

## HIPOTESIS DE TREBALL

1. Aconseguiran els gèneres de no ficció arribar a ser tant atractius com els territoris de la ficció a través de la incorporació de les tècniques i el llenguatge interactiu?
2. Quines han de ser les noves estratègies (o la nova fórmula) perquè els productes documentals i divulgatius de no ficció adquireixin tant d'atractiu com el que mostren els productes (narratius) de ficció?
3. Quines seran les noves aportacions/innovacions que la comunicació interactiva oferirà al documental de no ficció per equiparar-lo en atracció a poderoses formes narratives de ficció com són el videojoc, el curtmetratge o el conte interactiu?
4. Apareixerà com a tal una nova modalitat/representació documental que fusionarà els continguts produïts per l'autor amb el camí que escolleix recórrer l'usuari? Una nova tipologia anomenada documental d'autor-usuari?
5. S'arribaran a fusionar els camps/gèneres del documental clàssic i el mitjà interactiu en el sentit fort de la paraula interacció? De quina manera? Quines noves variants/vessants sorgiran fruit d'aquest encontre?
6. L'evolució natural de les webs seran els *documentals multimèdia interactius* en el futur. Es un camp que ja es comença a desplegar gràcies a les noves possibilitats que ofereix la interactivitat i als avenços tecnològics basats en una major rapidesa de navegació dels continguts en línia.
7. Qualsevol producte audiovisual es servirà d'una plataforma multimèdia interactiva que presentarà i estructurarà la informació de diferent manera a com estem acostumats actualment a consumir-la. Això ja succeeix actualment, però fins a quina presentació arribarem?
8. **Durant el naixement de la web 1.0 i les anomenades .com, les pàgines eren estàtiques i es podia interactuar a través del contacte i el correu electrònic.**

**En l'etapa actual - l'era col.laborativa o 2.0 - la interactivitat s'amplia i es poden realitzar moltes accions contributives respecte els continguts: produir, emetre, penjar, rebre, modificar,... Predominen en el sentit fort de la interacció els formats experimentals relacionats amb diferents tipus d'exploracions interactives: videojoc, tour virtual, conte interactiu, curtmetratge interactiu i alguns assajos innovadors en el camp del documental multimèdia interactiu.**

**En el tercer nivell - amb l'arribada de la web semántica o 3.0 - veurem néixer les webs dinàmiques generatives que sempre acompanyaran els projectes audiovisuals, ja que probablement el gènere resultant més atractiu per a acompanyar, complementar i re-explicar una història és el cas del documental interactiu. Un exemple pioner a Catalunya en aquest camp és el del documental *Guernika: pintura***

*de guerra*, que es va estrenar per a la televisió anàloga, la TDT, per a IPOD i per la xarxa a través d'un impressionant documental interactiu l'any 2007 (CCIRTV).

9. Arribarà a existir una modalitat on l'usuari-interactor-participant/contribuidor podrà arribar a generar continguts, és a dir, a adquirir el rol d'emissor i comptar amb la capacitat d'enriquir el documental amb la seva visió personal del tema tractat?

#### **MODALITAT DEL DOCUMENTAL MULTIMEDIA INTERACTIU-GENERATIU EN LINIA**

10. En el documental audiovisual lineal també es formulen un conjunt d'hipòtesis o reflexions al voltant del que es pot considerar verdadera representació de la realitat o objectivitat:

- La lleialtat amb els individus que es filmen i les pròpies obligacions amb la veïtat
- Responsabilitats davant les vides dels participants i l'obligació d'advertir-los de les conseqüències que se'n poden derivar
- El documental com a generador dels canvis en la vida dels participants i la nostra responsabilitat com a documentalistes
- La representació de la realitat tant en els documentals totalment transparents com en els de tipus reflexiu
- La responsabilitat amb la veritat en la fase del muntatge
- L'autoria com a mirada cap a l'exterior i mirada interior

11. Parts de la curva dramàtica en un desenvolupament lineal (FORMAT DOCUMENTAL) :

A la introducció o exposició es fa la presentació d'alguns personatges i les seves respectives situacions i s'informa sobre el moment, el dia, lloc, època,... El drama modern no compta amb públic captiu i, per tant, no ens podem permetre retrassar l'acció principal: la lluita entre forces oponents ha de plantejar-se ràpidament, per ser fidels amb el que es pot anomenar el "*contracte del documentalista amb el públic*". Determinar de forma ràpida l'objectiu i les claus de la pel·lícula que anem a mostrar és, en realitat, un mode d'assegurar l'interès de l'espectador fins el final.

L'acció dramàtica comença quan entren en joc interessos oposats. L'in crescendo o conflicte de l'acció mostra com es va diversificant i carregant-se de matisos sorprenents

i de suspens.

El clímax, o punt àlgid de la curva, és el moment en que la confrontació dona un gir irreversible a la situació problemàtica plantejada.

**El desenllaç o resolució és la conseqüència última que es deriva del conflicte plantejat. Això inclueix no solament el que els hi succeeix als personatges, sinó també la interpretació que de la història es fagi en les últimes seqüències. Com en qualsevol altra modalitat de narració, en el documental es pot canviar el sentit de la pel·lícula sencera segons la situació en que es deixi als personatges davant dels espectadors.**

**La curva de pressió, crisi i descens per arribar a la resolució també es troba en les cançons, les simfonies, la dansa, el mim i els contes tradicionals, perquè pot ser tan important com el respirar o el sexe.**

### **CITAR DOCUMENT ESTRUCTURA DE LA NARRACIÓ – LENGUATGE TELEVISIU (FORMAT FICCIO)**

**En el cas del format del documental multimèdia interactiu, l'estructura de la narració i el gràfic de la curva dramàtica no s'articulen de la mateixa manera. No es pot dir que seguim els mateixos punts forts que en el cas d'una linealitat, ja que l'usuari pot començar pel final (veure la conclusió), o anar directament al nus. De la mateixa manera, el plot o clímax es pot situar en qualsevol fase durant la navegació per l'interactiu no lineal, ja que dependrà de la pròpia construcció i articulació discursiva que se'n derivi segons els interessos i camins que agafi l'usuari-interactor.**

### **HIPÒTESIS RESPECTE A PERQUÈ EL GÈNERE NO EXPLOTA RESPECTE LA PRODUCCIÓ (Codina, 2009):**

12. Es evident que l'ample de banda i la dificultat de construir un producte més complicat en termes de visionat fan que moltes produccions es realitzin a la manera tradicional. Representen aquestes dues qüestions una limitació?
13. Que el documental interactiu no exploti com a gènere no té tant a veure amb les limitacions tecnològiques pròpies que el propi mitjà requereix sino més aviat de consum: fa potser més mandra posar-se davant la pantalla d'un ordinador i haver "d'afrontar una nova estratègia de coneixement, esforçar-se per a navegar i haver de prendre decisions" que posar-se davant d'una pantalla de televisió i senzillament apretar el *play* del comandament per a realitzar un visionat lineal (estem culturalment acostumats a aquesta segona opció, costa molt canviar els hàbits del consumidor)

14. Potser el documental de crítica o el que es pot anar descobrint no és massa del nostre interès o només ens genera ràbia, amb el que preferim la programació narcotitzant com és el cas de les pel·lícules de ficció, els esports i el sexe.
  
15. El fet de no poder consumir el producte assentats a la nostra butaca i haver de realitzar un esforç i una presa de decisions són factors determinants que frenen un augment productiu del gènere documental interactiu (hàbits culturals)

### **Les preguntes de recerca (PROJECTE TESINA)**

- Quin paper juga el llenguatge interactiu en aquest sector de la comunicació?
- Quines són les estratègies que s'utilitzen per a explicar les històries?
- Com es dissenyen les interfícies?
- Com és el diàleg que s'estableix entre el programa i l'usuari-interactor?
- Per què no experimenta un creixement més accentuat aquest camp?
- Quins seran els plantejaments estètics que s'imposaran una vegada s'hagin superat els *handicaps* limitadors actuals com són la velocitat i espai limitat en línia?
- Com seran les característiques dels nous sistemes de navegació i els seus elements interactius derivats en el cas particular del documental interactiu enmarcat dins l'arquitectura participativa?
- Deu anys després del naixement del documental en format interactiu i del pas del fora de línia a la línia d'aquest, quina ha estat i és actualment la contribució de la nova web de cara a l'evolució d'aquest format?