

# EL DOCUMENTAL EN EL MITJÀ INTERACTIU

## ASSIGNATURA GRAU / MASTER / DOCTORAT

### Introducció

Actualment s'esta produint un 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 molt interessant de convergència en el moment actual, i apropar-se al concepte 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

---

<sup>1</sup> La singularitat tecnològica és una teoria que prediu que arribarà un dia en un futur proper en el qual 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 (2004). 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).

propiciat l'emergència de diferents formats i la constitució de gèneres nous, com és el cas del **documental multimèdia interactiu**<sup>3</sup>.

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, han passat les seves proves, han sobreviscut en un entorn canviant 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**. Situats en aquest punt de la narració, la gran pregunta és quan arribarem al clímax d'aquesta història i si el desenllaç es resoldrà amb el característic final feliç o assistirem a un possible trencament i separació, on les diferències seran irreconciliables. 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 el gènere nou no s'arribarà a consolidar plenament com a tal. La convergència entre la part audiovisual i la part digital ja ha estat plantejada per molts autors, la qüestió important és fins on podem arribar 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. Ens referim a **projectes que divulguin alguna cosa**, 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), i que a més **es trobin ubicats a Internet**.

En lloc del "jo t'ensenyó" - que ha caracteritzat el discurs divulgatiu en els mitjans tradicionals -, en aquesta nova generació d'interactius l'autor li suggereix a l'espectador, l' "ajuda a descobrir". Per tant, es tracta d'una construcció narrativa a dues bandes: d'una banda, la visió i el material subjectiu de l'autor, però, per una altra, la importància de la presa de decisions de l'usuari que es construeix ell mateix un itinerari i, per extensió, el seu propi documental.

---

<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 models nous 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).

Un 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, un 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**. En primer lloc, el fet de navegar i visitar diferents propostes 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**. Per tant, observem com **un interactiu documental 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-**. 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.

## Objectius

L'objectiu central d'aquesta assignatura és **analitzar l'estat del desenvolupament del documental multimèdia 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>.

---

<sup>4</sup> En certa manera, com Berenguer (2007) i altres experts en els entorns digitals argumenten, el documental multimèdia 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:

Des d'un punt de vista teòric, interessa centrar l'aportació d'aquesta recerca en l'àmbit de les **fortes implicacions** que es comencen a produir entre el que anomenem 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, es proposa 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.

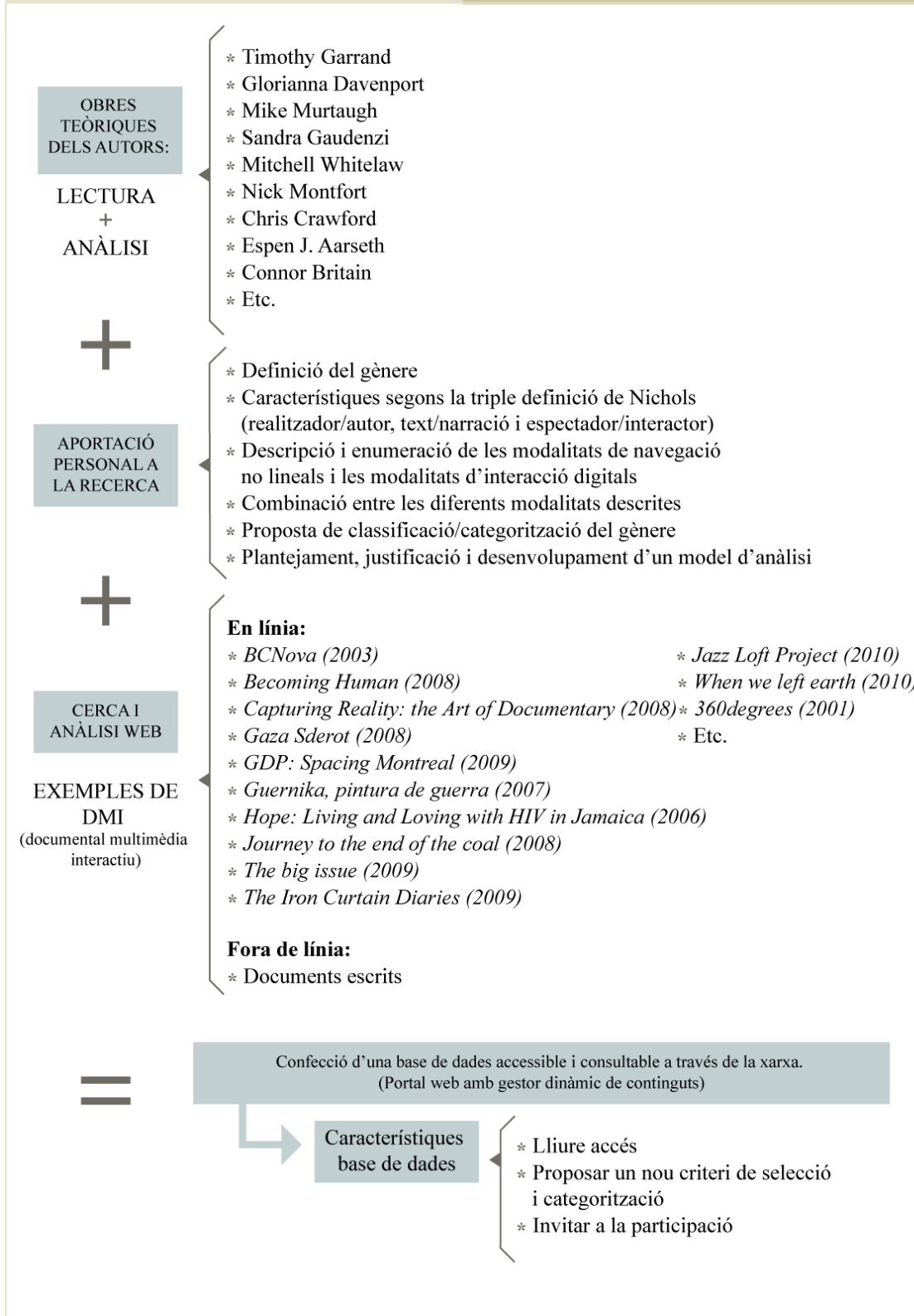
L'objectiu general de l'assignatura és **descriure, classificar i analitzar les aplicacions interactives multimèdia divulgatives i documentals en línia**. Aquest procés prendrà com a punt de partida la xarxa i les aplicacions fora de línia i anirà ampliant possibilitats fins a definir l'àmbit desitjat: les aplicacions multimèdia de caire divulgatiu i documental en línia.

### **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. La lectura i anàlisi d'obres teòriques en els dos àmbits descrits conformen la base metodològica per a realitzar la investigació central de partida.

---

“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.



## **Continguts**

Presentació de l'assignatura i entrega de documentació

### **1. HISTÒRIA DEL DOCUMENTAL**

1.1 El gènere documental: qüestions preliminars

1.2 El gènere cinematogràfic documental

1.2.1 – Aproximació històrica

1.2.2 – Aproximació teòrica

1.3 Propostes de tipologies del documental

1.3.1 – Barnow i els modes històrics

1.3.2 – Renov i els modes de desig

1.3.3 – Nichols i els modes de representació

1.3.4 – Altres autors

1.4 Repàs breu de les diferents èpoques i moviments de la història del gènere documental

### **2. EL MITJÀ DIGITAL INTERACTIU**

2.1 Els capdavanters del mitjà digital i la tecnologia digital

2.2 Consolidació del programa interactiu. L'hipermèdia, el multimèdia i el cas d'Internet

2.3 L' hipertext: orígens, conceptes i desenvolupament

2.4 Aproximació a l'hipertext segons George Landow

2.5 La narrativa interactiva segons Xavier Berenguer

### **3. INTERNET I LES APLICACIONS INTERACTIVES. ANÀLISI PRÀCTIC D' EXEMPLES**

3.1 Context i evolució de la xarxa

3.2 Las tecnologies de la interactivitat

3.3 Interactius divulgatius fora de línia

3.4 Interactius divulgatius en línia

3.5 Exemples d'experiències en línia

3.6 Convergència tecnològica i mobilitat digital

3.7 Visionat i anàlisi pràctic d'un conjunt significatiu d'aplicacions interactives (interacció grupal)

#### 4. EL DOCUMENTAL MULTIMÈDIA INTERACTIU. ANÀLISI PRÀCTIC D' EXEMPLES

4.1 Documental lineal, formes de no ficció interactiva i representació de la realitat

4.2 Els modes d'interacció segons Sandra Gaudenzi

4.3 Aproximació a una definició

4.4 Distinció entre documentals lineals i documentals multimèdia interactius

4.5 De la pèrdua de control sobre la narració.

4.6 De la pèrdua de la perspectiva o línia narrativa

4.7 Uns quants exemples de classificacions

4.7.1 - Les quatre categories de documental interactiu descrites per Galloway, McAlpine i Harris (2007)

4.7.2 - El joc-documental. Cap a la modalitat immersiva

4.8 Característiques bàsiques del documental interactiu

4.8.1 - Característiques pròpies des del punt de vista de l'autor (emissor)

4.8.2 - Característiques pròpies des del punt de vista del discurs o narració (text)

4.8.3 - Característiques pròpies des del punt de vista de l'interactor (recepció)

4.9 Distinció bàsica entre les modalitats de representació, de navegació i interacció

4.9.1 – Modalitats de navegació

4.9.2 – Modalitats d'interacció

4.9.3 – Modalitats de representació

4.10 Visionat i anàlisi pràctic d'un conjunt significatiu de documentals multimèdia interactius (interacció grupal)

4.11 Evolució previsible del documental multimèdia interactiu

4.12 Reflexions finals sobre l'estatat del documental multimèdia interactiu

## Evaluació

- Treball teòric d'anàlisi de projectes afins a l'assignatura (webs documentals interactives)
- Desenvolupament teòric d'una aplicació documental interactiva (projecte multimedial)
- Pràctiques i aportació activa dins la interacció grupal (debat i anàlisi/crítica)

## Bibliografia

- AARSETH, Espen J. (1994), "Nonlinearity and Literary Theory", a *Hyper/Text/Theory*. (George Landow). Baltimore: John Hopkins University Press. Pàg. 51-86.
- (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- BALPE, Jean P.; LELU, Alain; PAPY, Fabrice; SALEH, Imad (1996), *Techniques avancées pour l'hypertexte*. Paris: Hermes.
- BARNOUW, Erik (1996), *El documental. Historia y estilo*. Barcelona: Gedisa.
- BERENGUER, Xavier (1991), "Les imatges sintètiques". *Temes de Disseny*, núm 5 (pàg 89-96).
- (1995), "Pioners de l'animació". Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- (1996), "Promeses digitals". Lleida: *Transversal 1, L'era digital*.
- (1997), "Escriure programes interactius". Barcelona: *Formats*, 1. Universitat Pompeu Fabra. Versió en línia disponible a: <http://www.iaa.upf.es/formats/formats1/a01ct.htm>
- (1998), "Històries per ordinador". Barcelona: *Serra d'Or*.
- (2000), "El mitjà és el programa". Barcelona: *Institut d'Estudis Catalans* (Presentat a les jornades *La colonització del ciberespai*).
- (2002), "Art i tecnologia: una frontera que s'ensorra". Barcelona: *Artnodes*. Versió en línia disponible a: <http://www.artnodes.com/cat/art/xberenguer0902/xberenguer0902.html>
- (2004), "Una dècada d'interactius". *Temes de Disseny*, 21, pàg 30-35.
- BERENGUER, Xavier; FREIXA, Pere; RIBAS, Joan I. (1996), "Twelve senses a CD-ROM devoted to Catalan Poetry". Rotterdam: *ISEA'96*. Versió en línia disponible a: [http://www.iaa.upf.es/dotze\\_sentits/poetest/poetes.htm](http://www.iaa.upf.es/dotze_sentits/poetest/poetes.htm)
- BERENGUER, Xavier; FREIXA, Pere; JULIÀ, Daniel; RIBAS, Joan I.; PARÈS, Roc (1999), "Diversos models d'interactivitat en el CD-ROM Joan Miró. El color dels somnis". Barcelona: *Formats*, 1. Universitat Pompeu Fabra. Versió en línia disponible a la web de l'IUA: [http://www.iaa.upf.es/formats/formats2/mir\\_c.htm](http://www.iaa.upf.es/formats/formats2/mir_c.htm)

BERNERS-LEE, Tim (1999), *Weaving the Web*. Cambridge Massachusetts: Orion Business Books.

BERNERS-LEE, Tim; HALL, Wendy; HENDLER, James; SHADBOLT, Nigel; WEITZNER, Daniel (2006), "Creating a science of the Web". *Science*. Vol. 313, Núm. 5788. Pàg. 769-771.

BLAT, Josep (2000), *Sistemes multimèdia / hipermèdia*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. Versió en línia disponible a: <http://www.iaa.upf.es/~jblat/material/doctorat/introduction.html>

BOLTER, Jay D.; GRUSIN, Richard (2000), *Remediation. Understanding new media*. Cambridge: MIT Press.

BRITAIN, Connor (2009), *Raising Reality to the Mythic on the Web: The Future of Interactive Documentary Film*. North Carolina: Elon University.

BUSH, Vannevar (1945), "As we May Think", *The Atlantic Monthly*, Juliol 1945. Disponible en línia a: [http://net.pku.edu.cn/~course/cs410/reading/bush\\_aswemaythink.pdf](http://net.pku.edu.cn/~course/cs410/reading/bush_aswemaythink.pdf)

CODINA, Lluís (2003), "El nou sector emergent dels bancs audiovisuals en el World Wide Web". *Quaderns del CAC*. Barcelona: Consell de l'Audiovisual de Catalunya. Num. 15. Pàg 41-53.

CODINA, Lluís; ROVIRA, Cristòfol (2006), "La Web Semántica". *Tendencias en Documentación Digital*. Gijón: Trea.

CODINA, Lluís; MARCOS, Mari Carmen; PEDRAZA, Rafael (2009), *Web Semántica y Sistemas de Información Documental*. Gijón: Trea.

GALLOWAY, Dayna; MCALPINE, Kenneth B.; HARRIS, Paul (2007), "From Michael Moore to JFK Reloaded: Towards a working model of interactive documentary". *Journal of Media Practice*, 8(3), 325-339.

GARRAND, Timothy (1997), *Writing for Multimedia. Entertainment, Education, Training, Advertising and the World Wide Web*. Boston: Focal Press.

GAUDENZI, Sandra (2009), *Digital interactive documentary: from representing reality to co-creating reality* [treball de recerca]. Londres: University of London. Centre for Cultural Studies (CCS) of Goldsmiths.

HANDLER MILLER, Carolyn (2004), *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Oxford: Focal Press.

LANDOW, George P. (1995), *Hipertexto*. Barcelona: Paidós.

--- (1997), *Teoría del Hipertexto*. Barcelona: Paidós Ibérica.

--- (1997), *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

- (2005), *Hipertexto 3.0: teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización*. Barcelona: Paidós.
- LAUREL, Brenda (1993), *Computer as Theatre*. New York: Addison-Wesley.
- MANOVICH, Lev (2002), *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
- (2004), *From DV Realism to a Universal Recording Machine*. Cambridge: MIT Press  
Disponible en línea a: [http://www.manovich.net/DOCS/reality\\_media\\_final.doc](http://www.manovich.net/DOCS/reality_media_final.doc).
- (2008), *The Practice of Everyday (Media) Life*. Cambridge: MIT Press. Disponible en línea a: [www.manovich.net](http://www.manovich.net).
- MARKOFF, John (2006), *Entrepreneurs see a web guided by common sense*. New York: The New York Times.
- MCLUHAN, Marshall (1985), *La Galaxia Gutenberg*. Barcelona: Planeta De Agostini.
- (1987), *Understanding Media: The Extension of Man*. New York: McGraw-Hill.
- MEADOWS, Stephen (2003), *Pause and Effect. The art of interactive narrative*. Indianapolis: New Riders.
- MURRAY, Janet (1999), *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- NELSON, Ted (1970), "No More Teacher's Dirty Looks". *Computer Decisions* (Setembre).
- (1981), *Literary Machines*. Sausalito, California: Mindful Press.
- (1997), *The Future of Information*. Tokyo: ASCII Corporation.
- NICHOLS, Bill (1991), *La representación de la realidad: Cuestiones y Conceptos sobre el Documental*. Barcelona: Paidós.
- (1994), *Blurred Boundaries. Question of meaning in contemporary culture*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press.
- (2001), *Introduction to documentary*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press.
- NIELSEN, Jacob (1990), "The Art of navigating through Hypertext". *Communications of the ACM*, 33, 3. New York: ACM, Pàg. 296-310.
- (1990), "Heuristic Evaluation of User Interfaces". *Proceedings of Hypertext '90*, pàg 249-256.
- (1993), *Usability Engineering*. Boston: Academic Press.
- NUNBERG, Geoffrey (1998), *El Futuro del libro ¿esto matará eso?*. Barcelona: Paidós.
- PISCITELLI, Alejandro (2002), *Ciberculturas 2.0. En la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Paidós.

--- (2002), *Meta-cultura, El eclipse de los medios masivos en la era de Internet*. Buenos Aires: La Crujia.

--- (2005), *Internet. Imprenta del siglo XXI*. Barcelona: Gedisa.

--- (2009), *Nativos Digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Buenos Aires: Santillana Ediciones.

POGNANT, Patrick; SCHOLL, Claire (1996), *Les cd-rom culturels*. Paris:Hermes.

RAESSENS, Joost (2006), "Reality play: Documentary computer games beyond fact and Fiction". *Popular Communication*, 4(3), 213-224.

RENOV, Michael (1993), *Theorizing Documentary*. New York: Routledge.

--- (2004), *The subject of documentary*. Minneapolis: University of Minnesota Press. Visual evidence, vol.16.

RENOV, Michael; GAINES, Jane (1999), *Collecting visual evidence*. Minneapolis: University of Minnesota Press. Visual evidence, vol 16.

RIBAS, Joan I. (1998), "Els sistemes interactius multimèdia com a suport d'exhibició i aproximació en les arts plàstiques". *Digit-Hum*, 1. Universitat Oberta de Catalunya. Versió en línia disponible a: <http://www.uoc.es/humfil/digithum/digithum1/frames3.html>

--- (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.

--- (2001), "Difusión cultural y comunicación audiovisual interactiva". Barcelona: *Temas de Disseny*, num 18.

--- (2008), *Interactius de difusió cultural a internet*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. Versió en línia disponible a: <http://www.ia.upf.es/~ribas/GuioDisseny/Tema8/Materials/interculturals.doc>

--- (2009), "Integració de mitjans en el discurs interactiu: el cas de la difusió cultural". *Quaderns del CAC*, num 31-32, pags 43-53.

--- (2010), "El discurso interactivo de difusión cultural: innovación y lectores electrónicos". *Hipertext.net*, 8. Versió en línia disponible a: [http://www.upf.edu/hipertextnet/numero-8/discurso\\_e-readers.html](http://www.upf.edu/hipertextnet/numero-8/discurso_e-readers.html)

SCOLARI, Carlos (2004a), *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa.

--- (2004b), *DeSignis. Corpus Digitalis*. Barcelona: Gedisa.

--- (2005), *No pasarán. Las invasiones alienígenas de Wells a Spielberg*. Madrid: Páginas de Espuma.

--- (2008a), *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.

--- (2008b), *L'homo videoludens*. Barcelona: Eumo Editorial.

--- (2008c), *Mediamerica. Semiótica dei media in America Latina*. Torino: Cartman edizioni.

--- (2009), "Mitjans de masses, la gran extinció ?", *Canvi 16*, num 127, pag 15.

SELLÉS, Magdalena (2008), *El documental*. Barcelona: Editorial UOC.

WIENER, Norbert (1948), *Cybernetics: or the Study of Control and Communication in the Animal and the Machine*. Cambridge: MIT Press.

--- (1956), *I Am a Mathematician*. Cambridge: MIT Press.

**Docent: Arnau Gifreu**

**Professor de Comunicació Digital de la Universitat de Vic**

[arnau.gifreu@uvic.cat](mailto:arnau.gifreu@uvic.cat)

[www.agifreu.com](http://www.agifreu.com)

Professor, investigador i realitzador en l'àmbit de l'audiovisual i el multimèdia. Llicenciat en Comunicació Audiovisual per la Universitat Autònoma de Barcelona, Master en Arts Digitals i Diploma d'Estudis Avançats per la Universitat Pompeu Fabra (UPF, Barcelona).

Actualment realitza una tesi doctoral centrada en la Comunicació Digital Interactiva a la Universitat Pompeu Fabra des de 2006, any en el qual va començar a exercir la docència a la Facultat d'Empresa i Comunicació de la Universitat de Vic. Ha impartit assignatures de Llenguatge Televisiu, Documental i Videoclip i ha dirigit més de 60 projectes multimèdia, així com també els projectes de Final de Carrera en l'especialitat de Comunicació Interactiva.

Membre del *GRID* (Grup de recerca en interaccions digitals) de la UVIC i col.laborador del *Digidoc* (Grup d' investigació de la UPF). És cap de redacció de la revista *Ictineus* –

revista centrada en la comunicació, difusió i didàctica de la ciència - que es publica amb el diari *El Periódico de Catalunya*. Col·labora habitualment amb la productora *Activa Films* - també en el seu Musiclip Festival -, la *E-week* (setmana digital de Vic) i la Casa del Cine, entre d'altres events.

Ha treballat en tasques de realització en televisions com *25TV* o *TVC* i en productores com *Tasmania Films* o *MediaPro*. Actualment produeix reportatges i documentals per la televisió i la xarxa. En relació a l'àmbit dels interactius, ha dissenyat i creat la navegació de diferents portals, destacant la producció pel grup d' investigació *UNICA*, el portal de *l'Observatori de la Producció Audiovisual (OPA)* i la revista digital *Formats*, tots ells vinculats a la Universitat Pompeu Fabra. Ha realitzat diferents postgraus d'especialització en comunicació digital, destacant el Master en Arts Digitals realitzat l'any 2004.

Forma part de *Funky Mobile Ideas*, empresa dedicada a la consultoria en temes d' Internet i *Mobile Web 2.0*. És soci minoritari i membre del departament de Comunicació i Desenvolupament del projecte *CampusMovilnet*, un campus virtual via dispositius mòbils per a la comunitat universitària.. També ha participat en la projecció de visuals en diferents events i performances (VJ).