY-POULTER, S. (2003). «Creating and producing digital content across multiple platforms». *Journal of Media Practice* [Bristol: Intellect], vol. 3, núm. 3, p. 155-164.
- JENKINS, H. (2003). «Transmedia storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling». *Technology Review* [Cambridge, Mass.: Association of Alumni and Alumnae of the Massachusetts Institute of Technology] (15 gener). També disponible en línia a: <<http://www.technologyreview.com/biotech/13052/>> [Consulta: 10 maig 2014].
- (2008). *Convergence culture: Where old and new media collide*. Nova York: New York University Press.
- JENKINS, H.; DEUZE, M. (2008). «Convergence culture». *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* [Thousand Oaks, Calif.: Sage], vol. 14, núm. 1, p. 5-12.
- JENKINS, H.; PURUSHOTMA, R.; CLINTON, K.; WEIGEL, M.; ROBISON, A. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. Cambridge, Mass.: Londres: MIT Press.
- KAPP, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer.
- KLAstrup, L.; Tosca, S. (2004). «Transmedial worlds: rethinking cyberworld design». A: *Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds*. Washington: IEEE Computer Society.
- KRESS, G.; LEEUWEN, T. van (2001). *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. Londres: Arnold.
- LADOW, G. P. (2009). *Hipertexto 3.0: teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización*. Barcelona: Paidós.
- LEE, J.; CEYHAN, P.; JORDAN-COOLEY, W.; SUNG, W. (2013). «GREENIFY: a real-world action game for climate change education». *Simulation & Gaming* [Thousand Oaks, Calif.: Sage], vol. 44, núm. 2-3, p. 349-365. També disponible en línia a: <<http://tcgameslab.org/wp-content/uploads/2013/02/Lee-et-al.-Greenify-Simulation-and-Gaming-2013.pdf>> [Consulta: 22 gener 2014].
- MANOVICH, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge, Mass.; Londres: MIT Press.
- MCLUHAN, M. (1985). *La galaxia Gutenberg*. Barcelona: Planeta-Agostini.
- (1987). *Understanding media: The extensions of man*. Londres: Ark Paperbacks.
- MONTEIRO, D.; DUARTE, E. (2011). «Universos fílmicos dinàmicos: estratègies narratives para novas mídias e televisão digital interativa». *Gêminis* [en línia] [São Carlos, Brasil: Universidade Federal de São Carlos. Programa de Pós-Graduação em Imagem & Som], núm. 2, p. 215-237. <<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/90>> [Consulta: 29 novembre 2013].
- MONTFORT, N.; WARDRIP-FRUIJN, N. (2003). *The new media reader*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- MURRAY, J. (1999). *Hamlet en la holocubiada: El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- MURTAUGH, M. (2008). «Interaction». *Software studies: A lexicon*. Cambridge, Mass.: MIT Press, p. 143-149.
- NASH, K. (2012). «Modes of interactivity: analysing the webdoc». *Media, Culture & Society* [Thousand Oaks, Calif.: Sage], vol. 34, núm. 2, p. 195-210.
- NELSON, T. H. (1970). «No more teacher's dirty looks». *Computer Decisions* [Rochelle Park, N. J.: Hayden].
- (1997). *The future of information*. Tòquio: ASCII Corporation.
- PADILLA, S.; HALLEY, F.; CHANTLER, J. C. (2011). «Improving product browsing whilst engaging users». Article presentat a Digital Engagement 2011 (Newcastle, 15-17 novembre).
- RABINOWITZ, P. (1994). *They must be represented: The politics of documentary*. Londres; Nova York: Verso.
- RENÓ, D. P. (2008). «A montagem audiovisual como base narrativa para o cinema documentário interativo: novos estudos». *Revista Latina de Comunicação Social* [en línia] [La Laguna, Tenerife: Universidad de La Laguna], núm. 63, p. 83-90. <http://www.revistalatinacs.org/_2008/08_Brasil/2008_Denis_Porto.html> [Consulta: 13 gener 2013].

- RENÓ, D. P.; RENÓ, Luciana T. L. (2011). «Bogotá atômica: o documentário interativo com estrutura algorítmica». *Razón y Palabra* [en línia] [Mèxic: Proyecto Internet del ITESM Campus Estado de México], núm. 76, p. 1-18. <http://www.razonypalabra.org.mx/N/N76/monotematico/12_Reno_M76.pdf> [Consulta: 13 gener 2013].
- RIBAS, J. I. (2000). «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.
- ROIG, A. (2009). *Cine en conexión: Producción industrial y social en la era 'cross-media'*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- SALAVERRÍA, R. (2001). «Aproximación al concepto de multimedia desde los planos comunicativo e instrumental». *Estudios sobre el Mensaje Periodístico* [Madrid: Servicio de Publicaciones de la Universidad Complutense de Madrid], núm. 7, p. 383-395. També disponible en línia a: <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/period/Period_I/EMP/Numer_07/7-5-Inve/7-5-13.htm> [Consulta: 13 gener 2013].
- SCOLARI, C. A. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- (2009). «Transmedia storytelling: implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production». *International Journal of Communication* [en línia] [Los Angeles: University of Southern California. Annenberg Center for Communication and Journalism], vol. 3, p. 586-606. <<http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/477/336>> [Consulta: 10 abril 2013].
- (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- SUCARI, J. (2009). «El documental expandido: pantalla y espacio». Tesi doctoral. Barcelona: Universitat de Barcelona. Departament de Disseny i Imatge.
- (2012). *El documental expandido: Pantalla y espacio*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- URSU, M. F.; ZSOMBORI, V.; WYVER, J.; CONRAD, L.; KEGEL, I.; WILLIAMS, D. (2009). «Interactive documentaries: A Golden Age». *Computers in Entertainment* [en línia] [Nova York: ACM], vol. 7, núm. 3. <<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1594953>> [Consulta: 24 març 2013].
- WHITE LAW, M. (2002). «Playing games with reality: *Only fish shall visit* and interactive documentary». Assaig per al catàleg del documental *Halfeti: Only fish shall visit*, de Brogan Bunt, exposat a l'Artspace (Sidney, 19 setembre - 12 octubre). També disponible en línia a: <<http://creative.canberra.edu.au/mitchell/papers/playinggames.pdf>> [Consulta: 12 febrer 2012].
- YOUNGBLOOD, G. (1970). *Expanded cinema*. Londres: Studio Vista.
- ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. Sebastopol, Calif.: O'Reilly Media.