

TREBALL FINAL DE GRAU

Urquinaona 18-0

La creació d'un documental interactiu

Pol Meumann Sanz
Grau en Mitjans Audiovisuals

CURS 2020-21



Centre adscrit a la





Centre adscrit a la



Grau en Mitjans Audiovisuals

Urquinaona 18-O: La creació d'un documental interactiu.

Memòria Treball Aplicat

**Pol Meumann Sanz
Joan Jordi Miralles Broto
CURS 2020 - 2021**



Agraïments

A Jofre Alsina i Feliu, company d'aquest projecte.

A Joan Jordi Miralles, tutor d'aquest treball de final de grau.

A Aina Fernández Argonès, professora que ha fet seguiment del projecte.

A Daniel Meumann Sanz, per cedir material necessari i ajudar en aspectes tècnics.

Aniol Llinàs del Torrent Masachs, dissenyador gràfic pel projecte.

Ariadna Aymerich Ribas, dissenyadora gràfica pel projecte.

Jan Aubert Arana, per cedir fotos originals.

Resum

Aquest projecte mostra el procés de producció i postproducció d'un documental interactiu a partir d'una narrativa periodística sobre els fets que van succeir a plaça Urquinaona de la ciutat de Barcelona, el 18 d'octubre del 2019. El treball inclou una recerca teòrica sobre els models interactius audiovisuals, que ajuda a extreure'n aprenentatges que s'apliquen a la part aplicada, que consisteix en la creació d'un prototip webdoc que proposa la immersió de l'usuari en els fets de la jornada de protestes.

Resumen

Este proyecto muestra el proceso de producción y postproducción de un documental interactivo a partir de una narrativa periodística sobre los hechos que sucedieron en plaza Urquinaona de la ciudad de Barcelona, el 18 de octubre del 2019. El trabajo incluye una investigación teórica sobre los modelos interactivos audiovisuales, que ayuda a extraer aprendizajes que se aplican en la parte aplicada, que consiste en la creación de un prototipo webdoc que propone la inmersión del usuario en los hechos de la jornada de protestas.

Abstract

This project shows the process of production and post-production of an interactive documentary based on a journalistic narrative about the events that took place in Plaça Urquinaona in the city of Barcelona, on October 18, 2019. The work includes theoretical research on interactive audiovisual models, which helps to extract resources that are applied to the applied part, which consists of the creation of a webdoc prototype that proposes the immersion of the user in the events of the day of protests.

Índex

Índex de figures	5
Índex de taules.....	9
Glossari de termes	11
1. Introducció.....	1
2. Marc teòric	3
2.1. Marc conceptual	3
2.1.1. El documental i la seva ètica	3
2.1.2. El documental interactiu.....	5
2.1.3. Narrativa interactiva	6
2.1.4. La navegació i la interacció.....	7
2.1.5. La interactivitat renovant la narrativa periodística	8
2.1.6. Disseny i tractament visual.....	10
2.1.7. La transmedialitat	11
2.2. Marc contextual	12
2.2.1. Crema Urquinaona	12
2.2.2. Simbolisme iconogràfic amb la revolta als carrers de Barcelona.....	14
3. Anàlisi de referents.....	16
3.1. Referència per fons	16
3.1.1. <i>Catmemòria</i>	16
3.1.2. <i>5 Dies de Fúria</i> – Crític.....	18
3.2. Referència per forma	20
3.2.1. <i>Bear 71</i> – National Film Board of Canada (NFB).....	20
3.2.2. <i>Last Hijack</i> – Submarine Channel.....	21
3.2.3. <i>Netwars/Out of CTRL</i> – Filmtank.....	23
3.2.4. <i>SEAT · Las sombras del progreso</i> - Universitat Autònoma de Barcelona.....	24
4. Objectius i abast	27
4.1. Objectius principals	27
4.2. Objectius secundaris	28
4.3. Abast.....	28
5. Metodologia i flux de treball.....	31

5.1. Preproducció	31
5.1.1. Fase d'anàlisi dels fets des d'un plantejament periodístic	31
5.1.2. Plantejament d'interfície, navegació i narrativa	32
5.1.3. Plantejament d'estètica visual i sonora.....	33
5.2. Producció	34
5.2.2. Enregistrament de plans de l'espai tractat	34
5.2.1. Enregistrament d'entrevistes	35
5.2.3. Guió narratiu dels fets i conceptes.....	39
5.3. Postproducció	43
5.3.1. Edició audiovisual	44
5.3.2. Etalonatge de color en contingut audiovisual.....	45
5.3.3. Estètica sonora i visual	45
5.3.4. Disseny gràfic.....	47
5.3.5. Creació del disseny WebDoc.....	52
6. Anàlisi i resultats	55
6.1. WebDoc Urquinaona 18-O	55
6.1.1. Introducció i menú principa.....	55
6.1.2. Instruccions	56
6.1.3. Equip Urquinaona 18-O	57
6.1.4. Dades 18-O.....	58
6.1.5. Entrevistes completes	58
6.1.6. Més enllà d'Urquinaona	59
6.1.7. Història	60
7. Conclusions	63
8. Referències	65
9. Estudi de viabilitat.....	71
9.1. Planificació	71
9.1.1. Planificació inicial	71
9.1.2. Desviacions	72
9.2. Anàlisi de la viabilitat tècnica	73
9.2.1. Viabilitat de producció	73
9.2.2. Viabilitat de consum.....	73
9.3. Anàlisi de la viabilitat econòmica	74

9.4. Aspectes legals	77
10. Annexos.....	78
10.1. Equip <i>Urquinaona 18-O</i>	78

Índex de figures

Figura 1. Frame de “ <i>Cat.memòria.cat</i> ” (Elaboració pròpia, 2020).....	16
Figura 2. Frame de “ <i>5 Dies de fúria</i> ” (Elaboració pròpia, 2020).....	18
Figura 3. Frame de “ <i>Bear 71</i> ” (Elaboració pròpia, 2020).....	20
Figura 4. Frame de “ <i>Last Hijack</i> ” (Elaboració pròpia, 2021).....	21
Figura 5. Frame de “ <i>Netwars/Out of CTRL</i> ” (Elaboració pròpia, 2020).....	23
Figura 6. Frame de “ <i>SEAT · Las sombras del progreso</i> ” (Elaboració pròpia, 2021).....	24
Figura 7. Conjunt de frames de plans a plaça Urquinaona (Elaboració pròpia, 2021).....	34
Figura 8. Frame entrevista Anna Punsí (Elaboració pròpia, 2021).....	35
Figura 9. Frame entrevista Eduard Daza (Elaboració pròpia, 2021).....	35
Figura 10. Frame entrevista Quico Sallés (Elaboració pròpia, 2021).....	36
Figura 11. Frame entrevista Rebeca Carranco (Elaboració pròpia, 2021)	36
Figura 12. Frame entrevista Norma Pedemonte (Elaboració pròpia, 2021).....	37
Figura 13. Frame entrevista Pep (Elaboració pròpia, 2021).....	38
Figura 14. Frame entrevista Aniol (Elaboració pròpia, 2021).....	39
Figura 15. Frame edició de video Adobe Premiere Pro (Elaboració pròpia, 2021).....	44
Figura 16. Frame etalonatge "OFF" (Elaboració pròpia, 2021).....	45
Figura 17. Frame etalonatge "ON" (Elaboració pròpia, 2021).....	45
Figura 18. Paleta de grisos (Elaboració amb <i>schemecolor.com</i> , 2021).....	46
Figura 19. Paleta de foc (Elaboració amb <i>schemecolor.com</i> , 2021).....	46
Figura 20. Foto cedida de les protestes per la llibertat de Pablo Hasél (Jan Aubert, 2021).....	46

Figura 21. Frame fotomuntatge Adobe Photoshop (Elaboració pròpia, 2021).....	46
Figura 22. Frame edició d'àudio Adobe Premiere Pro (Elaboració pròpia, 2021).....	47
Figura 23. Disseny títol final (Aniol Llinàs del Torrent, 2021).....	49
Figura 24. Frame <i>Google maps</i> Barcelona (Elaboració pròpia, 2021).....	49
Figura 25. Frame <i>Google maps</i> Urquinaona (Elaboració pròpia, 2021).....	49
Figura 26. Disseny mapa centre de Barcelona (Aniol Llinàs del Torrent, 2021).....	50
Figura 27. Disseny mapa plaça Urquinaona (Aniol Llinàs del Torrent, 2021).....	50
Figura 28. Esbossos símbol iconogràfic (Elaboració pròpia, 2021).....	50
Figura 29. Dissenys previs símbol iconogràfic (Aniol Llinàs del Torrent, 2021).....	50
Figura 30. Disseny símbol iconogràfic (Aniol Llinàs del Torrent, 2021).....	51
Figura 31. Esbós línia de temps (Elaboració pròpia, 2021).....	51
Figura 32. Disseny màscara (Ariadna Aymerich, 2021).....	52
Figura 33. Frame màscara dins de bloc narratiu (Elaboració pròpia, 2021).....	52
Figura 34. Frame edició i disseny Klynt (Elaboració pròpia, 2021).....	53
Figura 35. Frame “Introducció” <i>Urquinaona 18-O</i> (Elaboració pròpia, 2021).....	55
Figura 36. Frame “Menú principal” <i>Urquinaona 18-O</i> (Elaboració pròpia, 2021).....	56
Figura 37. Frame “Instruccions” <i>Urquinaona 18-O</i> (Elaboració pròpia, 2021).....	56
Figura 38. Frame “Equip Urquinaona 18-O” <i>Urquinaona 18-O</i> (Elaboració pròpia, 2021).....	57
Figura 39. Frame “Dades 18-O” <i>Urquinaona 18-O</i> (Jofre Alsina, 2021).....	58
Figura 40. Frame “Entrevistes completes” <i>Urquinaona 18-O</i> (Elaboració pròpia, 2021).....	58

Figura 41. Frame “Més enllà d’Urquinaona” <i>Urquinaona 18-O</i> (Elaboració pròpia, 2021)	59
Conjunt de figures 42. “Opcions, Més enllà d’Urquinaona” (Elaboració pròpia, 2021)	59
Figura 43. Frame “Mapa 18:00h-19:00h” <i>Urquinaona 18-O</i> (Elaboració pròpia, 2021)	61
Figura 44. Frame “Mapa 20:00h-22:00h” <i>Urquinaona 18-O</i> (Elaboració pròpia, 2021)	61
Conjunt de figures 45. “Blocs Narratius” <i>Urquinaona 18-O</i> (Elaboració pròpia, 2021)	62
Figura 46. Diagrama de Gantt d’ <i>Urquinaona 18-O</i> (Elaboració pròpia, 2020)	71

Índex de taules

Taula 1. Pressupost de material.....	57
Taula 2. Pressupost de software	57
Taula 3. Pressupost recursos humans	58
Taula 4. Pressupost total	58

Glossari de termes

- ANC** Assemblea Nacional Catalana: Organització de la societat civil estrictament independent de partits i administració que es consolida com a entitat catalana popular i democràtica amb l'objectiu d'aconseguir la independència de Catalunya.
- CECOR** Centre de Coordinació.
- Hipertext** Sistema d'organització de la informació que dona la possibilitat de navegar per dins d'un text i cap a diferents textos per mitjà de paraules clau.
- IAC** Intersindical Alternativa de Catalunya: Confederació de set sindicats: CATAAC-CTS/IAC (sanitat), CAU-IAC (personal d'administració i serveis de les universitats), FAA-IAC (treballadors i treballadores del sector privat), FTC-IAC (federació de treballadors i treballadores de Catalunya), IAC CATAAC (personal d'administració i serveis de la Generalitat), SF (Sindicat Ferroviari) i USTEC-STEs(IAC) (ensenyament).
- Intersindical-CSC** La Intersindical - Confederació Sindical Catalana és un sindicat independentista i de classe català.
- Òmnium Cultural** Entitat en defensa dels drets civils i les llibertats dels catalans. Treballen per fomentar la llengua catalana, la cohesió social, l'educació i la cultura i té com a objectiu construir, a través d'aquests valors, una societat activa, crítica, integradora i cívica.
- World Wide Web** Xarxa d'abast mundial, la qual s'estructura en pàgines connectades entre si mitjançant vincles, per a la seva lliure navegació.

1. Introducció

Divendres 18 d'octubre de l'any 2019, columnes de fum a Barcelona ens transporten a plaça Urquinaona, l'escenari més tens de la reacció a la sentència del procés independentista. A Urquinaona i els carrers adjacents hi ha contenidors cremant, gasos lacrimògens, bales de goma i una immensa quantitat de gent aguantant en barricades que deixaven clara la resposta popular contra de la decisió del Tribunal Suprem. Cent anys de presó, era la suma que ocupava els diaris, les televisions, la ràdio i les xarxes socials al llarg de la setmana. Aquesta xifra era la suma del temps a presó que marcava la sentència als líders del procés independentista, un procés que engloba un moviment ampli arreu del territori català i més enllà. Després d'un judici ple d'irregularitats, el moment va donar peu a una setmana de vagues, mobilitzacions, talls de carreteres i disturbis als carrers arreu del país que creaven un escenari d'esclat social.

Després que la societat catalana hagi viscut aquesta experiència, els integrants d'aquest projecte treballen per ordenar i explicar el que realment va passar aquella vesprada al centre de la ciutat de Barcelona. El que va succeir, va esdevenir de manera directa un dels moments històrics de Catalunya. El documental *Urquinaona 18-O* vol contribuir a treballar en la prevenció de l'oblit i la desinformació, per aconseguir un projecte de veracitat per a la memòria històrica del territori. Aquest contingut interactiu també servirà a l'usuari per ordenar cronològicament els fets d'aquell divendres postsentència, un dia on es tancaven 5 episodis que trencaven la normalitat urbana. Vol ser una experiència interactiva que ofereixi la possibilitat immersiva en els successos consecutius, mitjançant el recull de dades obtingudes i posteriorment exposades, amb l'objectiu que permeti entendre com es va desenvolupar la vesprada.

Aquest document en concret explica la producció d'*Urquinaona 18-O*, una creació feta a partir d'un recull d'imatges dels moments esmentats, un contrast de fonts, testimonis i dades, que mostren aquella experiència en format de documental interactiu. S'hi desenvolupa el procés tècnic i la metodologia necessària per a la seva creació juntament amb una recerca teòrica sobre el gènere del documental interactiu i les tècniques que desenvolupa, per entendre i indagar en els coneixements que es requereixen en aquest tipus de producció. El desenvolupament d'aquest projecte, es mou en diferents aspectes del

gènere, com la narrativa documental, periodística i interactiva i diferents tècniques audiovisuals i de disseny creatiu que serveixen per exposar els diversos matisos. Vol explorar una combinació de recursos que tenen com a objectiu que el producte final es converteixi en una manera d'endinsar-se en aquell escenari de foc i caos als carrers, que permeti observar els esdeveniments des d'una perspectiva única, després que hagin passat gairebé 2 anys.

Aquest projecte de treball de recerca que dona pas a un treball aplicat, ha estat plantejat i decidit entre els dos membres que el construeixen, per una banda Jofre Alsina i per l'altra, Pol Meumann. El que va passar aquell dia a la ciutat de Barcelona i arreu del territori català, va marcar una data històrica per al país, i de manera directa, s'hi va veure implicada una generació de joves que van canviar la perspectiva del tipus de protestes socials i concretament en relació al moviment independentista fins aleshores. Aquesta joventut va anar més enllà mostrant el seu desacord amb un estat que no havia aconseguit afrontar l'emergència política i social, encara sense resoldre a l'estat espanyol.

Pel que fa a aquest treball de final de grau, s'hi divideixen funcions entre els dos membres de l'equip. En Jofre Alsina és el responsable de la feina més periodística del projecte, a través de la qual es dona peu al procés de creació d'en Pol Meumann, que és l'encarregat de desenvolupar un prototip d'una plataforma en format de documental interactiu, per explicar el relat d'aquest esdeveniment. Per això, tot aquest procés requereix una recerca i un estudi de les tècniques i les metodologies per a la realització d'un documental interactiu, que es veu reflectit en aquesta memòria escrita. Juntament amb altres matisos tècnics i teòrics, aquest treball descobreix la necessitat de fer una anàlisi de la narrativa documental interactiva i les seves possibilitats, cercant sobretot com enllaçar-la amb la història que es vol visibilitzar.

2. Marc teòric

El marc teòric d'aquest document es divideix en dues parts principals; d'una banda, el marc conceptual, i de l'altra, el marc contextual.

El marc contextual consisteix en un desglossament de conceptes relacionats amb l'ús del gènere documental, i concretament, del documental interactiu, ja que és la base en què es desenvolupa *Urquinaona 18-O*. Per això, es fa l'exercici d'entendre els pilars fonamentals del documental i la seva ètica com a opció per mostrar uns fets de caire social. A partir d'això, la idea d'aquesta recerca teòrica se centra en el documental interactiu, la relació amb el concepte de la no linealitat i l'ús de la hipertextualitat. L'objectiu és descobrir quines tècniques narratives ofereix aquesta tècnica, com també les diferents modalitats de navegació o diferents dissenys, aprofundint en el simbolisme de les metàfores visuals. Per apropar aquest estudi al treball aplicat, s'indaga en la renovació de la narrativa periodística amb l'ús de la interactivitat.

Per altra banda, s'hi mostra un marc contextual, que serveix per enfocar breument els esdeveniments seleccionats per mostrar en el projecte final. Aquesta part és una manera de contextualitzar la història que explica el documental interactiu, i quines característiques se n'extreuen de cara al disseny final del prototip.

2.1. Marc conceptual

2.1.1. El documental i la seva ètica

En sintonia amb el que explica Campo (2014), el que entenem com a “cinema documental”, principalment es mou entre mostrar la “realitat” i la “veritat” (p.10). Tot i que hi juguen conceptes densos, va lligat a definicions com la de Carl Plantinga (2007/2008), la qual esmenta que “el documental és una "representació de veracitat expressada", és a dir que entre el realitzador i l'espectador s'estableix un contracte implícit en el qual es manifesta que aquestes són imatges de la realitat i que així han de ser interpretades” (citada per Campo, 2014, p.10).

Paisley i Plantinga (2011), esmenten que John Grierson va ser considerat el primer a fer servir el terme "documental", relacionant-lo amb la peça audiovisual *Moana*, de Robert Flaherty (1926), ja que tot i que va lligat al concepte de "document", expressa que Grierson defensava que també era una forma artística que mescla "formacions creatives" del "material natural" mostrat (p.1).

Bill Nichols (1991), per altra banda, destaca que s'ha de vigilar amb la representació dins del tractament en el documental, perquè posa en qüestió la subjectivitat i l'objectivitat de la "veritat" (p.232). De fet, Nichols (1991) afirma que "les modalitats expressives posades en joc fins i tot per representacions descriptives o "objectives"", poden ser orientades a través d'aspectes ideològics de manera molt afectiva (p.232). "Les idees, els conceptes i els valors no es poden anunciar simplement si també es volen creure" afirma (Nichols, 1991, p.232). Campo (2014), recull valoracions de Bill Nichols (1997), com ara que el film documental ens permet "inferir dins d'un argument sobre el món" a través d'atorgar-nos referències del món històric com a "prova tangible i suport de l'argumentació" (citat per Campo, 2014, p.11).

Seguint amb els conceptes descriptius del cinema documental i les finalitats del seu ús, Carl Plantinga i Paisley Livingstone (2011), defensen que "les pel·lícules documentals tenen el potencial per canviar considerablement percepcions públiques" (p.8). A partir d'això, Plantinga i Livingstone (2011), remarquen que l'ètica en la realització documental ha de ser direccionada principalment en contra de la mentida, tot i que segons ells, això hagi estat ignorat per alguns teòrics. Dins d'aquesta feina que s'ha de fer en el tractament del contingut documental, remarquen que el o la cineasta documental, la institució que patrocina el documental, o l'afiliació del grup del qual forma part, tenen l'obligació moral de "no enganyar ni mentir o, en altres paraules, han d'esforçar-se per aconseguir l'exactitud i la veritat" (Plantinga 1997) (citat per Plantinga & Livingstone, 2011, p.8), vers els subjectes representats i l'audiència. Segons Josep Maria Català i Jostxo Cerdán (2007), la veracitat la qual descriu com a necessària Platinga, "ens posa en contacte no només amb la realitat, sinó també amb aquests subjectes de la realitat que són centrals en el documental", remarcant que la versemblança (*vero-similitud*, en mots seus) comparteix terreny amb el que considerem similituds, o de manera més concreta: imitacions (p.11).

Les valoracions de Carl Plantinga i Paisley Livingstone (2011), argumentant com hi ha d'haver una ètica amb el subjecte mostrat, es fan ressò de la importància de trobar un acord

per a l'enregistrament i la publicació, ja que remarquen que no tan sols són els cineastes els que sovint tenen un interès personal a aconseguir certa informació i es podria enganyar als subjectes, sinó que, a més, “la majoria dels subjectes no tenen una comprensió suficient del procés documental com per entendre com podria ser usada la imatge i quins efectes podrien tenir sobre ells” (Plantinga & Livingstone, 2011, p.9).

2.1.2. El documental interactiu

Segons Arnau Gifreu (2013), la fusió d'un mitjà digital interactiu amb el gènere documental, dona lloc al que anomenem documental interactiu (p.36). Lligat a això, Sandra Gaudenzi (2013) defensa que el documental interactiu no és l'extensió del documental lineal a suports digitals, sinó que per la seva naturalesa digital implica una modularitat pròpia, que descriu com a “objectes enllaçats entre si” (p.12). També afegeix que necessita variabilitat, explicant que el documental interactiu “pot canviar i evolucionar, permetent la col·laboració de creacions que no eren possibles amb pel·lícules i vídeos” (Gaudenzi, 2013, p.12). A través de descripcions de Manovich (2001) recollides per Gaudenzi (2013), s'explica que la interactivitat fa que el “muntatge espacial” mitjançant la connexió d'objectes, pugui substituir el “muntatge temporal” conegut per la juxtaposició d'imatges a la pantalla (Gaudenzi, 2013, p.12). El fenomen del documental interactiu va connectat a l'evolució i la consolidació de la “World Wide Web” i al seu arrelament amb el que entenem com “hipertext”, que segons María Jesús Lamarca (2018), es refereix entre diferents conceptes a un sistema de “salts entre dos punts” (Lamarca, 2018) i -aprofundint en descripcions de Cristòfol Rovira (2006)- es detalla com a un “model teòric d'organitzar la informació de manera no seqüencial” (citada per Lamarca, 2018). A partir d'aquests conceptes, Gifreu (2013) esmenta que el documental tradicional s'ha vist obert a canvis per a la creació de gèneres i formats interactius de no ficció amb un llenguatge diferent (p.241). Aquest desenvolupament d'incorporació d'interactivitat en els processos de comunicació, es converteix en un gran valor afegit, que segons Gifreu (2013) renova la no ficció amb “la substitució d'un inici, un cos central i un final per categories discursives, temàtiques que serveixen per desenvolupar el tema i contextualitzar”, i presenta davant l'interactor “la inclusió d'informació complementària i la documentació del fet” (p.241). La recerca de Gifreu (2013), remarca que Gaudenzi, a través de la seva anàlisi, interpreta que els objectius del documental interactiu poden ser similars als del documental tradicional, “però

en lloc de demanar només l'atenció mental de l'espectador, es requereix també la seva aportació física" (Gaudenzi, 2012) (citada per Gifreu, 2013, p.243).

Amb la voluntat de documentar i representar la realitat a través de la navegació i la interacció, sempre es necessita un suport, és a dir, una interfície. Es pot identificar un "hiperdokument" com a un "document digital que aprofita l'avantatge de la computabilitat per permetre un accés no seqüencial a la informació" (Lamarca, 2018). Arnau Gifreu (2013), esmenta que per una banda, existeixen els suports fora de línia, i per altra, el suport en línia, la xarxa o Internet (p.191). Pel que fa als de fora de línia, Gifreu (2013) recalca que són suports que gairebé ja no es fan servir, com per exemple el CD-ROM o DVD-ROM, ja que la xarxa incorporava millores i facilitats (p.75). Per això, a banda del nom documental interactiu, també s'utilitza molt el terme "*Webdoc*".

De manera resumida, Gifreu (2017) en un número especial de la revista Doc-online, descriu el documental interactiu com a una forma d'expressió que "posseeix qualitats pròpies que el diferencien del seu homònim audiovisual, afegint el discurs interactiu i la conseqüent capacitat de l'usuari d'intervenir en la narració"(p.1). I a partir d'això, segons estudis de recerca de León i Negrodo (2013), remarquen que Van Dijk (1999) (citada per León & Negrodo, 2013, p.3) descriu quatre maneres en què la interactivitat afecta la comunicació: primer, es modifica la dimensió espacial pel fet que la comunicació es torna bidireccional o multilateral. En segon lloc, s'hi crea una dimensió temporal, ja que la interactivitat fa que la comunicació sigui més sincrònica. El tercer factor és el la capacitat de control del públic sobre el contingut. I finalment, creix "el nivell de les accions i reaccions que permeten el públic entendre millor el context i el significat del missatge" (León & Negrodo, 2013, p.3).

2.1.3. Narrativa interactiva

Jorge Caballero (2014), esmenta que obrir la porta de manera creativa a una narrativa interactiva, planteja reptes enormes que han fet possible trencar amb la modalitat tradicional del documental, que descriu com una "consciència d'una mirada sobre una realitat específica" i a partir d'això es construeix audiovisualment aquesta realitat. En canvi, la interactivitat pren un plantejament en què l'espectador pot desconstruir aquesta realitat mostrada. També, a part de la interactivitat entre contingut i usuari, Freitas i Castro (2010),

esmenten que el consum per part de l'usuari en interfície interactiva obre una àmplia explotació de recursos com, per exemple, les bases tradicionals de temporalitat dins de qualitats estètiques pròpies, un desenvolupament narratiu adaptat a noves plataformes (p.33).

La narrativa interactiva va relacionada al terme *hipertext* esmentat anteriorment, ja que per Vázquez, Negreira i Pereira (2017), la hipertextualitat “suposa un primer salt en la relació autor-text-usuari” (p.407). Aquest grup d'autors, esmenten que “del relat lineal i rígid passem al relat no lineal, expansiu i d'estructura líquida” (Vázquez, Negreira & Pereira, 2017, p.407). Per aquest motiu, a diferència dels documentals tradicionals, com esmenta Gloria Rosique (2015), “els formats interactius permeten als usuaris tenir una experiència única, oferint opcions i control sobre el relat” (p.67). Segons Vázquez, Negreira i Pereira (2017), això fa que es doni la possibilitat a l'usuari, de marcar el seu propi interès, per aprofundir en allò que més l'interessa, desviant-se del fil narratiu o accedint a continguts extra (p.407).

La recerca de Freitas i Castro (2010), dona importància a la descripció de Janet Murray (2003) en relació a les narracions que es creen en videojocs i Internet, i afirma que “un mitjà no-lineal és capaç de representar el procés simultani que es produeix al cervell, permetent que el públic conegui una història més enllà de la continuïtat convencional, oferint l'opció entre els fets i els personatges, seqüenciant-los d'una manera particular” (citada per Freitas & Castro, 2010, p.30), una acció arrelada també a l'interactivitat de la no ficció, ja que a partir d'aquestes possibilitats, s'ofereix una narrativa proposada, en comptes d'una d'imposada.

2.1.4. La navegació i la interacció

En entrar per primera vegada en un webdoc, a un usuari li pot semblar difícil entendre per on s'ha de moure, quin sentit té la fragmentació i quina funció té l'individu respecte de la interactivitat. Però, segons Arnau Gifreu (2013), cal entendre la diferència entre les modalitats de navegació i les d'interacció; per una banda, “les modalitats de navegació permeten diferents formes de navegar o penetrar la realitat, i en conjunt un desplegament multimodal no lineal que no existeix en els modes de representació. Exemples: les

modalitats de navegació temporal, espacial, testimonial, narrativa ramificada, etc” (Gifreu, 2013, p.309). Per altra banda, aquest autor remarca que l'usuari ha d'aportar algun detall dins del documental, i ho descriu d'aquesta manera: “les modalitats d'interacció van un pas més enllà i proposen un escenari en el qual el receptor es converteix en certa manera en emissor: pot deixar una marca o petjada del seu pas per l'obra. En serien exemples les modalitats d'interacció a través d'aplicacions 2.0, generativa, etc” (Gifreu, 2013, p.309). És a dir, el sistema és interactiu perquè permet una comunicació amb l'interactor, creant una proposta de contribució i generació (Gifreu, 2010). I segons estudis en realització interactiva de Feliciano Escobar (2016), un producte interactiu pot captar l'atenció de l'espectador tant per les tècniques que fragmenten i amplien la seva narració, com pel fet que els individus puguin sumar a través de la plataforma a la història.

Per estalviar dificultats a l'usuari a l'hora de navegar, la manera per desenvolupar una navegació clara, segons Vázquez, Negreira i Pereira (2017), “consisteix a inserir àrees ampliables en el propi documental i integrar-les en l'estructura. D'aquesta manera no es perd la referència de posició i és possible reprendre amb facilitat el fil principal” (p.408). És a dir, segons els tres autors, el viatge de l'espectador s'aproxima a la personalització del consum, oferint-li control cedit per l'autor, encarregat de delimitar les possibilitats de l'usuari, “captar la seva atenció, respondre a les seves necessitats i mantenir-ne l'interès: són repte i oportunitat al mateix temps” (Vázquez, Negreira i Pereira, 2017, p.408).

2.1.5. La interactivitat renovant la narrativa periodística

Marino Latorre (2018), descriu la web 2.0 com a una “actitud davant la comunicació que utilitza la tecnologia” (p.3) i en situa l'arribada als voltants de l'any 2004. A partir de l'anàlisi del concepte, Latorre entén la web 2.0 com una nova actitud “dinàmica, interactiva, de lectura i escriptura, que desenvolupa la intel·ligència col·lectiva i afavoreix el treball col·laboratiu” (Latorre, 2018, p.3). Tenint en compte que es va passar a la web 2.0, i es va donar pas a una evolució digital exponencial cap a la web 3.0 i web 4.0, “els usuaris tenen a la seva disposició nous recursos per a la creació i la difusió” (Vázquez & Negreira & Pereira, 2017, p.398). I com descriu Toffler (1980), “l'usuari es converteix en prosumer” (citada per Vázquez & Negreira & Pereira), disposat a produir i consumir, juntament dins l'acte de participar i contribuir. Després de deixar enrere la

unidireccionalitat tradicional dels mitjans amb els seus espectadors, “es van obrir les portes a la creació col·laborativa, la conversa i la socialització al voltant dels productes culturals” (Vázquez & Negreira & Pereira, 2017, p.398). Va ser un canvi que donava lloc al desenvolupament de produccions interactives amb audiències actives que, segons Bruzzi (2006), són capaces d'establir “una relació entre el text, la realitat representada i l'espectador” (citada per Vázquez & Negreira & Pereira).

Segons Gifreu (2015), la no ficció és un macrogènere que serveix per parlar sobre la realitat del món que s'engloba en “formes molt diverses d'expressió com les pròpies del documental, el periodisme (reportatge, crònica i notícia), el film assaig” (p.16), entre moltes d'altres. Aquestes formes s'han vist afectades per noves tècniques d'interactivitat i una adaptació al mitjà digital, que permeten mostrar la realitat “utilitzant els recursos dels mitjans digitals —hipertextualitat, multimedialitat i interactivitat— amb el propòsit de transmetre un coneixement i una imatge veraç d'aquest enquadrament, que l'usuari construeix en una narrativa oberta a la immersió i l'experiència personal” (Vázquez & Negreira & Pereira, 2017, p.399-400). Segons una recopilació de valoracions recollides per Vázquez, Negreira i Pereira (2017), es tracta d'uns recursos digitals dins del periodisme que donen pas a un creixement pel periodisme immersiu i transmèdia, per “implicar l'usuari i tenir en compte la seva aportació” (p.400).

També hi ha una autora com Valentina Moreno (2016) que, juntament amb Arnau Gifreu (2016), defensa que la narrativa interactiva té un potencial col·laboratiu per a canvis en processos socials, una aspecte que *Urquinaona 18-O* pretén impulsar d'acord amb els seus objectius. Moreno i Gifreu (2016) esmenten que utilitzant els mitjans digitals com a eina que facilita la difusió d'informació, de coneixement i continguts educatius, s'obren vies “per a l'empoderament ciutadà, per a la denúncia dels assumptes que afecten la col·lectivitat, per al plantejament de noves vies de creixement, i per a la discussió dels problemes públics de la societat en general”(p.165). Amb la seva anàlisi, defensen que el documental interactiu pot funcionar com a aliat de “la mobilització, l'activisme i el canvi social” (Moreno & Gifreu, 2016, p.165). Ja que l'interactivitat segons Sandra Gaudenzi (2013) “canvia l'estatus de la narració: ja no és l'autor el propietari de la narració de l'esdeveniment”(p.22-23), sinó que “la propietat de la producció de la narració és comunitària: pertany a tothom”(Gaudenzi, 2013, p. 22-23).

Amb aquest plantejament, s'entén que el periodisme immersiu situa l'audiència al centre de la narrativa periodística. A partir d'aquesta idea, autors com Vázquez, Negreira i Pereira (2017) defensen que “el ciberperiodisme troba en la no ficció interactiva un lloc adequat per al desenvolupament dels relats” (p.397), i remarquen que actualment, “els mitjans utilitzen noves eines interactives i híbrides per enfrontar-se al desafiament d'Internet i donar resposta a les necessitats d'unes audiències més actives i permanentment connectades” (Vázquez, Negreira & Pereira, 2017, p.397). És a dir, la modernització del periodisme pertany generalment a la utilització d'aquestes noves tècniques, ja que els continguts interactius permeten oferir perspectives més àmplies i, a partir d'opcions selectives, dirigir la mirada cap a informacions concretes.

Vázquez, Negreira i Pereira (2017) esmenten que un dels reptes importants de la narrativa periodística, és aconseguir que la persona a qui arriba la informació, es senti submergida en la realitat representada, propera a allò que s'explica i amb capacitat d'acció (p.410). Seguint amb reflexions de Vázquez, Negreira i Pereira (2017), els productes interactius, abasten una necessitat a l'alça dins l'evolució cap a noves audiències, que exigeixen informació actualitzada per a mostrar la seva empatia amb realitats diferents i, conseqüentment, adquirir un potencial de resposta davant dels problemes i les injustícies que mostra el periodisme. L'ús de la interactivitat és especialment adequat “per al tractament en profunditat de cobertures especials o treballs “long-form” amb diversos punts de vista o testimonis en primera persona. Les diferents formes de representar la realitat que pot adoptar el documental interactiu es poden convertir en una obertura del relat informatiu” (Vázquez, Negreira & Pereira, 2017, p.410). “Pensar en l'audiència, afavorir la història i mantenir una coherència narrativa, són condicions fonamentals per a l'èxit del documental interactiu i renovar els mitjans periodístics” (Vázquez, Negreira & Pereira, 2017, p.411).

2.1.6. Disseny i tractament visual

Autors com Soler, Sora, Freixa i Ribas (2016), esmenten que el desenvolupament del gènere del documental interactiu fa néixer un nou perfil de dissenyador, amb la necessitat d'indagar en aspectes audiovisuals i en la interacció amb l'usuari (p.197). Aquest tipus de disseny, el descriuen com a disseny d'interacció on hi destaquen tres àmbits d'influència: “la interacció persona-ordinador, disseny i creació digital” (Soler, Sora, Freixa & Ribas,

2016, p.199). Aquest rol fa créixer el perfil i les habilitats del dissenyador gràfic convencional, per poder treballar en significats i funcionalitats concretes. Amb la possibilitat d'experimentar continguts audiovisuals interactius, Freitas i Castro (2010), esmenten que "els mitjans digitals presenten recursos, usos i llenguatges propis, que han de ser respectats en el desenvolupament dels continguts" (p. 33). Això té implicacions en l'ús d'estil multiplataforma, com ara tenir en compte les diferències entre els mitjans de comunicació de projecció en col·lectius o individus, o dispositius fixos o portàtils, o en els aspectes tècnics com la mida de les pantalles. D'acord amb Vilches (2003), "cada mitjà té criteris propis de pertinença i per semantitzar els seus llenguatges; al seu torn, cada llenguatge depèn d'un suport específic per a expressar-se " (citada per Freitas & Castro, 2010, p.33).

2.1.7. La transmedialitat

Henry Jenkins, va ser reconegut com a referent internacional en "estudis de narratives i la cultura de la convergència" (Scolari, 2015, pròleg, p.1), després d'haver publicat *Convergence Culture* l'any 2006. Posteriorment, Jenkins (2013), juntament amb Sam Ford (2013) i Joshua Green (2013), expressaven que no tenien cap dubte que "som al davant de nous modes de producció, tipus de contingut mai vist i formes renovades de relació entre productors i audiències" (citada per Scolari, 2015, pròleg, p.5).

El concepte transmèdia va lligat a entendre la circulació de contingut com un model híbrid. És un sistema que trenca amb el poder de control de masses clàssic, barrejant la distribució en forces verticals mesclades (de dalt a baix i de baix a dalt), arribant a compartir "material a través de les cultures -així com entre elles- de forma molt més participativa (i desordenada)" (Jenkins, Ford & Green, 2013, p.22). El canvi de la distribució a la circulació transporta la societat cap a un model de cultura més participativa que "considera el públic no només com a consumidors de missatges preconstruïts sinó com a persones que estan donant forma, compartint, re-emmarcant i remesclant el contingut dels mitjans d'una manera que abans era potser inimaginable" (Jenkins, Ford & Green, 2013, p.23). Segons Jenkins, Ford i Green (2013), aquest fenomen no passa a través d'individus aïllats, sinó dins de comunitats i xarxes més àmplies, que permeten propagar el contingut molt més enllà (p.23).

D'acord amb definicions de Jenkins, Purushotma, Clinton, Weigel i Robinson (2006), des d'un nivell bàsic, les històries transmèdia “són històries explicades a través de múltiples suports. Actualment, les històries més significatives tendeixen a fluir a través de múltiples plataformes multimèdia ” (citada per Scolari, 2009, p.587). Ja està molt normalitzat que per exemple es “pugui introduir una història en una pel·lícula, ampliar-la a través de la televisió, les novel·les i els còmics, i el seu món es pugui explorar i experimentar mitjançant el joc” (Scolari, 2009, p.587). Però una de les claus d'aquesta estructura, és que cada producte pugui funcionar per si sol fent que contribueixin en la construcció del món narratiu transmèdia. Aleshores, tornant a la definició del terme *transmèdia*, segons Scolari (2009) consisteix en “una estructura narrativa particular que s'expandeix a través de diferents llenguatges (verbals, icònics, etc.)” (p.587), i a través de diferents mitjans de comunicació, remarquant que el transmedia “no és només una adaptació d'un mitjà a un altre” (Scolari, 2009, p.587). Entre els conceptes que envolten l'entorn transmèdia, Bechmann (2006) el defineix com a “una pràctica de producció i interpretació de sentit basada en narracions expressades mitjançant una combinació coordinada de llenguatges i suports o “plataformes”” (citada per Scolari, 2009, p.588).

2.2. Marc contextual

2.2.1. Crema Urquinaona

La història mostrada al documental interactiu *Urquinaona 18-O*, es centra en el que va succeir divendres 18 d'octubre de 2019 a la ciutat de Barcelona, on s'uneixen diverses crides a la mobilització social massiva procedents d'arreu del territori català. És un dia de Vaga General, convocada per la Intersindical Alternativa de Catalunya (IAC) i la Intersindical-CSC¹. També, és el dia que “Les Marxes per la Llibertat” d'Òmnium Cultural i l'Assemblea Nacional Catalana (ANC) arriben a Barcelona: milers de persones que venien caminant des de dimecres de ciutats i pobles com Girona, Berga, Vic, Tàrrrega i Tarragona². Al migdia, les columnes de persones i tractors d'arreu de Catalunya entren pels principals accessos de la ciutat, i la capital catalana es converteix a poc a poc en un mar immens de gent. A les 17.00 hores, hi havia convocada la manifestació unitària de sindicats i entitats al

¹ Vilaweb. (2019). [Guia de la vaga general del 18 d'octubre com a resposta a la sentència contra el procés].

² CCMA. (2019). [Les cinc columnes de les Marxes per la Llibertat fan camí cap a Barcelona].

Passeig de Gràcia. La mobilització de milers de persones, en un ambient de protesta festiva n'inunda també els carrers adjacents³. Davant de la Prefectura de la Policia Nacional han començat algunes càrregues polèmiques des del migdia per dispersar la zona; les càrregues atrauen més joves a ser-hi⁴. Molts seuen al terra de Via Laietana fent càntics de protesta amb els braços alçats, en actitud pacífica. Minuts després, aquests joves són envestits per una càrrega inesperada dels agents de les Unidades de Intervención Policial (UIP), que detenen un jove de primera fila⁵. Les imatges d'aquesta càrrega es viralitzen en qüestió de minuts, i a conseqüència d'aquesta detenció, la indignació es generalitza més d'hora en comparació als dies de protesta prèvia⁵, s'inicien moviments de crema de contenidors a Via Laietana, evitant el pas d'agents de la Policia Nacional, que poc a poc avancen fins arribar a l'alçada de plaça Urquinaona⁴.

Aquest és el punt on comença l'enfrontament més tens de la setmana. Manifestants aixequen grans barricades bloquejant plaça Urquinaona. La gran quantitat de gent que hi ha, fa que tots els carrers de la zona siguin desbordats de persones i quedin bloquejats de manera estratègica per frenar els moviments policials, especialment aturar la tècnica del "carrusel" vista el llarg de la setmana⁵. Els enfrontaments engloben llançaments per part de la Policia Nacional i Mossos d'Esquadra de gasos lacrimògens, bales de goma i projectils foam. I per part dels manifestants, pedres, llambordes i tot tipus de material urbà (Punsí, 2021). Dins la situació desbordant, els Mossos d'Esquadra es veuen obligats a fer ús per primera vegada a l'història d'una tanqueta d'aigua coneguda amb el nom de "balena", per aconseguir obrir pas en barricades de foc i aconseguir el moviment dels cossos policials⁶. La xifra total de contenidors cremats durant la setmana, passa el miler després d'aquesta nit⁷. Aquest escenari destructiu dura 8 hores seguides fins arribar a les onze de la nit, amb 12 detencions a Barcelona, agressions a manifestants, periodistes i policia, i un bon grapat de persones ateses pel Sistema d'Emergències Mèdiques (SEM)⁸.

Aquest episodi no posa fi a les protestes, que segueixen els següents dies i setmanes. Però posa un punt i a part al grau de manifestacions en contra de la sentència dels líders independentistes, en l'anomenada setmana post-sentència. Per la banda dels agents policials, des de l'acció del 14 d'octubre a l'Aeroport del Prat fins a finals de setmana, es

³ Betevé. (2019). [Mig milió de persones omplen el passeig de Gràcia en la manifestació de la vaga general].

⁴ Betevé. (2019). [Greus incidents al centre de Barcelona, una actuació policial molt contundent i destrosses importants].

⁵ Aznar, L. (2019). [El cas del noi de la dessuadora taronja de la via Laietana]. *El Crític*.

⁶ Rac I. (2019). [Els Mossos utilitzen per primera vegada a la història la tanqueta d'aigua o camió hidrant].

⁷ Ajuntament de Barcelona. (2019). [Balanç del dispositiu municipal activat entre el 14 i el 20 d'octubre].

⁸ Camps, C & Rovira, A. (2020). [Xifres de la repressió: 600 represaliats, 241 detinguts i 6 empresonats]. *El Nacional*.

publica que hi ha hagut 320 agents ferits, dels quals 181 són Mossos d'Esquadra, 137 de la Policia Nacional i dos ferits de la Guàrdia Urbana. També hi ha un balanç de 267 vehicles policials danyats. El recull de detinguts acaba en 167 per part de Mossos d'Esquadra i 41 per part de la Policia Nacional. Per altra banda, la suma d'atencions sanitàries s'eleva a 593. Les intercepcions de carreteres arreu del territori queda en la xifra de 590, els sabotatges en línies ferroviàries en 33 i els serveis de Bombers comptabilitzen 586 sortides per apagar contenidors als carrers. Es fa un balanç en danys materials al voltant dels 3.000.000 milions d'euros⁷.

2.2.2. Simbolisme iconogràfic amb la revolta als carrers de Barcelona

Les lluites de resistència als carrers a Barcelona són moltes al llarg de la seva història i han funcionat com un motor d'identitat en l'evolució social de la ciutat. A través d'una anàlisi del diari "El Salto", el periodista Ángel Eyelash (2019) esmenta alguns dels punts històrics importants per entendre aquesta identitat. Com a punt de partida, marca els fets del 7 de juny de 1640, que és quan s'inicia la coneguda "Guerra dels Segadors", donant nom a l'himne de Catalunya, però entre elles també recorda "l'Avalot de les quintes" i els "Rebomboris del pa" durant el segle XVIII, passant pel segle XIX, amb "Les bullangues". Eyelash (2019), esmenta que ja al segle XX cal fer referència a la "Setmana Tràgica" de 1909 i la Vaga de la Canadenca, al 1919, que va significar un gran èxit del moviment obrer i per al futur social respecte de les condicions laborals a tot l'estat espanyol. I, en esdeveniments més moderns, cal remarcar la "Barcelona Rebel" de 1936, i la revolta de "La intifada del Besòs" del 1990.

Durant les protestes per la sentència del suprem el 2019, imatges de lluites històriques es barrejaven a les xarxes amb el que estava passant aquells dies, mentre les flames en barricades agafaven protagonisme. En algunes trameses a la xarxa es recordava el sobrenom que havia rebut la capital catalana "la *Rosa de Foc*, arrel dels esdeveniments produïts en la coneguda Setmana Tràgica de 1909" (Eyelash, 2019).

Segons l'antropòleg català Manuel Delgado (2021), cada ciutat té formes de protestar de maneres diferents i específiques, per exemple "l'ús sistemàtic i generalitzat de còctels Molotov a Grècia, aquí no té tanta intensitat", referint-se a Catalunya. Expressa que "aquí

sembla que la tendència és cremar contenidors. I que té una dimensió expressiva, que va més enllà de la instrumental. No es tracta només d'impedir el pas de la policia." (Delgado, 2021). En relació al simbolisme que pot tenir un contenidor en flames, l'antropòleg afirma que "la idea de manipular elements del mobiliari urbà implica, encara que sembli una paradoxa, donar-los una dignitat que no tenen" (Delgado, 2021), fent entendre que es trenca amb la normalitat d'ús en la vida quotidiana. Remarca aquest fet amb la importància de "convertir-los en protagonistes de la història quan habitualment eren residus, elements marginals de la vida quotidiana" (Delgado, 2021). En relació a fer servir contenidors per a la lluita de carrer, Delgado (2021) expressa que "aquell contenidor sempre és allà. Te'l trobes cada dia. I de sobte té un sentit que no li havien donat els seus dissenyadors".

3. Anàlisi de referents

L'anàlisi de referents per a la creació del prototip pel producte final consisteix a fer una distinció entre dos tipus de projectes. D'una banda, aquells que es relacionen amb aquest documental pel seu fons, és a dir, projectes on s'hi tracta un contingut similar al que es desenvolupa en aquest projecte, com per exemple treballs sobre esdeveniments emmarcats en el procés independentista català o protestes que hi estan relacionades. De l'altra, aquells productes audiovisuals que es converteixen en referència per la seva forma, ja sigui per l'estil, la tècnica, el disseny o el tipus de narrativa. A partir d'aquests dos tipus d'exploració, se n'extreu allò que pot funcionar implantant-ho al documental interactiu "Urquinaona 18-O".

3.1. Referència per fons

3.1.1. Catmemòria

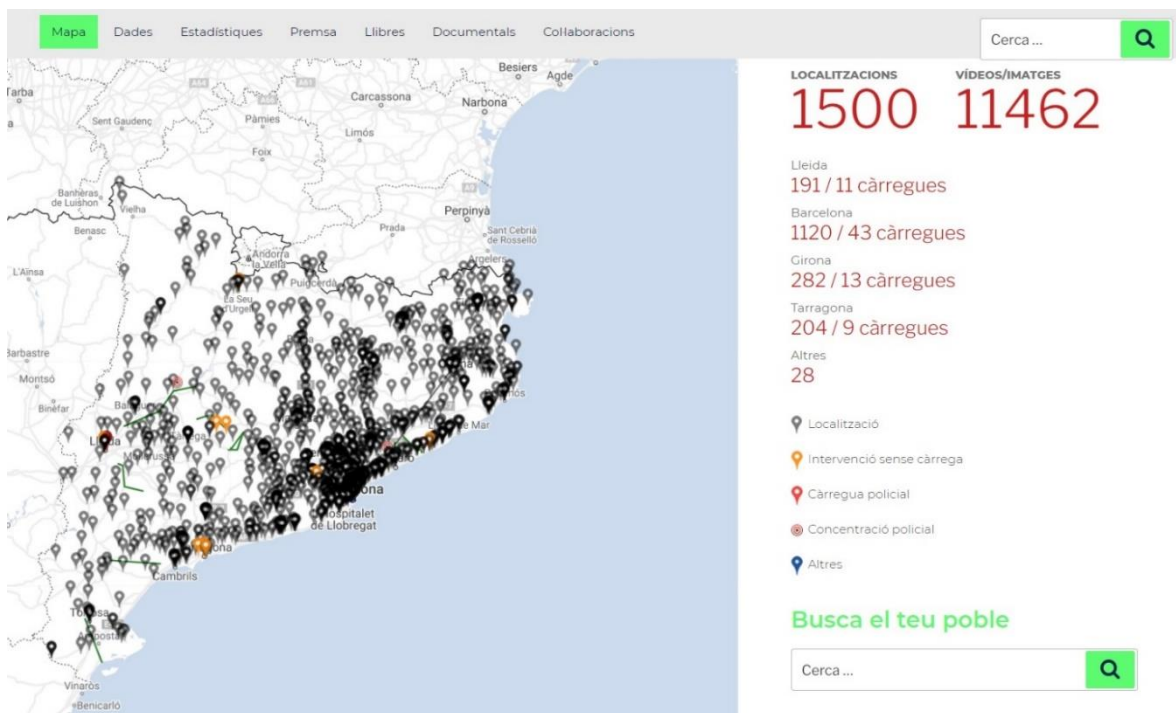


Figura 1. Frame de "Cat.memòria.cat" (Elaboració pròpia, 2020)

Aquesta plataforma va ser creada el 4 d'octubre de l'any 2017, tres dies després del referèndum de l'1 d'octubre. Consisteix en una web interactiva amb la presentació d'un

mapa interactiu amb tots els col·legis electorals que van participar en la votació. A partir d'aquí, s'hi poden desglossar dades de la jornada i visualitzar contingut audiovisual de testimonis i presents arreu del territori.

L'ús d'un mapa i l'organització gràfica, fa que la visualització millori per a l'espectador. El mapa de Catalunya mostra la situació dels col·legis electorals i imatges del que hi va passar, ja sigui si hi va haver càrregues o no, o si es van arribar a requisar urnes. Paral·lelament, amb aquesta interfície, s'hi presenten un recull de dades que fan referència a agents policials desplaçats per l'operació en contra de la votació, agents policials ferits, persones ferides, quin cos policial va ser responsable de tancar diferents col·legis, etc.

Per aprofundir en l'experiència de l'usuari, a l'hora d'informar-se sobre el que va passar en aquella jornada, aquesta web també es reforça a través d'estadístiques i infografies que mostren el transcurs de les actuacions policials als diferents col·legis.

També fa un recull de les portades dels diaris d'arreu de Catalunya, Espanya i internacionals, que permet fer una comparativa de la premsa tractant els fets ocorreguts. Per altra banda, també presenta llibres i contingut audiovisual com reportatges, documentals o altres, que s'han publicat en relació amb el referèndum per la independència de l'1 d'octubre de 2017 a Catalunya. L'actualització d'aquest lloc web és constant i es manté oberta a nova informació que hi pugui arribar, ja que també obre la possibilitat als usuaris per enviar-hi el seu propi contingut audiovisual de l'experiència viscuda.

El que s'extreu d'aquest referent, és principalment la funció de memòria social sobre un fet d'aquestes magnituds. Es dona importància a l'anàlisi profunda de dades i a l'exposició d'un fet concret que engloba tantes perspectives, que van directament relacionades amb el que es treballa a *Urquinaona 18-O*. També, per concretar aquest aspecte, és important remarcar l'interès a construir una eina on s'hi sumi contingut enregistrat per diferents persones, eixamplant la visualització de la història i aprofundint en la creació d'un univers transmèdia. Catmemòria, com a referent, es podria considerar un model a seguir tant pel fons com per característiques de forma per a *Urquinaona 18-O*, ja que l'ús d'un mapa per visualitzar clips d'una jornada de caire social i altres petits detalls de la seva funcionalitat també inspiren el projecte.

A diferència d'aquesta plataforma interactiva, *Urquinaona 18-O* fa un pas més enllà, integrant una narrativa que acompanya la jornada de protestes mostrada, donant forma a un model més clar de documental interactiu.

3.1.2. 5 Dies de Fúria – Crític



Fig.3.2. Frame de “5 Dies de fúria” (Elaboració pròpia, 2020)

La sèrie radiofònica *5 Dies de Fúria*, del diari digital el Crític, va ser publicada el passat octubre de l'any 2020, gràcies a un *Verkami* on hi van col·laborar 508 persones i entitats per recaptar més de 23.000€⁹.

Aquest podcast, es basa en una sèrie de 5 capítols on s'hi narra la resposta social a la sentència del procés, dia a dia, recorrent el que va passar en aquella setmana de protestes, començant amb la convocatòria massiva de Tsunami Democràtic a l'Aeroport de Barcelona el dilluns 14 d'octubre, fins a arribar a les vagues generals que van donar lloc a la resistència de manifestants a plaça Urquinaona el divendres 18 d'octubre.

⁹ (Verkami, 2020)

Amb les narracions i l'anàlisi de dades dels fets en els diferents capítols de mitja hora, s'escolten persones presents en els fets, testimonis, diferents periodistes, fotoperiodistes que van cobrir els aldarulls de la setmana i gent que va ser detinguda durant aquella setmana de protestes arreu de Catalunya i altres punts de l'estat espanyol. També hi podem escoltar de primera mà, advocats en defensa dels detinguts i les detingudes, i persones expertes en la defensa civil. Alguns d'aquests advocats dels empresonats en aquelles dates, col·laboren en col·lectius de dret que es dediquen a denunciar la violència policial i institucional com: IRIDIA, Alerta Solidària o Som Defensores.

5 dies de fúria, es fa servir com a referent de fons, ja que tracta el mateix contingut que la nostra investigació. Persones, col·lectius i associacions que hi apareixen són el perfil de candidats per a la creació d'*Urquinaona 18-O*. També, s'hi comparteix una visió en relació al tractament d'elements sonors, ja siguin sons d'ambients, fragments d'àudios de mitjans de comunicació i la seva pròpia banda sonora per transmetre tensió. Tècniques que obren la possibilitat d'integrar-se dins del propi producte audiovisual i apartats de l'interfície interactiva. També és important afegir, que un dels factors rellevants per l'interès en aquest podcast, és la gran quantitat de fonts per extreure declaracions, un exemple clar de la feina de recerca que necessita un projecte amb tanta anàlisi i tants detalls.

De manera distintiva, es treballa per detallar el màxim possible els moments viscuts a la batalla campal de plaça Urquinaona, i se n'extreuen vivències més detallades en relació a l'acotació precisa del divendres 18 d'octubre a la capital catalana. També, tot i que es admirable la immersió que aconsegueix, *5 dies de fúria* es presenta en un format radiofònic, mentre que *Urquinaona 18-O* es desenvolupa com a producte també de disseny visual en estil interactiu per facilitar la immersió de l'usuari.

3.2. Referència per forma

3.2.1. *Bear 71* – National Film Board of Canada (NFB)

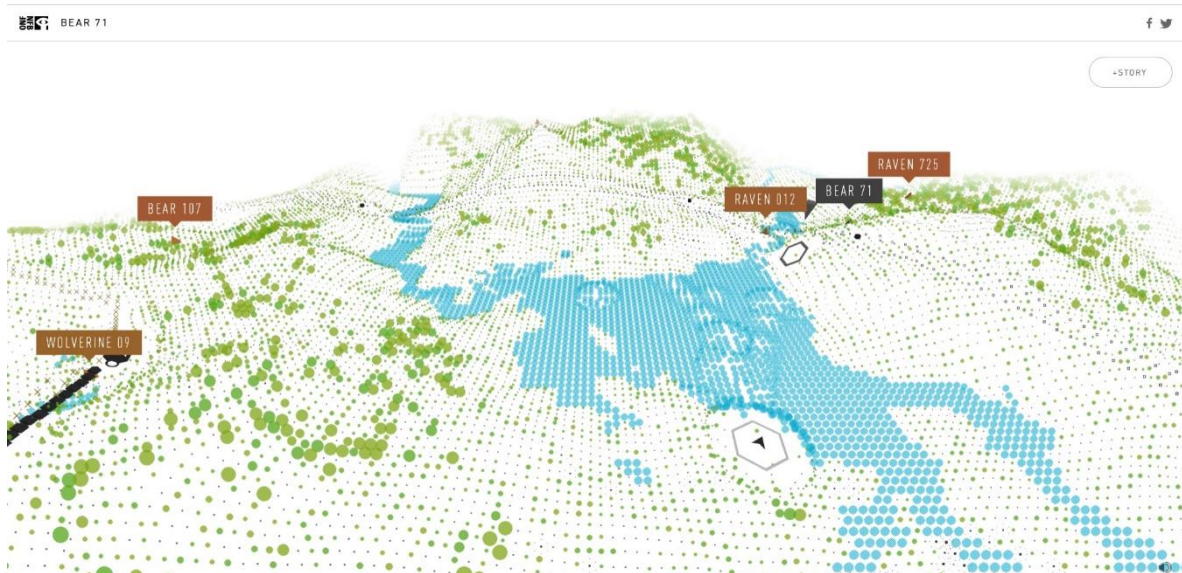


Figura 3. Frame de “*Bear 71*” (Elaboració pròpia, 2020)

Allison i Mendes (2012), són els creadors de *Bear 71*, una representació digital del parc nacional de Banff a Canadà, que dona pas a un documental interactiu sobre el seguiment d’una óssa controlada entre els anys 2001 i 2009 en un parc nacional. Aquest és un exemple que serveix com a referent, ja que treballa en un format iDoc, que “a part d’explicar una història, utilitza eines interactives per atraure el públic” (Darji, 2015). Amb aquest format, es dona la possibilitat de navegar lliurement pel paisatge, on també s’hi poden cercar fragments de vídeo i fotos repartides per l’espai que marquen una relació amb la narrativa de la història. Aquest contingut prové de càmeres web en directe, càmeres de trànsit i altres punts enregistrats per tenir perspectives diferents i també permetre a l’usuari explorar diferents zones de la regió i la seva biodiversitat. L’estructura no lineal permet al públic la possibilitat de sentir una sensació d’escapisme i d’indagar en boscos a temps real.

Acompanyant la lliure interacció que té l’usuari amb el mapa digital i els punts de seguiment, també s’hi incorpora una veu en off en format d’assaig que narra poèticament el viatge. Aquesta narració té la singularitat que parla des de la perspectiva de *Bear 71* en primera persona. Gràcies a això, “ens integra en una perspectiva més personal amb la protagonista” (Darji, 2015).

El que es pot extreure d'aquest referent per al projecte *Urquinaona 18-0*, és la tridimensionalitat mostrada d'un territori, és a dir, un mapa digitalment adaptat per a la mobilitat lliure a través del transcurs dels fets. Aquest aspecte obre la possibilitat d'escollir quin contingut veure a través de la situació en espai i temps dels fets a la Plaça Urquinaona i voltants, donant èmfasi a la interactivitat del prototip. La construcció d'un disseny propi d'estil 3D, atrau més que l'opció de fer ús d'un mapa "linkejat" directament a una plataforma com Google Maps.

La diferència més destacable d'aquest referent és que, en tractar la lliure mobilitat per l'espai de l'usuari, no es percep la possibilitat que s'acompanyi amb una narració, com es fa a *Bear 71*. D'aquesta manera es vol aconseguir que l'usuari no senti que hi ha una linealitat marcada dins de la seva lliure elecció de moure's per la temporalitat de la protesta i per l'espai.

3.2.2. *Last Hijack* – Submarine Channel

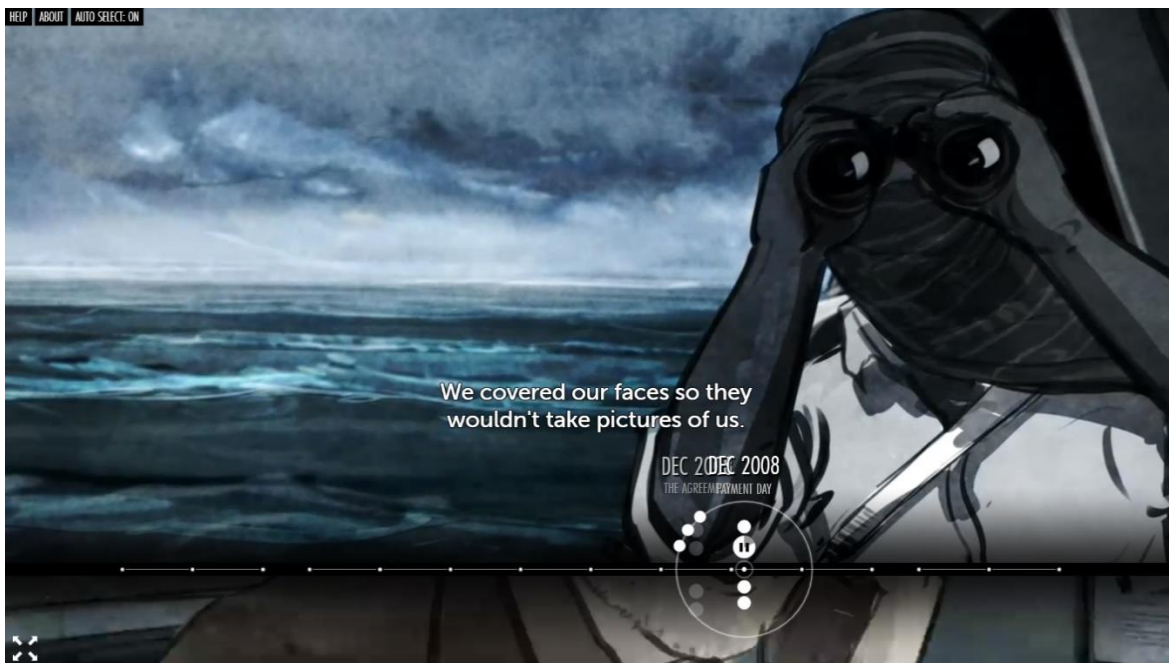


Figura 4. Frame de "*Last Hijack*" (Elaboració pròpia, 2021)

Last Hijack és un documental interactiu creat per Femke Wolting i Tommy Pallotta amb producció de Submarine Channel, que "ens permet descobrir les complexes realitats que hi

ha darrere de la pirateria a Somàlia juxtaposant els punts de vista occidental i somali” (MIT Open Documentary Lab, 2014). Dins d’una combinació de vídeo real i animació, a través de la interactivitat, l’usuari és capaç d’explorar el segrest d’un vaixell a Somàlia amb la possibilitat de canviar les perspectives mitjançant diferents personatges reals.

Aquest documental indaga, a través d’una història real amb dades i vivències, dins les conseqüències dels segrestos a la zona de Somàlia i se’n fa una anàlisi per descobrir quines persones n’eren responsables mostrant també com les comunitats de la zona han estat afectades. Tot això s’aconsegueix mitjançant una temporalitat fragmentada, amb perspectives diferents i propostes d’interactivitat contínues amb l’usuari. L’ús iconogràfic d’un radar en la línia de temps, crea una immersió gràcies a una relació amb els moviments al mig del mar i mostrant tots els perills de la zona.

Per a la creació d’*Urquinaona 18-O*, aquest referent ajuda a aprofundir en els funcionaments interactius i es relaciona amb la proposta de control mitjançant una línia de temps i el seu disseny singular desglossant opcions de visualització. Hi destaca la cura amb l’animació i les metàfores visuals constants. En aquest documental interactiu, l’ús dels dissenys d’estil iconogràfic ajuden a transportar l’usuari en espais aquàtics a través de coordenades que representen radars en moviment. Els efectes aconseguits ajuden a entendre el gran valor d’englobar petits detalls en l’estètica general i en l’experiència interactiva.

3.2.3. *Netwars/Out of CTRL* – Filmtank

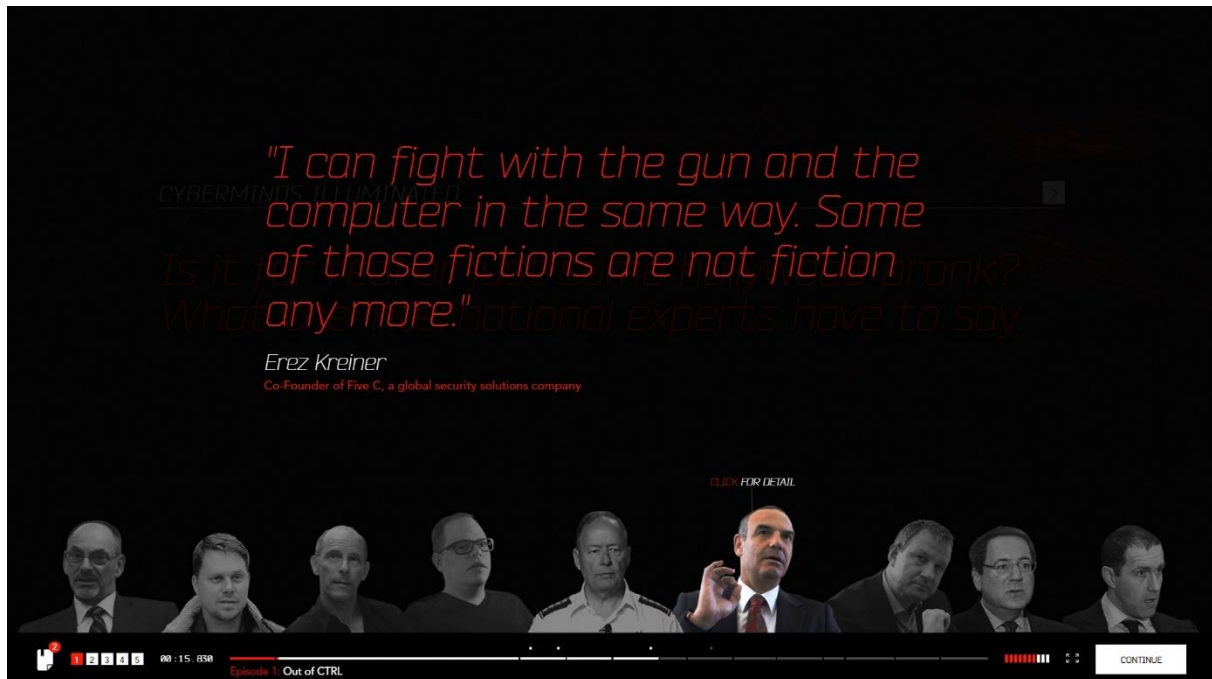


Figura 5. Frame de “*Netwars/Out of CTRL*” (Elaboració pròpia, 2020)

El documental interactiu de Lena Thiele, *Netwars Out of CTRL*, produït amb la productora Filmtank, mostra un relat al voltant d’una conspiració sobre les ciberguerres, el perill que comporta fer ús de dispositius i el perill del món digital en general. Aquest documental interactiu transporta l’usuari a una realitat vigent: els darrers anys s’han llançat diversos ciberatacs contra governs, indústries del gas i petroli, centrals nuclears i institucions financeres. Com a resposta, països d’arreu del món han estat formant les seves pròpies tropes cibernètiques i d’aquí neix el nom *Netwars*. Aquest documental es divideix en cinc parts, seguint la narració sarcàstica d’un traficant d’armes digitals que actua com a cervell en el mercat negre de la guerra digital. Dins d’aquesta estructura lineal, cada episodi és una experiència cinematogràfica, que mostra al públic la guerra cibernètica i les seves causes catastròfiques. Però sumat a això, la interactivitat es converteix en una immersió directa, mitjançant qüestionaris personalitzats i creant una connexió amb el dispositiu de l’usuari per demostrar la seva vulnerabilitat a la xarxa. Això s’aconsegueix mostrant la facilitat de descarregar la informació personal de l’usuari, també d’aconseguir la seva ubicació, etc.

Dins els temes tractats, es parla sobre l'interès en el seguiment de dades personals per a interessos financers, la possibilitat de controlar cada moviment i decisió presa a partir d'un modelatge de la personalitat. *Netwars Out of CTRL* fa una mescla entre ficció i fets reals investigats, aconseguint també, un sistema de tria de declaracions d'experts en ciberguerra, polítics, personal militar i pirates informàtics. A partir del que interessa a l'espectador, s'escullen les entrevistes que es volen visionar, per extreure informació del que s'està tractant.

D'aquest documental interactiu se n'extreu el model de disseny de com es classifiquen les declaracions de diferents personatges que van apareixent en el transcurs dels capítols, ja que és un disseny atractiu que pot encaixar amb la presentació d'entrevistes amb les persones que apareixen a *Urquinaona 18-O*. També genera un interès en la qualitat crítica del documental interactiu en mostrar una realitat dins de la nostra societat amb les declaracions d'experts i professionals fiables, però donant alhora una perspectiva directa a l'usuari que el converteix en víctima de l'actualitat representada mitjançant la seva pròpia immersió dins el documental. La qualitat en efectes especials i so, també s'ha volgut sumar al projecte *Urquinaona 18-O*.

3.2.4. SEAT · *Las sombras del progreso* - Universitat Autònoma de Barcelona

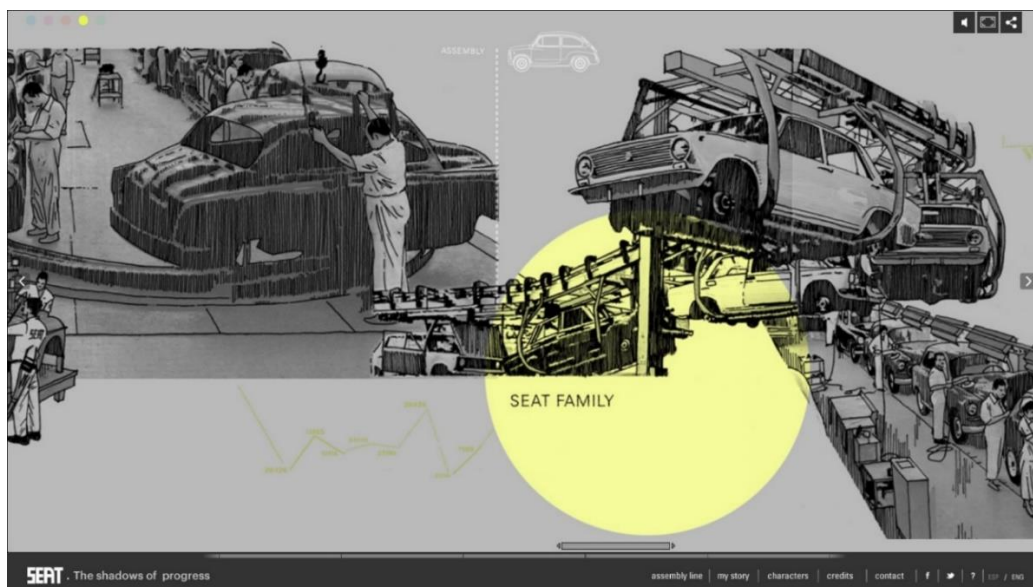


Figura 6. Frame de "SEAT · *Las sombras del progreso*" (Elaboració pròpia, 2021)

Aquest documental interactiu és una creació que neix a partir d'una producció dins del “Màster en Teoria i Pràctica del Documental Creatiu” de la Universitat Autònoma de Barcelona (Prat, 2013). *Seat Ombres del progrés* és la història dels homes i dones que van participar en el moviment sindical a l'empresa automobilística SEAT, molt important en els darrers anys de franquisme, per defensar els drets dels treballadors durant aquesta etapa. Fent un seguiment a explicacions pròpies d'aquestes persones, s'hi mostra la seva lluita constant amb el moviment obrer i els reclams de democràcia.

Aquest documental web condueix a l'usuari per la seva narrativa a través d'una interfície amb possibilitat d'escollir temàtiques amb vídeo, galeries d'imatges o documentació original de l'època. També proposa una idea d'integració en l'història a través d'un apartat perquè l'espectador pugui explicar la seva pròpia història, una eina que genera una peça de vídeo personalitzat després que l'espectador hagi enviat un text propi.

D'aquest documental interactiu se n'extreu el model de blocs audiovisuals informatius, l'estètica d'estil il·lustratiu representat amb tons propis de l'ús del grafit, i el tractament sonor ambiental entre els menús oberts a possibilitats per a l'usuari. Un dels aspectes que també es recull per a la creació del propi documental interactiu, és l'ús del símbol iconogràfic, en aquest cas és amb un disseny de cotxe *SEAT* clàssic.

4. Objectius i abast

Per presentar els objectius, els autors d'aquest projecte, han fet una divisió entre objectius principals i objectius secundaris. Els principals responen a una visió general i compartida dels dos membres de l'equip envers el resultat final. Els secundaris fan referència als objectius personals de més rellevància en les tasques descrites per l'autor d'aquest treball en concret.

4.1. Objectius principals

Hi ha diversos objectius principals en aquest projecte audiovisual. El primer és la visibilització d'uns esdeveniments mostrant una anàlisi detallada de la protesta de plaça Urquinaona a Barcelona el 18 d'octubre de 2019, que va significar un moment de gran rellevància pel moviment independentista català. Es vol aconseguir presentar la jornada de manera ordenada cronològicament i desglossada en fets i dades per a la immersió de l'usuari que consumeixi el producte.

En segon lloc, aquest projecte també focalitza la importància del significat simbòlic de la batalla viscuda al carrer per moltes persones del territori, a fi d'extreure'n una perspectiva actualitzada que permeti aprofundir en el coneixement i la consciència en lluites pels canvis socials. Dins de tot aquest tractament, s'indaga en l'estratègia policial aplicada amb intenció de controlar els disturbis, per entendre quins procediments es van posar en pràctica i fins quin punt van aconseguir tenir-ne el control o si els fets van sobrepassar les expectatives de les forces policials.

I englobant els objectius esmentats, es vol crear un producte únic sobre el tema que es vol tractar, a través del format webdoc oferint una navegació creativa per a la immersió dels usuaris, un aspecte singular que funciona com a valor afegit per atraure els diferents "targets" focalitzats, fusionant la narrativa periodística amb la del documental interactiu dins d'una proposta d'univers transmèdia.

4.2. Objectius secundaris

Principalment l'objectiu concret d'aquest treball escrit dins d'aquest projecte és la creació del prototip del documental interactiu “*Urquinaona 18-O*”, és a dir, concentrar tota la feina prèvia per aconseguir un prototip final. Per fer això, és fonamental indagar en la teoria narrativa documental i seleccionar quines tècniques d'interactivitat poden funcionar per crear l'experiència audiovisual més òptima, dins les pròpies possibilitats. El que es pretén en aquest procés és, d'una banda, crear una narrativa documental a partir de l'anàlisi periodística prèvia i, de l'altra, construir una interfície interactiva apta i útil per als usuaris.

A partir d'aquí, hi ha un aprenentatge ampli sobre com s'estructura un projecte d'aquestes característiques: què ofereix la interactivitat, com s'ha de treballar el contingut audiovisual, i com s'uneix tot a partir d'una narrativa de no ficció. I amb tot aquest cúmul d'aspectes, es treballa per aconseguir un resultat que pugui captar l'atenció d'un possible públic, d'una productora o corporació audiovisual en el sector periodístic, ja sigui pel format, el gènere, les fonts involucrades o la informació mostrada.

4.3. Abast

Urquinaona 18-O no pretén analitzar a gran escala el procés independentista a Catalunya, ni aprofundir en la Setmana postsentència, sinó que concentra totes les energies en visibilitzar i analitzar un moment concret dins la resposta social a la sentència del judici contra els polítics imputats del procés independentista català. Concretament, es vol treballar en els fets que van tenir lloc a la plaça Urquinaona de la ciutat de Barcelona, durant el vespre i la nit del 18 d'octubre de 2019, dins del marc d'una vaga general convocada per diferents sindicats, mitjançant la recollida d'informacions i de les percepcions de diversos testimonis per poder extreure'n conclusions des d'una visió actual.

S'ha escollit el format de documental interactiu, per a la seva singularitat, per la possibilitat que ofereix a l'espectador de tenir una experiència immersiva en la història que volem exposar i per les garanties que aporta per validar la feina el fet d'exposar de manera organitzada el recull de dades necessàries i de contingut audiovisual.

El *target* relacionat en la creació d'aquest producte, dins de la consciència del context sociopolític de l'estat espanyol, s'entén que es pugui moure entre persones d'un ampli rang d'edat, aproximadament entre 15 i 70 anys que tinguin interès en el procés d'independència de Catalunya. Això no contradiu que es busqui sempre exposar els fets sense cap efecte sensacionalista, amb la veracitat per davant i la crítica no arrelada a cap valoració sense fonaments. També en relació al *target*, es té en compte que el sistema interactiu pot no atraure una part de persones d'edats més altes, ja que és un gènere relativament modern.

Aquest treball de final de grau aplicat recull el procediment per a crear un prototip d'interfície interactiva dins d'un format de documental interactiu òptim per a la immersió en la visualització, però dins d'un marc acadèmic. La possibilitat d'extreure un producte final d'aquest projecte, recau en un procés postuniversitari on es pugui treballar amb la finalitat d'aconseguir publicar-lo i difondre'l. Per això, aquest prototip és una maqueta guia en condicions per a poder ser desenvolupada amb l'ajuda d'un professional en creació digital i interactivitat, que seria necessària per convertir-lo en un producte obert al consum públic.

5. Metodologia i flux de treball

La metodologia que s'ha dissenyat per dur a terme aquest projecte aplicat es desglossa en tres etapes marcades com a preproducció, producció i postproducció, com es fa en qualsevol producte audiovisual professional. En l'etapa de preproducció, les tasques recauen principalment a Jofre Alsina, responsable de l'anàlisi periodística dels fets i per altre banda es fan plantejaments de com podria funcionar el Webdoc que es vol prototipar. El procés de producció és on les funcions dels dos membres del projecte es troben d'una manera més consolidada, i la gran extensió de la postproducció recau en l'autor d'aquest treball, Pol Meumann. Per aquest motiu en aquest treball escrit s'ha donat més rellevància als apartats de producció i postproducció.

5.1. Preproducció

5.1.1. Fase d'anàlisi dels fets des d'un plantejament periodístic

En la fase de preproducció, s'hi remarca una part la qual és conduïda pel company Jofre Alsina, ja que comença una pràctica en recerca i anàlisi periodística dels fets ocorreguts el divendres 18 d'octubre de 2019 a Barcelona. Dins d'aquesta fase, el desenvolupament consisteix a seguir uns punts principals.

En primer lloc, es realitza la cerca d'imatges d'arxiu i vídeos de les protestes i aldarulls del 18 d'octubre a plaça Urquinaona. S'extreu material de plataformes com *Youtube*, *Twitter* o *Telegram* on s'hi troben directes de diferents mitjans de comunicació o vídeos de testimonis d'aquell mateix espai i temps.

Seguidament, un cop generada una llista de contingut d'interès, es comença el procés per aconseguir el màxim de drets possibles de totes les imatges amb les quals es vol treballar. Aquesta feina es fa a través de contactar via mail o altres plataformes amb mitjans de comunicació i periodistes, però si no s'aconsegueixen i són de gran interès pel documental, es remarca la idea de treballar el projecte amb la finalitat de construir-lo en un àmbit només de caire acadèmic. Aquest contingut d'imatges que interessa utilitzar, comença un filtratge del que realment es mostrarà. Per desenvolupar aquest procés, es visualitzen tots els vídeos amb una anàlisi del seu contingut i la seva temporalitat dins de la crònica del moment, i a

través d'eines de retall de vídeo, s'extreu tot allò necessari. Un cop aquest material està llest, ubicat en punt exacte i ordenat cronològicament, s'envia al responsable del desenvolupament tècnic del documental interactiu.

I en el tercer lloc, dins d'una investigació periodística també es treballa per aconseguir contacte amb fonts primàries, ja sigui per a l'enregistrament de possibles entrevistes o per obtenir informació rellevant pel projecte. Aquestes fonts poden ser des d'activistes, manifestants i veïns, a una comunicació amb Bombers, Mossos d'Esquadra, Sanitaris, Policia Nacional, etc.

5.1.2. Plantejament d'interfície, navegació i narrativa

Tenint en ment el procés de creació del documental interactiu, es planteja de manera creativa amb l'equip de treball, les opcions que poden funcionar i ser més atractives pel funcionament del webdoc. A partir d'esbossos i un intercanvi d'idees, generalment seguint estils de referents analitzats, es dona una forma imaginativa del que podria ser l'estructura del documental interactiu.

En primer moment, sobre la taula es planteja l'ús d'un menú principal que proposi tres opcions principals a l'usuari, la primera opció és endinsar-se a la nit dels fets a través de la història presentada. Aquesta història, es converteix en el focus de la web, i es vol dividir en blocs audiovisuals: uns clips editats mesclant imatges dels fets, sumat amb contingut propi i declaracions de testimonis i professionals. Entre aquests blocs, es mostra una interfície en format de mapa de plaça Urquinaona, on s'hi marquen uns punts per visualitzar clips de les protestes i els aldarulls amb ubicació i temps marcat. L'usuari té l'opció d'avançar al llarg de la nit a través d'una línia temporal que salta de bloc en bloc tractant fets o conceptes importants de la nit.

Per altra banda, al menú inicial s'obre l'opció de "dades i entrevistes completes", on l'usuari pot visualitzar una infografia sobre la nit d'Urquinaona i també s'hi desglossa l'opció de visualitzar entrevistes concretes amb testimonis o professionals del seu interès.

I un tercer punt, planteja expandir l'univers transmèdia a través de diferents tècniques que pot oferir la plataforma en relació als fets del 18 d'octubre a plaça Urquinaona. Un apartat per donar un valor afegit al producte.

5.1.3. Plantejament d'estètica visual i sonora

Tenint present el procés de creació del documental interactiu, s'ha plantejat de manera creativa amb l'equip de treball, les opcions que poden funcionar i ser més atractives en relació a l'estètica i el tractament sonor. A partir d'esbossos, anàlisi de referents i un intercanvi d'idees, es dona una forma imaginativa de com podria ser el documental interactiu.

Per una banda, en termes estètics visuals, es vol treballar en un estil il·lustratiu amb ítems més propis del disseny gràfic. Aquest estil es vol moure entre tons foscos com negres i games de grisos, en contrast amb colors càlids de flames de foc. Pel que fan les imatges reals, es vol tractar el color de manera estàndard per treure la qualitat de llum més òptima.

Pel que fa el so, es planteja aconseguir sons ambients de protestes que acompanyin la interfície del mapa, generant un ambient de moltes persones cridant, moviments bruscos, cops i trencadisses, sons de foc i sirenes de policia, ambulàncies i bombers, etc. Pel que fan els blocs, es vol fer servir música amb un estil tens i ambiental, amb l'ajuda d'un productor o compositor musical, una recerca que es fa des de tasques de producció per part de Jofre Alsina.

5.2. Producció

5.2.2. Enregistrament de plans de l'espai tractat



Figura 7. Conjunt de frames de plans a plaça Urquinaona (Elaboració pròpia, 2021)

En aquesta etapa del projecte, es posen en marxa les gravacions pel documental interactiu. S'enregistren plans recurs dels espais on van passar els fets mostrats i per on es desenvolupa la història. Per això s'han fet gravacions de diferents punts de la plaça Urquinaona, carrers de la zona i plans generals de la ciutat de Barcelona. D'aquesta manera s'aconsegueix contextualitzar els espais i crear un traspass entre valoracions de fets passats amb perspectives presents. Aquest procediment consisteix en tenir contingut d'espais claus de plaça Urquinaona i extreure'n visualment detalls especials. A través de l'anàlisi dels fets d'aquella vesprada, s'ha entès la importància de gravar punts concrets com l'hotel H10 Cubik, el quiosc de plaça Urquinaona, parts de via Laietana, etc.

Per a l'enregistrament d'aquests plans, s'ha anat al lloc dels fets, plaça Urquinaona i els carrers de voltants. S'han gravat els espais més importants de la zona, per poder connectar els temes tractats amb l'espai. S'ha fet servir càmera amb diferents objectius i trípode, ja que per la gran majoria de plans es volia que fossin estàtics. Les gravacions s'han gravat a una resolució HD 1080x1920 - 60fps.

5.2.1. Enregistrament d'entrevistes

Entrevistes 24/03/2021



Figura 8. Frame entrevista Anna Punsí
(Elaboració pròpia, 2021)



Figura 9. Frame entrevista Eduard Daza
(Elaboració pròpia, 2021)

Després d'un previ contacte i acord en fase de preproducció, el dia 24 de març del 2021 es van entrevistar dues persones: per una banda la periodista Anna Punsí i per l'altre el Sanitari per la República Eduard Daza, per aconseguir declaracions de primera mà per formar part del documental interactiu *Urquinaona 18-O*.

Anna Punsí és una periodista especialitzada en successos i tribunals, actualment cap en successos de la *SER Catalunya*¹⁰. Guardonada amb premis com el “Premi a la Seguretat Vial del Servei Català de Trànsit” l'any 2014¹¹, també l'any 2016 amb la “Medalla al Mèrit Policial de l'Ajuntament de Barcelona”¹², el 2019 amb la “Medalla de Bronze dels Mossos d'Esquadra”¹³, i un reconeixement amb el “Premi al millor professional per Ràdio Associació de Catalunya” l'any 2020¹³. Punsí va estar treballant com a periodista a peu de carrer en les protestes de plaça Urquinaona i voltants el divendres 18 d'octubre de 2019.

Eduard Daza és treballador del sector sanitari, membre del col·lectiu de “Sanitaris per la República”, present a les protestes de plaça Urquinaona i voltants el divendres 18 d'octubre de 2019, treballant de sanitari.

Les entrevistes es van posar en pràctica a una terrassa d'un edifici proper a plaça Urquinaona, en ple migdia amb una llum natural intensa. El set d'entrevista consistia en dos tamborets de bar, una per la persona entrevistada i l'altre per l'entrevistador, per aconseguir

¹⁰ (SER, 2021)

¹¹ (Rivas, 2016)

¹² (Empordà, 2020)

¹³ (Guia de la radio, 2019)

un nivell visual òptim entre les dues bandes. Pel set tècnic, es va col·locar un peu de micròfon amb un micròfon direccional encarat a la persona entrevistada, connectat a una gravadora per aconseguir un so addicional per mesures de prevenció per si es perdés el so principal. Ja que el so principal va ser enregistrat a partir d'un micròfon l'avalier col·locat a a un pam de la barbeta de la persona, que es connectava directament a la càmera estàtica posicionada a dos metres de l'entrevistada sobre un trípode per deixar-se en una posició estàtica. Aquesta càmera es va utilitzar amb un objectiu "70-200, 2.8". Per altra banda, es va utilitzar una segona càmera per aconseguir diferents plans de la mateixa acció, amb un objectiu "24-70, 2.8", amb un filtre per rebaixar la quantitat de llum.

Entrevistes 12/04/2021



Figura 10. Frame entrevista Quico Sallés
(Elaboració pròpia, 2021)



Figura 11. Frame entrevista Rebeca Carranco
(Elaboració pròpia, 2021)

Després d'un previ contacte i acord en fase de preproducció, el dia 12 d'abril del 2021 es van entrevistar dues persones: per una banda el periodista Quico Sallés i per l'altre la periodista Rebeca Carranco, per seguir sumant declaracions de primera mà per formar part del documental interactiu *Urquinaona 18-O*.

Quico Sallés és un periodista especialitzat en anàlisi política¹⁴. Actualment treballa al digital *El Món*, col·labora amb *Kids XS*¹⁵ de Catalunya Ràdio i apareix amb continuïtat al *Preguntes Freqüents* (FAQs) de Televisió de Catalunya¹⁶. Sallés va estar treballant com a periodista a peu de carrer en les protestes de plaça Urquinaona i voltants el divendres 18 d'octubre de 2019.

¹⁴ (Rodríguez, 2018)

¹⁵ (Catalunya Ràdio, 2021)

¹⁶ (Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals, 2021)

Rebeca Carranco és redactora del diari El País, especialitzada en crim i justícia¹⁷. Va estar treballant com a periodista a peu de carrer en les protestes de plaça Urquinaona i voltants el divendres 18 d'octubre de 2019.

Les entrevistes es van posar en pràctica a peu de carrer a plaça Urquinaona de Barcelona, en un matí de núvol, fent que la llum natural fos suau. En aquesta ocasió, al ser una entrevista al mig de la via pública, es va minimitzar el material el màxim possible per temes d'agilitat i seguretat. També, per poder enregistrar amb llibertat i sobretot tenir la possibilitat de fer ús d'un tríode, es va aconseguir un permís de l'ajuntament. Aquesta vegada, el set d'entrevista consistia en dos tamborets de bar, una per la persona entrevistada i l'altre per l'entrevistador, per aconseguir un nivell visual òptim entre les dues bandes. Pel que fa el set tècnic, es va col·locar una gravadora a prop de la persona entrevistada per aconseguir un so addicional per mesures de prevenció per si es perdés el so principal. Ja que el so principal va ser enregistrat a partir d'un micròfon l'avalier col·locat a un pam de la barbata de la persona, que es connectava directament a la càmera estàtica posicionada a un metre de l'entrevistada sobre un tríode per deixar-se en una posició estàtica. Aquesta càmera es va utilitzar amb un objectiu "24-70, 2.8".

Entrevista 29/04/2021



Figura 12. Frame entrevista Norma Pedemonte (Elaboració pròpia, 2021)

Després d'un previ contacte i acord en fase de preproducció, el dia 29 d'abril del 2021 es va entrevistar a l'advocada Norma Pedemonte, per seguir sumant declaracions de primera mà per formar part del documental interactiu *Urquinaona 18-O*.

¹⁷ (Muck Rack, 2021)

Norma Pedemonte és advocada amb formació específica en Dret Penal i Penitenciari, així com també en Dret Civil (drets reals, família, successions)¹⁸. Es membre d'Alerta Solidària i advocada de les persones detingudes el 18 d'octubre de 2019 a Barcelona Guillem i Andrea.

La entrevista es va posar en pràctica en l'interior del despatx de l'advocada, aprofitant la llum natural suau que entrava des d'un balcó ample. L'entrevistador va fer servir una cadira per estar a la mateixa alçada visual que la entrevistada. Pel que fa el set tècnic, es va col·locar una gravadora a prop de la persona entrevistada per aconseguir un so addicional per mesures de prevenció per si es perdés el so principal. Ja que el so principal va ser enregistrat a partir d'un micròfon l'avalier col·locat a un pam de la barbata de la persona, que es connectava directament a la càmera estàtica posicionada a un metre de l'entrevistada sobre un trípode per deixar-se en una posició estàtica. Aquesta càmera es va utilitzar amb un objectiu "24-70, 2.8".

Entrevistes 03/05/2021



Figura 13. Frame entrevista Pep
(Elaboració pròpia, 2021)



Figura 14. Frame entrevista Aniol
(Elaboració pròpia, 2021)

Després d'un previ contacte i acord, el dia 3 de maig del 2021 es van entrevistar dues persones: per una banda a Pep, manifestant a plaça Urquinaoa, per altre banda Aniol,

¹⁸ (El abogado)

manifestant durant la post-sentència a la ciutat de Barcelona. Per seguir sumant declaracions de primera mà per formar part del documental interactiu *Urquinaona 18-O*.

La entrevista es va posar en pràctica en una terrassa al barri vell de la ciutat de Girona, aprofitant la llum natural de la tarda. L'entrevistador va fer servir una cadira per estar a la mateixa alçada visual que les dues persones entrevistades. Pel que fa el set tècnic, es va col·locar una gravadora a prop de la persona entrevistada per aconseguir un so addicional per mesures de prevenció per si es perdés el so principal. Ja que el so principal va ser enregistrat a partir d'un micròfon l'avalier col·locat a un pam de la barbata de la persona, que es connectava directament a la càmera estàtica posicionada a un metre de l'entrevistada sobre un tríode per deixar-se en una posició estàtica. Aquesta càmera es va utilitzar amb un objectiu "24-70, 2.8".

Entrevista a "Departament de Comunicació de Mossos d'Esquadra"

Des de la banda de producció de la mà de Jofre Alsina, es fa contacte amb el Departament de Comunicació de Mossos d'Esquadra. S'aconsegueix tenir resposta d'una entrevista en text, i posteriorment, Jofre l'enregistra amb veu distorsionada, recreant les declaracions de manera que es pugui inserir en clips audiovisuals.

5.2.3. Guió narratiu dels fets i conceptes

Després d'aconseguir l'anàlisi periodística dels fets, i respectivament l'organització d'un ordre cronològic del que va passar aquell divendres 18 d'octubre a plaça Urquinaona. Al tractar una narrativa documental, s'opta per la idea de construir un fil narratiu a través del que s'extreu de les persones entrevistades. Ja sigui per fets concrets d'importància rellevant que passen durant la nit o reflexions globals que s'hi extreuen des de una perspectiva actualitzada. Es proposa concordar la temporalitat que ofereix el mapa interactiu, amb el que s'extreu de les persones entrevistades al llarg de la producció.

Persones entrevistades:

Anna Punsí: Periodista

Eduard Daza: Sanitaris per la República

Quico Sallés: Periodista

Rebeca Carranco: Periodista

Pep: Manifestant

Aniol: Manifestant

Departament de Comunicació de Mossos d'Esquadra

Blocs narratius

Temporalitat (16:00h - 17:00h)

Títol: La sentència als carrers

Es posa en context a l'espectador dels fets previs a Urquinaona des de la publicació de la sentència el dilluns 14 d'octubre de 2019. Serveix per entendre com s'arriba a la jornada treballada al documental.

Intervenien: Quico Sallés, Anna Punsí, Rebeca Carranco i Aniol

Temporalitat (17:00h - 18:00h)

Títol: Ambient i perfil de manifestants

L'usuari s'endinsa a l'inici de la jornada del divendres a Barcelona, amb l'arribada de les Marxes per la Llibertat a la ciutat, la manifestació unitària al Passeig de Gràcia i l'ambient de Via Laietana. Es comença a conèixer el perfil de manifestants de la zona.

Intervenien: Quico Sallés, Anna Punsí, Rebeca Carranco i Pep.

Títol: La detenció del Guillem i l'encapsulament a l'Hotel H10

Es relata la detenció viralitzada al llarg de la jornada del Guillem “el noi de la dessuadora taronja”. La seva advocada explica el seu cas i com van ser les pràctiques qüestionables de la policia dins la prefectura de la Policia Nacional. Posteriorment es narren els fets que es van viure a l'hotel H10 de Via Laietana, on una cinquantena de manifestants van quedar atrapats sense poder sortir durant hores a causa de les càrregues policials.

Intervenien: Anna Punsí, Norma Pedemonte, Quico Sallés.

Temporalitat (18:00h - 19:00h)

Títol: Santaris i ferits

S'aprofundeix en les tasques posades en pràctica dins la jornada de disturbis per part de Sanitaris per la República. De primera mà es comenta com van viure els fets i com va ser l'organització del seu dispositiu. També s'entra a conèixer quin tipus de lesions es van trobar al llarg de la tarda i nit.

Intervenien: Eduard Daza, Aniol, Pep i Norma Pedemonte.

Temporalitat (19:00h - 20:00h)

Títol: Mossos d'Esquadra, CECOR i Policia Nacional

S'analitza com va ser el dispositiu policial, les actuacions posades en pràctica i com es van viure els fets, per part del Cos de Mossos d'Esquadra. També es mostra com va ser l'organització dins del CECOR (Centre de Coordinació) i quina coordinació hi va haver amb Policia Nacional.

Intervenien: Mossos d'Esquadra, Quico Sallés, Anna Punsí i Rebeca Carranco.

Temporalitat(20:00h - 22:00h)

Títol: El desplegament de la Policia Nacional i el policia ferit al carrer Jonqueres

S'aprofundeix més a parlar sobre les actuacions, protocols i defenses del CNP (Cuerpo de Policia Nacional). També es mostra el vídeo viralitzat sobre el moment on un policia nacional queda ferit al carrer de les Jonqueres, i a partir de fonts directes es debat si va ser fruit d'una pedra llançada des d'un balcó, des d'una línia de manifestants o va ser un propi projectil de l'UIP (Unidad de Intervención Policial).

Intervenien: Quico Sallés, Anna Punsí, Norma Pedemonte i Rebeca Carranco.

Temporalitat (22:00h - 23:00h)

Títol: La balena dels Mossos d'Esquadra i la detenció del fotoperiodista Albert Garcia

Es posa èmfasi en l'aparició de la "balena", el camió amb canó d'aigua del Cos de Mossos d'Esquadra comprada a Israel el 1994. També es relata la detenció del fotoperiodista del País, Albert Garcia al final de la nit..

Intervenien: Mossos d'Esquadra, Quico Sallés, Anna Punsí i Rebeca Carranco.

Títol: La repressió

S'escolten diferents periodistes, vivències d'un manifestant i les valoracions d'una advocada respecte la repressió d'aquells dies, ja sigui en forma de detencions aleatòries, presó preventiva, identificacions i les conseqüències que van tenir per voler frenar la mobilització.

Intervenien: Norma Pedemonte, Quico Sallés, Anna Punsí, Pep.

Títol: El significat d'Urquinaona dins la revolta

Totes les persones que participen en el documental fan una reflexió del que creuen que va significar la batalla d'Urquinaona, el simbolisme que te dins les mobilitzacions de carrer per l'independentisme mitjançant també vivències personals i donant la seva opinió de la nit.

Intervenen: Aniol, Pep, Norma Pedemonte, Quico Sallés, Anna Punsí, Rebeca Carranco, Mossos d'Esquadra i Eduard Daza.

Temporalitat (23:00h - 00:00h)

Títol: Més enllà d'Urquinaona

Es fa una conclusió a partir dels aprenentatges en la protesta a través de la setmana post-sentència. Es fa una comparació amb les protestes per Pablo Hasél, on s'analitza una evolució i canvi de perspectives sobre la revolta als carrers.

Intervenen: Anna Punsí, Rebeca Carranco i Quico Sallés.

5.3. Postproducció

Aquesta última fase, consisteix en donar forma a tota la recerca, l'anàlisi, el treball narratiu previ i el contingut obtingut, a una versió aplicada per a l'adaptació al consum de l'espectador. Ja que consisteix en la creació final del prototip "webdoc" per donar peu a la visualització del documental interactiu. Dins de l'apartat pràctic del treball de final de grau, s'utilitzen diferents softwares per a la creació del documental interactiu. Per una banda tenim el desenvolupament audiovisual i per altra el disseny gràfic i la creació de la interfície interactiva.

5.3.1. Edició audiovisual

Per tal de donar forma a la creació creativa de seguiment en la narrativa plantejada, un cop en que s'ha filtrat el contingut interessant de les protestes d'Urquinaona a preproducció, s'ha gravat plans de les ubicacions i s'han enregistrat les entrevistes. Es porta en marxa l'edició i muntatge del blocs narratius i la introducció pel documental. Aquests muntatges, es fan amb la finalitat de crear blocs breus d'entre 3 i 4 minuts, on s'hi mesclen valoracions importants, imatges dels successos mencionats d'acord amb la temporalitat on l'usuari es mou i imatges gravades de la zona. A part d'aquest contingut, es fa servir música composta pel documental i alguns efectes de so de galeries de contingut obert.

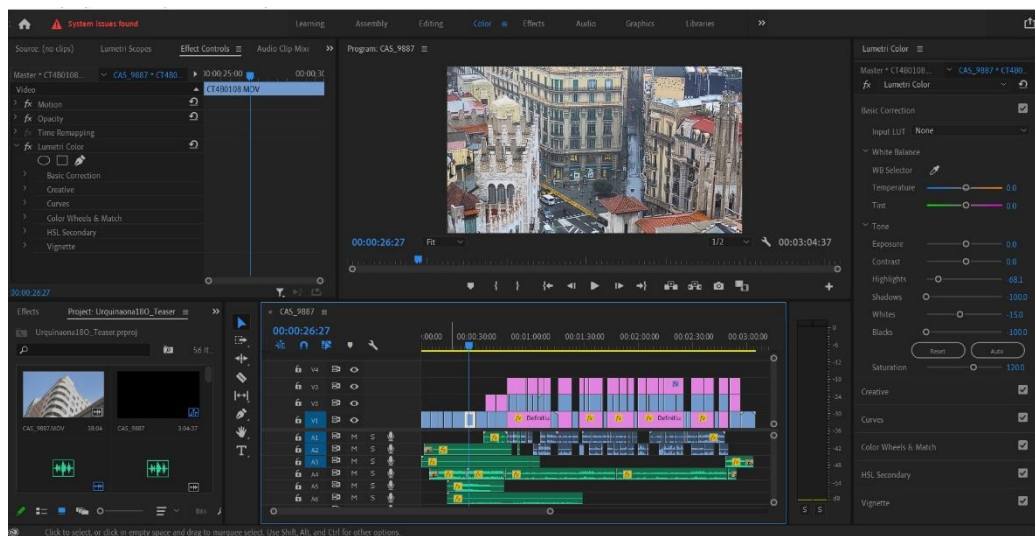


Figura 15. Frame edició de vídeo Adobe Premiere Pro (Elaboració pròpia, 2021)

Pel muntatge i edició del contingut audiovisual, s'ha utilitzat el software *Adobe Premiere Pro*, per a entrellaçar clips, estructurar entrevistes o crear continuïtat en els blocs del fil narratiu. Dins d'aquesta edició es regula el so en relació a la imatge i s'enllacen àudios concrets per aconseguir el resultat sonor desitjat.

Adobe Premiere Pro, és un software d'edició i muntatge de vídeo de la casa Adobe. Un software de caire professional amb un ampli repertori de tècniques a poder fer, sempre amb una interfície funcional però ben estructurada per a facilitar el seu ús. Es decideix utilitzar aquest software principalment pel fet d'estar familiaritzat amb ell.

5.3.2. Etalonatge de color en contingut audiovisual

El contingut audiovisual posteriorment és retocat per temes funcionals i per estil estètic ja sigui en color o altres matisos d'il·luminació. Un retoc de color que mostri de manera més natural i correcte possible la imatge. S'ha de tenir en compte, que al moment de l'enregistrament del contingut, s'ha utilitzat un perfil de registre anomenat "log", per crear una corba de gamma amb un ampli rang de dinàmics i tonal, per permetre més latitud al aplicar opcions de color i estil.

Pel que fa l'etalonatge de color del contingut, s'utilitzen les eines de normalització i retoc de color del mateix software Adobe Premiere Pro, utilitzat també pel muntatge i l'edició, ja que es té a l'abast eines bàsiques de normalització de color i llum que poden donar el resultat desitjat.



Figura 16. Frame etalonatge "OFF"
(Elaboració pròpia, 2021)



Figura 17. Frame etalonatge "ON"
(Elaboració pròpia, 2021)

5.3.3. Estètica sonora i visual

Per atraure i marcar una identitat pròpia, cuidar l'estètica visual es converteix en un requisit necessari. Aquest terme ho engloba tot, des de la part d'àudio a aspectes visuals.

Per això en termes visuals, primer de tot, s'ha establert que es farien servir dues gammes de colors principals, per una banda, de manera general, s'utilitza una gamma de colors al voltant de grisos, per ambientar l'espai connectat a la nit i per l'altre es marca un contrast amb colors que deriven de la llum que emet el foc, fent referència a les flames de plaça Urquinaona el 18 d'octubre de 2019.



Figura 18. Paleta de grisos
(Elaboració amb schemecolor.com, 2021)

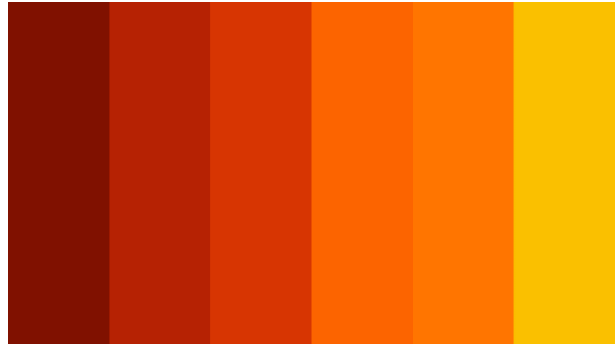


Figura 19. Paleta de foc
(Elaboració amb schemecolor, 2021)

També, a part dels colors que s'utilitzen en disseny de la interfície, es decideix utilitzar fotos analògiques de contenidors en flames, cedides pel fotògraf Jan Aubert.



Figura 20. Foto cedida de les protestes per la llibertat de Pablo Hasél (Jan Aubert, 2021)

A partir d'això, també es fa un muntatge amb el software *Adobe Photoshop* per crear apartats concrets del documental interactiu, després de ser influenciades per referents analitzats, com per exemple l'apartat d'entrevistes completes que segueix un estil com *Netwars/Out of CTRL*.

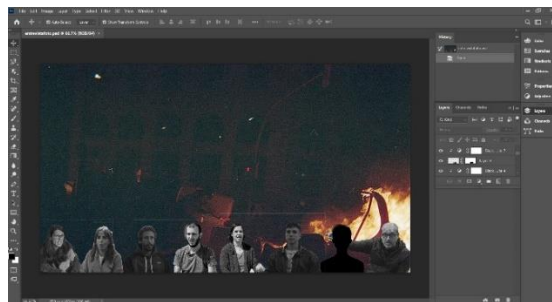


Figura 21. Frame fotomuntatge Adobe Photoshop (Pol Meumann, 2021)

Es fa servir el software Adobe Photoshop, després d'un aprenentatge bàsic durant la carrera de mitjans audiovisuals i es consolida el seu ús al ser el software més famós i més utilitzat en el camp d'edició d'imatges.

Pel que fa el tractament sonor, es treballa en diferents àmbits. Per una banda, tota la mescla d'àudio dins els blocs audiovisuals, per altre, tots els sons que formen part de la interfície interactiva, i finalment l'ús d'una banda sonora.

En tasques de producció, Jofre Alsina aconsegueix la creació d'una banda sonora inèdita pel projecte composta per Martí Carrasco. Aquesta banda sonora s'ha utilitzat en diferents apartats com en blocs narratius o en la introducció del documental interactiu per generar tensió, expectació i acompanyar els aspectes visuals.

També a través d'extreure els àudios de situacions de la nit de les protestes, i utilitzant sons de llibreries obertes com "freesound.org", es crea un ambient sota la interfície de la història mostrada, per tal de transportar a l'usuari en aquell ambient de disturbis. Aquests fragments es construeixen a través del mateix *Adobe Premiere Pro*, i s'exporta només el so en mp4.

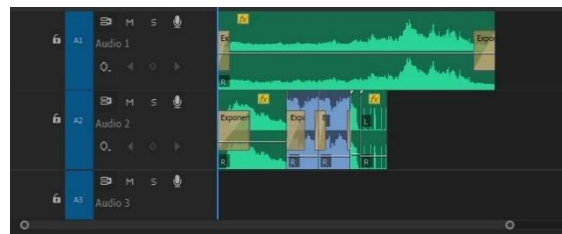


Figura 22. Frame edició d'àudio Adobe Premiere Pro (Elaboració pròpia, 2021)

5.3.4. Disseny gràfic

El disseny gràfic com a eina d'interactivitat i navegació seguint l'estètica del projecte, s'ha treballat a partir d'un desenvolupament d'idees amb esbossos i esquemes plantejats, per a l'elaboració òptima pel prototip final *d'Urquinaona 18-0*. En aquest cas, per tal d'aconseguir aquests resultats finals, s'ha treballat amb l'ajuda de persones familiaritzades amb el disseny gràfic després de fer reunions mesclant idees i opcions.

Una de les persones contribuents d'aquest procés és Aniol Llinàs del Torrent, estudiant del “Grau en Enginyeria de Disseny Industrial i Desenvolupament del Producte” a la (ESEIAAT – UPC). Aquesta persona s’ha encarregat de desenvolupar el disseny del títol del documental, la creació de mapes i el símbol iconogràfic del projecte.

Una altra persona que ha aportat coneixements en disseny gràfic en forma de contingut per el projecte, és Ariadna Aymerich i Ribas. Aquesta persona s’ha encarregat de desenvolupar una mascareta principalment utilitzada en blocs narratius audiovisuals, per ajustar estèticament la resolució de clips de la vesprada del 18 d’octubre del 2019, i deixar espai per a citar-ne la font.

En tasques de producció, Jofre Alsina aconseguix la creació de cyrons gràcies al dissenyador Adrià Pacheco, dissenys els quals s'utilitzen dins de fragments audiovisuals per presentar les persones entrevistades.

Títol

Per aconseguir un disseny de títol adient a l'estètica del documental interactiu, s'ha posat en debat quina sensació havia de transmetre la tipografia, i quin color queda més visible en contrast amb el fons de la fotografia utilitzada al menú principal. El disseny volia reunir unes característiques que poguessin mostrar un estil de lluita al carrer, que es relaciona molt en estils de cartells i pòsters de protesta. Seguint recomanacions del dissenyador, és va decidir utilitzar una tipografia de la família Sans serif, que va lligada estils d'impressió utilitzats en llibres i diaris, i que per pantalla també és recomanat per la fàcil visualització. Per això, el resultat final va ser utilitzar la font Brokenz, amb un estil Bold Condenset que manté unes característiques modernes i de sensació impactant. Sumat això, es va dissenyar amb taques i esquixos que transmeten una sensació directa amb les destrosses i el equilibri que tenen les jornades de disturbis als carrers.



Figura 23. Disseny títol final (Aniol Llinàs del Torrent, 2021)

Mapes

Des de primer moment, es vol treballar amb mapes amb dissenys lligats a l'estètica del projecte, creant un efecte visual singular. Per això es marca l'objectiu de crear dos mapes, els quals un té una vista d'àguila englobant part del centre de la ciutat de Barcelona i l'altre un mapa d'estil 3D de plaça Urquinaona, d'aquesta manera els fets tractats en la jornada de protestes exposada, es pot dividir en espais diferents segons la seva temporalitat, és a dir, el primer mapa més ampli permet visualitzar diferents punts de la ciutat a principis de la tarda fins que tot es concentra a plaça Urquinaona i voltants amb la presentació del segon mapa.

Per aconseguir els resultats desitjats, es capturen imatges a partir de Google Maps de la zona que es vol treballar, i l'encarregat de construir-ne el resultat se'n fa un disseny amb estil propi lligat a la paleta de colors marcada en l'estètica del prototip.



Figura 24. Frame *Google maps* Barcelona (Elaboració pròpia, 2021)

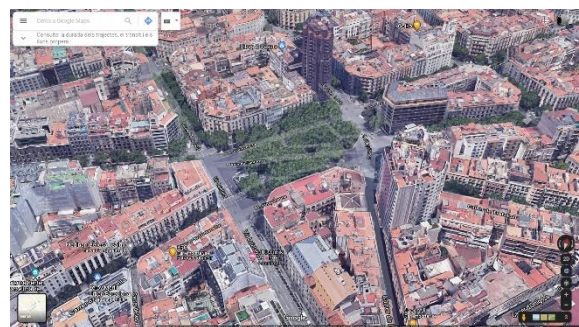


Figura 25. Frame *Google maps* Urquinaona (Elaboració pròpia, 2021)

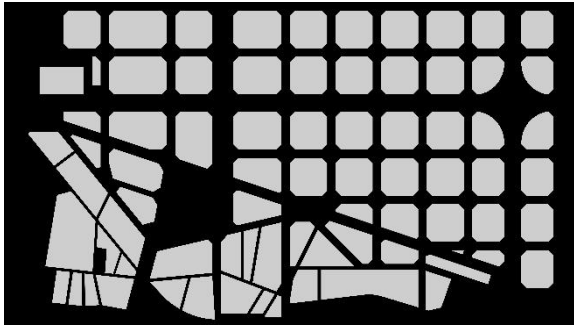


Figura 26. Disseny mapa centre de Barcelona
(Aniol Lliàs del Torrent, 2021)

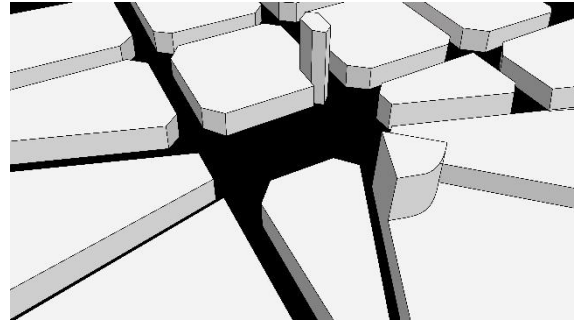


Figura 27. Disseny mapa plaça Urquinaona
(Aniol Llinàs del Torrent, 2021)

Símbol iconogràfic

Per a la creació d'aquest disseny, es vol utilitzar la simbologia esmentada al punt del marc teòric “simbolisme iconogràfic amb la revolta als carrers de Barcelona” enllaçant les seves utilitats a la interfície del webdoc descrites al punt de “disseny i tractament visual”. A través del disseny creatiu, es dona pas a apropar-se a l'estètica i cuidar la navegació del documental.

Connectat a l'anàlisi fet al marc teòric, s'ha relacionat el símbol iconogràfic del documental interactiu amb la representació d'un contenidor en flames. A partir d'aquí, s'ha dissenyat una icona simplificada per a la incorporació al producte.

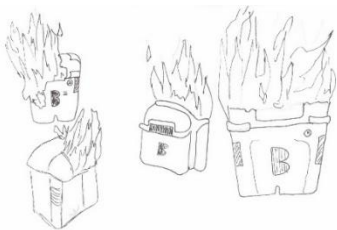


Figura 28. Esbossos símbol iconogràfic
(Elaboració pròpia, 2021)

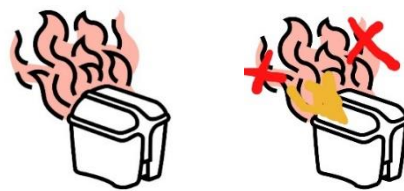


Figura 29. Dissenys previs símbol iconogràfic
(Aniol Llinàs del Torrent, 2021)



Figura 30. Disseny símbol iconogràfic (Aniol Llinàs del Torrent, 2021)

De cares a un possible producte final, treballat de forma professional, es vol que la icona s'adapti a la temporalitat en que es mou l'usuari. Aquest fet passa a través de la construcció d'una línia de temps on l'usuari té llibertat per moure's en franges horàries diferents. A base que passa la vesprada, la icona es mou en la navegació per una barra de temps, que fa incrementar la intensitat del foc al contenidor fins a deixar-lo calcinat a hores de matinada.

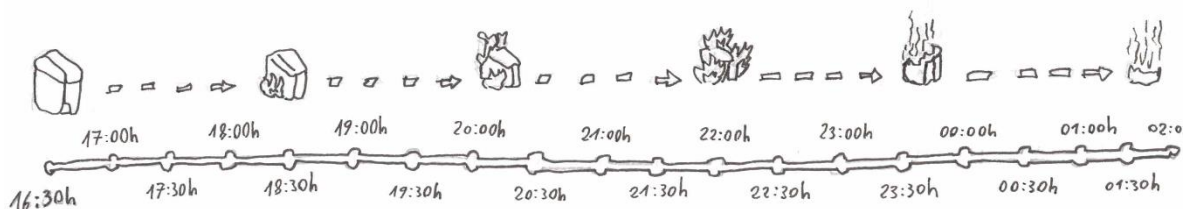


Figura 31. Esbós línia de temps (Elaboració pròpia, 2021)

Màscara dins del contingut audiovisual

La construcció d'una màscara d'aquestes característiques, neix un cop s'observa que la gran majoria dels clips de la jornada de protestes estan en resolucions més baixes de les que s'ha treballat el contingut propi, és a dir en l'enregistrament d'entrevistes i plans recurs. Mentre que es vol mostrar imatges en (1920 x 1080), aquests clips acostumen a no passar dels (1280 x 720). Per això, en comptes d'usar un fons negre simple, es pren la decisió de

dissenyar una mascareta que també dona una concordança en poder mostrar la font del clip a la part de sota.

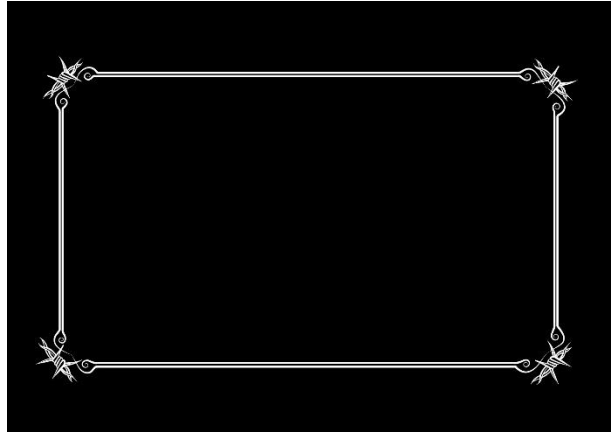


Figura 32. Disseny màscara (Ariadna Aymerich, 2021)



Figura 33. Frame màscara dins de bloc narratiu (Elaboració pròpia, 2021)

5.3.5. Creació del disseny WebDoc

Un cop tot el contingut està generat, s'entra en una línia de treball per aconseguir el producte final. Dins d'aquesta línia de feina, s'estructura la interactivitat i la navegació acord amb les direccions, la temporalitat i l'espai que té la narrativa, seguint els models i esbossos treballats en fases de preproducció i producció. També s'incorpora el so, per a la

seva optimització ja sigui amb banda sonora, sons d'ambient, efectes de so o registres d'importància.

Per aquest últim apartat, es necessita un aprenentatge previ del software treballat, per a poder crear una versió prototipada per a la possibilitat d'entregar en mans d'un professional en creativitat informàtica per si es volgués fer públic.

Per a la creació final de la interfície interactiva que funciona com a plataforma pel transcurs del documental interactiu, es treballa mitjançant el software *Klynt*.

Klynt és un software pel desenvolupament i disseny de documentals interactius o webs interactives que permet connectar i dissenyar de manera lliure tot el contingut multimèdia que el dissenyador interactiu vulgui, un cop es construeixen els projectes, permet penjar a la xarxa les pròpies produccions. Aquest software ha estat seleccionat com a eina per desenvolupar la banda interactiva del documental, després de ser recomanat per persones especialitzades en el sector, com ara Arnau Gifreu. Gifreu va obrir la possibilitat de fer ús de Klynt gràcies a les seves mecàniques intuïtives i clares a l'hora de treballar-hi, ja que s'ajusten als pocs coneixements del encarregat d'aquesta funció en el treball. A través de tutorials i una recerca prèvia, s'ha treballat amb una versió de prova de 14 dies, que ha donat la possibilitat a integrar tot el contingut i crear un esquelet de navegació per l'usuari adient.

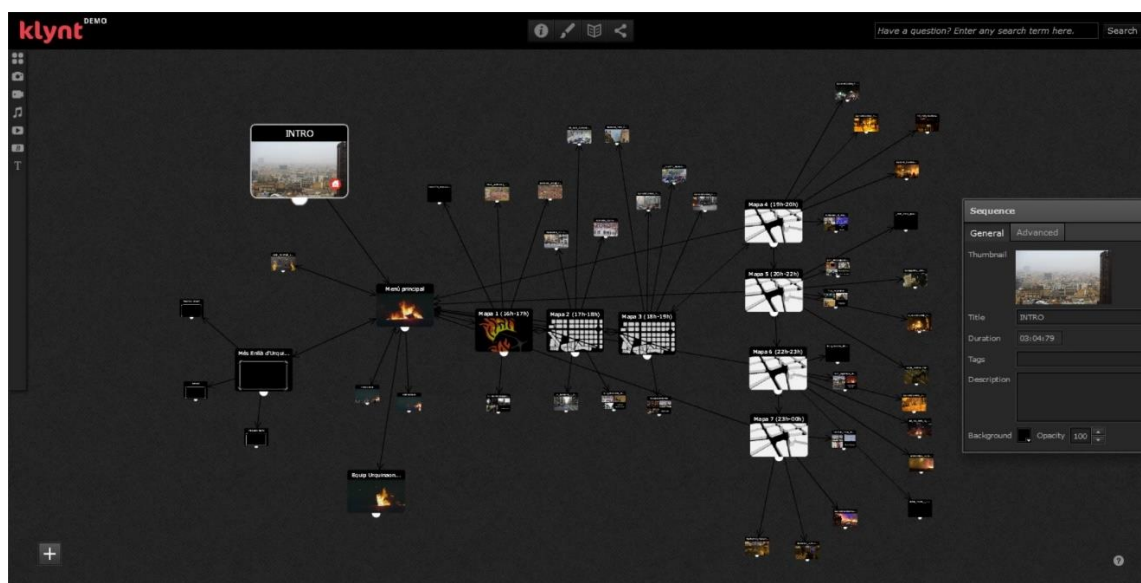


Figura 34. Frame edició i disseny Klynt (Elaboració pròpia, 2021)

La base principal del desenvolupament del documental interactiu, és connectar seqüències a partir d'opcions linkejades. Es trenca amb la linealitat gràcies a oferir a l'usuari una llibertat total de moviment dins del Webdoc, amb possibilitats de visualitzar seqüències diferents i navegar per interfícies diferents, ja sigui en format de menú, apartats concrets o mapes interactius.

6. Anàlisi i resultats

6.1. WebDoc Urquinaona 18-O

6.1.1. Introducció i menú principa

Al entrar e webdoc i iniciar el documental, apareix un fragment audiovisual d'introducció que també funciona com a “teaser” d'uns 3 minuts, on s'hi poden observar imatges de la nit del 18 d'octubre, mesclades amb imatges d'enregistrament propi i declaracions importants de les persones involucrades. Serveix per captar l'atenció de l'espectador, sumant a que pot entendre la temàtica del documental i quin tipus de contingut trobarà al webdoc. També s'hi pot apreciar l'estètica, el tractament en la imatge i crear interès a través de declaracions o personatges que hi surten. Aquest fragment va acompanyat d'una opció per l'usuari de passar directament al menú principal, així algú que hi entra per segona vegada que no noti la necessitat de tornar-ho a visualitzar, pot accedir directament al contingut interactiu.



Figura 35. Frame “Introducció” *Urquinaona 18-O* (Elaboració pròpia, 2021)

Després de la introducció, seguidament es mostra un menú principal, el qual s'hi observa una fotografia d'un contenidor de Barcelona en flames al fons, el títol del documental i es donen sis opcions a l'usuari per clicar: “Instruccions”, “Equip Urquinaona 18-O”, “Dades 18-O”, “Entrevistes completes”, “Més enllà d'Urquinaona” i “Història”.

A la part de sota del menú, s'hi pot observar la frase: “Un documental interactiu creat per Jofre Alsina i Pol Meumann”.

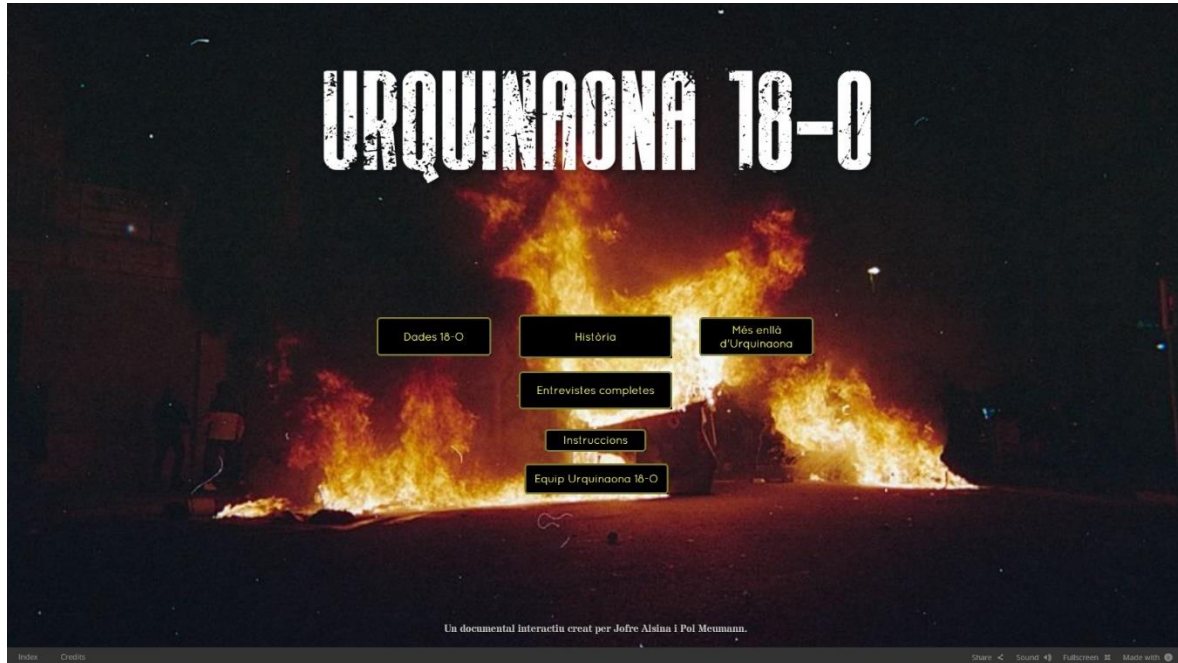


Figura 36. Frame “Menú principal” *Urquinaona 18-O* (Elaboració pròpia, 2021)

6.1.2. Instruccions

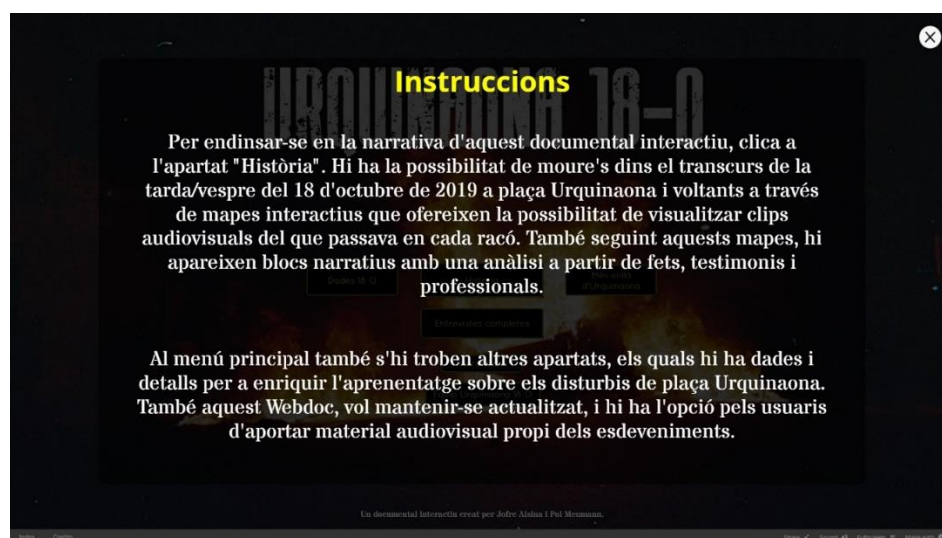


Figura 37. Frame “Instruccions” *Urquinaona 18-O* (Elaboració pròpia, 2021)

Si l'usuari clica a l'apartat d'instruccions, li apareix sobre el menú amb una opció a dalt a la dreta de tancar, una breu explicació de com moure's pel webdoc. Aquesta opció funciona com a una informació prèvia a començar l'experiència interactiva, perquè s'ajudi a l'usuari a entendre cap a quina direcció pot anar i què es pot trobar dins del webdoc.

La decisió d'afegir aquest petit apartat, neix després de la recerca per aquest projecte a l'hora d'endinsar-se en referents de documentals interactius i arribar a entendre que no sempre és fàcil saber interactuar amb un webdoc quan hi entres per primera vegada. Llegir una breu explicació del funcionament de l'espai incrementa les ganes a començar l'experiència.

6.1.3. Equip Urquinaona 18-O

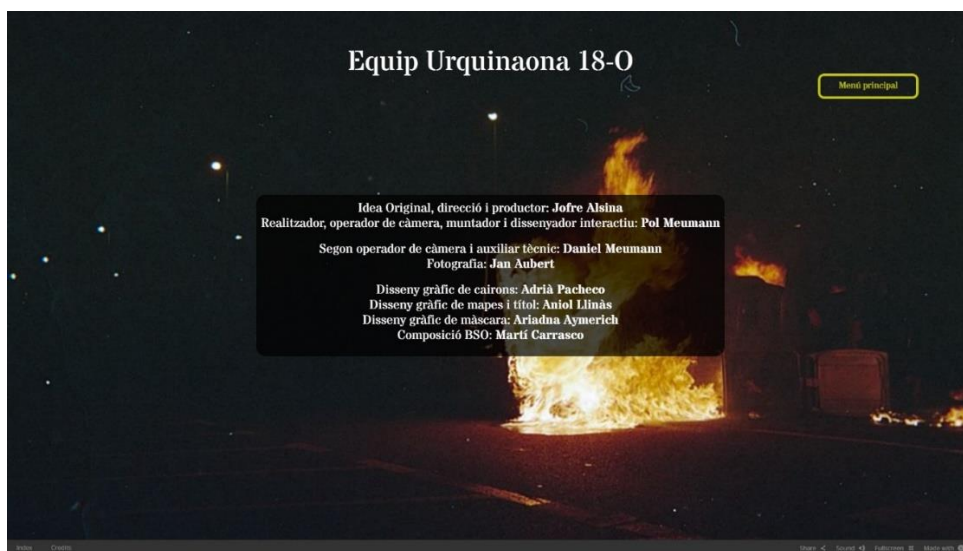


Figura 38. Frame “Equip Urquinaona” 18-O *Urquinaona 18-O* (Elaboració pròpia, 2021)

Si l'usuari decideix clicar l'opció de “*Equip Urquinaona 18-O*”, s'el transporta a un apartat amb un fons diferent on pot llegir la llista de persones i les tasques que han tingut formant part de la construcció del prototip. D'aquesta manera es dona l'opció de visualitzar uns crèdits dins del producte trencant amb la linealitat del contingut audiovisual tradicional. Si l'usuari desitja tornar al menú principal, a dalt a la dreta té una opció per fer-ho.

6.1.4. Dades 18-O



Figura 39. Frame “Dades 18-O” *Urquinaona 18-O* (Jofre Alsina, 2021)

Si l'usuari decideix clicar l'opció de “*Dades 18-O*”, se'l transporta dins d'una infografia dissenyada per Jofre Alsina, on l'usuari hi podrà llegir les dades generals de la jornada de protestes a plaça Urquinaona. L'usuari, a dalt a la dreta té l'opció de clicar per tornar de nou al menú principal.

6.1.5. Entrevistes completes

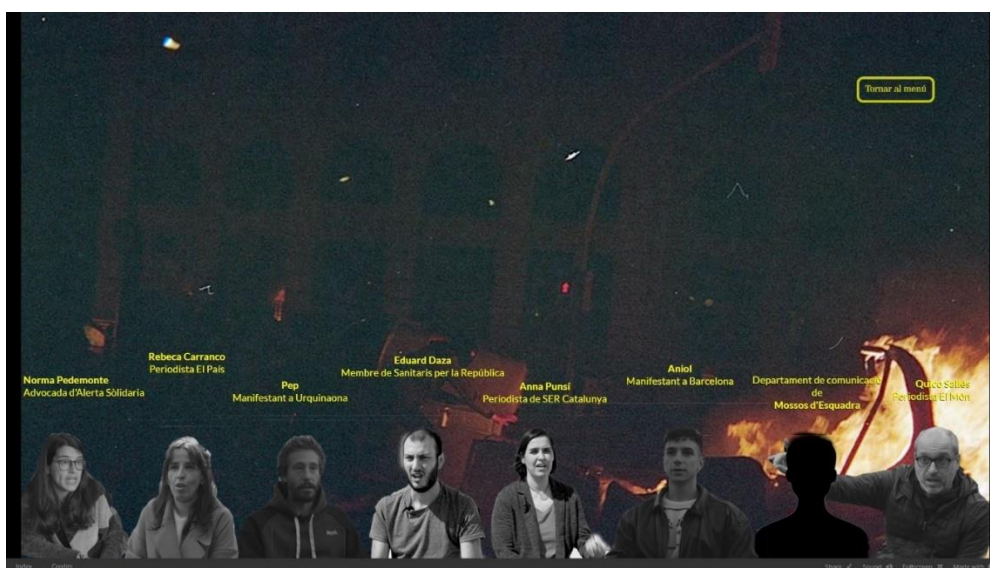


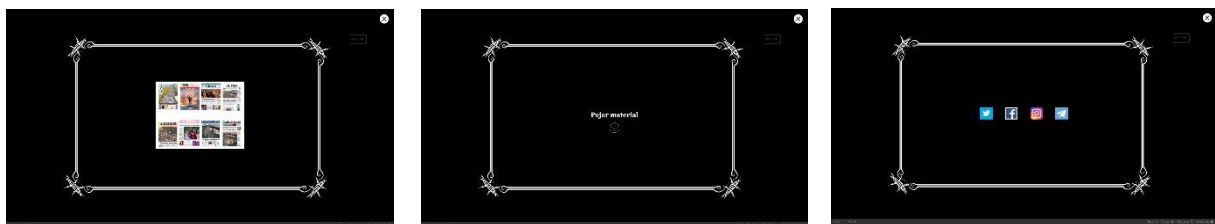
Figura 40. Frame “Entrevistes completes” *Urquinaona 18-O* (Elaboració pròpia, 2021)

Si l'usuari decideix clicar l'opció de “*Entrevistes completes*”, se'l transporta a un apartat el qual li apareixen imatges de totes les persones que apareixen al documental i el seu nom i la seva professió o relació amb la jornada tractada. Representa que l'usuari seria capaç de clicar els noms o les imatges de les persones del seu interès per visualitzar les entrevistes completes que se'ls hi ha fet pel documental. Amb aquest format, es poden arribar a escoltar declaracions que no surten en la narrativa de la història.

6.1.6. Més enllà d'Urquinaona



Figura 41. Frame “Més enllà d'Urquinaona” *Urquinaona 18-O* (Elaboració pròpia, 2021)



Conjunt de figures 42. “Opcions, Més enllà d'Urquinaona” (Elaboració pròpia, 2021)

Si l'usuari decideix clicar l'opció de “*Més Enllà d'Urquinaona*”, se'l transporta en un apartat on s'hi desglossen diferents punts, que connecten el projecte en un univers transmèdia al voltant del episodi de protesta del 18 d'octubre de 2019 a plaça Urquinaona.

Entre aquests punts, es té l'opció de visualitzar diferents portades de diaris del territori català, de l'estat espanyol i a nivell internacional del dia següent de la jornada tractada, és a dir, del dissabte 19 d'octubre del 2019. D'aquesta manera l'usuari pot observar les diferències entre els relats a la premsa i fer-ne una anàlisi pròpia.

També, es pot clicar per obrir un apartat on l'usuari pot aportar material al projecte interactiu, ja que en aquest punt, s'obre l'opció de fer un recull de possibles experiències pròpies, obrint la plataforma a aportar imatges gravades pròpies del que van viure el 18 d'octubre del 2019 a Plaça Urquinaona i voltants. Pel funcionament d'aquesta secció, representa que es requereix aportar una informació personal mínima que acrediti que l'autoria de l'arxiu és pròpia, i a partir d'això s'analitza el contingut per poder entrar al projecte, d'aquesta manera la web està oberta a actualitzacions i creixement en informació, contingut i testimonis.

En l'últim punt, s'hi troba una representació del conflicte polític i els successos del 18 d'octubre del 2019 a les xarxes socials. L'evolució durant el dia i les relacions entre els fets i les reaccions de les masses. Es desenvolupa de manera senzilla el transcurs d'aquell dia de les aplicacions més actives (*Twitter, Instagram, Telegram i Facebook*). Al ser una versió prototipada, aquest apartat no està desenvolupat.

6.1.7. Història

La història del documental interactiu *Urquinaona 18-O*, es desenvolupa a través de mapes interactius que et situen en la temporalitat de la tarda/vespre del divendres 18 d'octubre de 2019. Aquests mapes tenen una perspectiva àmplia del centre de Barcelona i de plaça Urquinaona, i si fa uns salts temporals d'hores entre les 16:00 hores de la tarda i les 00:00 hores de la nit on hi apareixen petits punts animats marcats en vermell on l'usuari al clicar-hi pot observar un clip audiovisual del que estava passant allà. De fons se sent l'ambient sonor dels disturbis per crear una experiència més immersiva a aquella jornada. A la part de sota de la pantalla, depenent de la franja horària a la que l'usuari es mogui, li apareixen opcions de blocs a clicar, per visualitzar els blocs narratius del documental. En aquests blocs s'hi tracten temes relacionats normalment amb la temporalitat seleccionada i temes de rellevància en la protesta. Es desenvolupen gràcies a les declaracions de les persones

entrevistades, sumat a un muntatge amb més imatges de les protestes i imatges recurs. Tot clip o bloc narratiu seleccionat per l'usuari es pot tancar i tornar al mapa i la temporalitat on s'està situat. L'usuari sempre té l'opció de tornar al menú principal, i clicant a fletxes de cada banda de la pantalla és capaç d'avançar en el temps o retrocedir-hi lliurement.

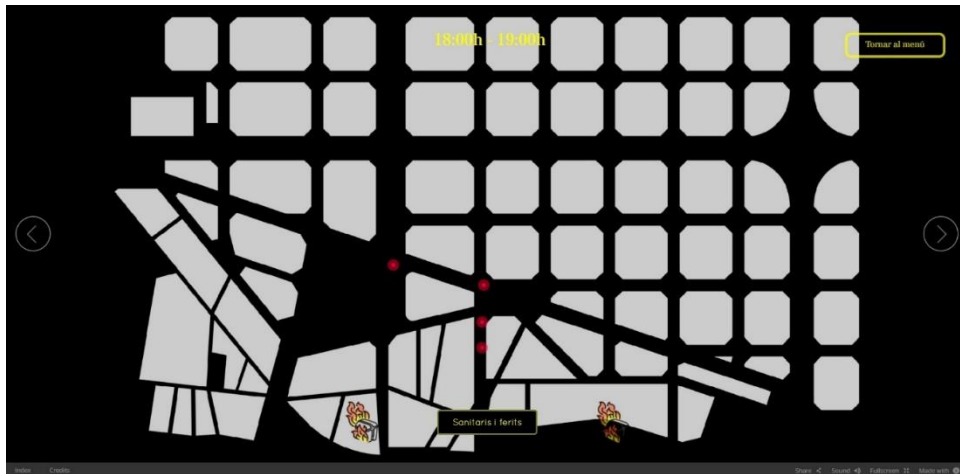


Figura 43. Frame “Mapa 18:00h-19:00h” *Urquinaona 18-O* (Elaboració pròpia, 2021)

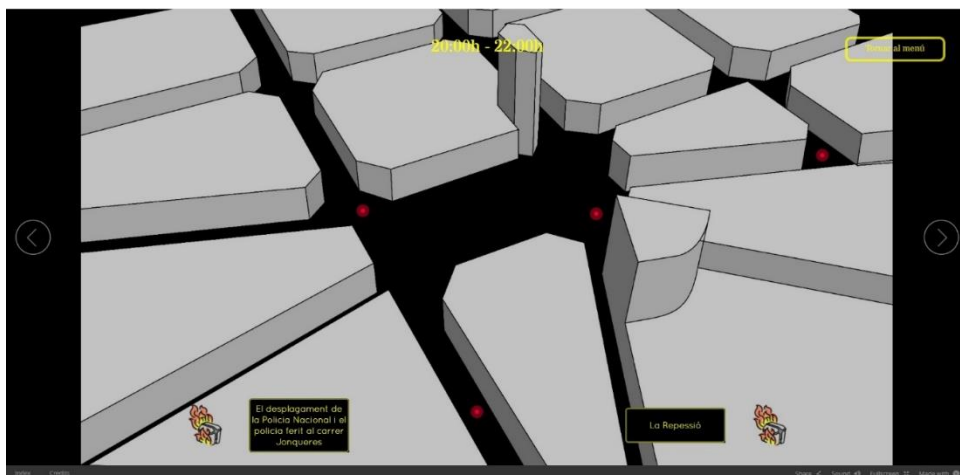
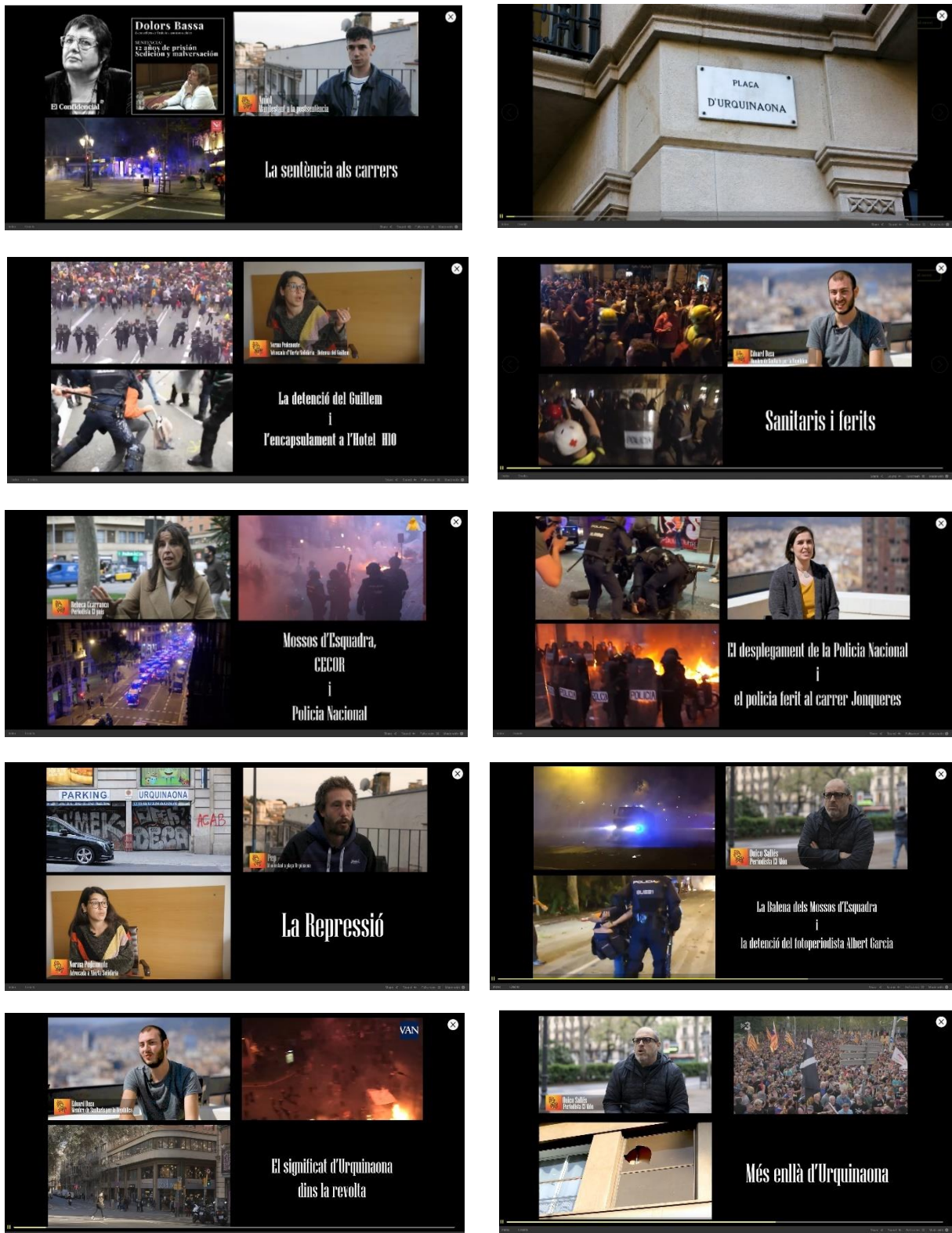


Figura 44. Frame “Mapa 20:00h-22:00h” *Urquinaona 18-O* (Elaboració pròpia, 2021)

Al ser una versió prototipada, només un dels blocs narratius està totalment complet per a la seva visualització, el qual és el de “Ambient i perfil de manifestants” dins la temporalitat de 17:00h – 18:00h, que serveix com exemple per entendre com es desenvoluparien dins un possible producte final. Els altres blocs mostren un petit muntatge audiovisual el qual s’hi

pot observar quines persones hi apareixen i sumant-hi també imatges recurs, les imatges de la nit les quals es fa referència dins del bloc.



Conjunt de figures 45. "Blocs Narratius" *Urquinaona 18-O* (Elaboració pròpia, 2021)

7. Conclusions

D'acord amb els objectius establerts a l'inici del projecte, es considera que en termes generals s'han pogut aconseguir pel projecte. També, respecte aquest treball en concret encarat a la producció i postproducció *d'Urquinaona 18-O*, es percep una feina constant amb ambició, que a partir de la seva evolució aconseguix uns resultats òptims per l'abast que s'havia plantejat.

La idea convertida en prototip, després d'una llarga producció, aconseguix encaixar les característiques necessàries per a la creació d'un producte òptim per a la visibilització d'uns esdeveniments importants per a la història més moderna del territori, a través d'una anàlisi detallada de la protesta a plaça Urquinaona el 18 d'octubre de 2019. A partir d'aquesta anàlisi d'un fet que ja fa més de dos anys que va passar, s'aconsegueix connectar els fets amb l'actualitat social a Catalunya i arreu de l'estat espanyol, donant a entendre que l'episodi tractat encara és molt present.

Recalcar que posant en pràctica les idees de navegació i desenvolupament interactiu plantejades al llarg del treball, s'aconsegueix un prototip singular per tractar els esdeveniments treballats. Gràcies a aquest model, es fa que els espectadors agafin un perfil d'usuari actiu i puguin fer una immersió dins de les protestes d'Urquinaona, d'una manera que amb altres tècniques més tradicionals no es podria. Amb la construcció del prototip interactiu, s'assoleix posar en pràctica tots els aprenentatges al llarg del procés de recerca teòrica, anàlisi de referents i la pràctica en si del procés de creació. Uns coneixements que s'han après gràcies a la recerca d'informació en el macrogènere interactiu, una anàlisi de referents que ha eixamplat el camp d'idees per ser integrades al producte i uns aprenentatges relacionats a encarar la realitat del que ha significat produir el resultat final *d'Urquinaona 18-O*.

Un dels aspectes principals que marca l'èxit d'aquest projecte, és que s'ha aconseguit tot el contingut enregistrat necessari per fer-ho evolucionar a un producte consolidat. Es a dir, entre l'enregistrament de plans recurs, les entrevistes amb fonts primàries i de gran rellevància i les idees de disseny interactiu estructurats, s'aconsegueix tenir un contingut digne per veure evolucionar el projecte més enllà. A partir d'això, l'únic punt que podria complicar poder aconseguir un producte final, és aconseguir un pressupost òptim per poder

cobrir gastos de contingut audiovisual de les protestes de diferents autors o mitjans, i poder integrar un professional en programació interactiva creativa a l'equip per assolir les dinàmiques de navegació plantejades en aquest treball. Per això, s'obre la possibilitat que posteriorment a l'entrega d'aquest treball de final de grau, es treballi per difondre el projecte de tal manera que arribi a possibles interessats, ja siguin productores, mitjans, corporacions, o que es faci una recaptació via Verkami per poder fer créixer el producte.

Respecte els esdeveniments tractats, després d'indagar en l'actualitat social que viu el territori, s'extreu la reflexió que productes com *Urquinaona 18-O* són força necessaris, per impulsar una investigació constant i actualitzada amb tot el que pot anar passant, mostrant les vulneracions de drets i les conseqüències de repressió en molts àmbits, donant importància al poder que agafa el periodisme en la nostra societat.

Aquest projecte va començar com una idea borrosa entre els dos integrants que hi formen part, i veure que s'han aconseguit objectius, fa créixer l'ambició per seguir endavant.

8. Referències

Ajuntament de Barcelona. (2019). Balanç del dispositiu municipal activat entre el 14 i el 20 d'octubre. Ajuntament de Barcelona "Servei de Premsa". Recuperat de:

<https://ajuntament.barcelona.cat/premsa/2019/10/23/balanc-del-dispositiu-municipal-activat-entre-el-14-i-el-20-doctubre/>

Allison, L & Mendes, J. (2012). Bear 71 (interactive documentary). *National Film Board of Canada*. Recuperat de: <https://bear71vr.nfb.ca/>

Aznar, L. (2019). El cas del noi de la dessuadora taronja de la via Laietana. *El Crític*. Recuperat de: <https://www.elcritic.cat/investigacio/el-cas-del-noi-de-la-dessuadora-taronja-de-via-laietana-39808>

Aznar, L & Palà, R. (2020). Dia 5: Urquinaona. *Crític*. Recuperat de: <https://www.elcritic.cat/investigacio/dia-5-urquinaona-68673>

Betevé. (2019). Detinguts i ferits en les mobilitzacions arran de la sentència: balanç actualitzat. *Betevé*. Recuperat de: <https://beteve.cat/societat/detinguts-ferits-mobilitzacions-sentencia-proces/>

Betevé. (2019, octubre 14). La sentència del procés: així ha anat la jornada. *Betevé*. Recuperat de: <https://beteve.cat/societat/sentencia-proces-directe/>

Betevé. (2019). Mig milió de persones omplen el passeig de Gràcia en la manifestació de la vaga general. *Betevé*. Recuperat de: <https://beteve.cat/societat/manifestacio-18-octubre-vaga-general/>

Betevé. (2019). Greus incidents al centre de Barcelona, una actuació policial molt contundent i destrosses importants. *Betevé*. Recuperat de: <https://beteve.cat/societat/tensio-comissaria-via-laietana-estudiants-carregues-policia-nacional/>

Caballero, J. (2014). InterDocsBarcelona: Seat, las sombras del progreso (ESP). *Europa Creativa Desk – MEDIA Catalunya*. [video]. Recuperat de: <https://www.youtube.com/watch?v=c1g3I88054c&t=78s>

- Cadena SER. (2016). Anna Punsí, Medalla al Mèrit Policial. *Cadena SER*. Recuperat de: https://cadenaser.com/emisora/2016/07/25/sercat/1469466008_600647.html
- Campo, J. (2014). Tratamiento creativo (y político) de la realidad. *Revista cine documental*. (11), pp. 1-28. Recuperat de: <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/46146>
- Camps, C & Rovira, A. (2020). Xifres de la repressió: 600 represaliats, 241 detinguts i 6 empresonats. *El Nacional*. Recuperat de: https://www.elnacional.cat/ca/politica/xifres-repressio-detinguts-presos_472365_102.html
- Casaprima, J. (2019). Les xifres de la resposta a la sentència al carrer: un mes de mobilitzacions. *CCMA*. Recuperat de: <https://www.ccma.cat/324/les-xifres-de-la-resposta-a-la-sentencia-al-carrer-un-mes-de-mobilitzacions/noticia/2963307/>
- Castellano, K. (2018). Anthropomorphism in the Anthropocene: Reassembling Wildlife Management Data in Bear 71. *Environmental Humanities*. (1), pp 171–186. Recuperat de: <https://doi.org/10.1215/22011919-4385516>
- Català, J. M. & Cerdán, J. (2007). Después de lo real. Pensar las formas del documental, hoy. *Ediciones de la Filmoteca*. pp. 6-25. Recuperat de: https://scholar.google.com/scholar?hl=ca&as_sdt=0%2C5&q=Despu%C3%A9s+de+lo+real.+Pensar+las+formas+del+documental%2C+hoy&btnG=
- Catmemoria. (2017). *catmemoria.cat*. Recuperat de: <https://catmemoria.cat/>
- CCMA. (2021). Preguntes freqüents. *Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals*. Recuperat de: <https://www.ccma.cat/tv3/preguntes-freqüents/>
- CCMA. (2021). Kids XS. *Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals*. Recuperat de: <https://www.ccma.cat/catràdio/kidsxs/equip/>
- CCMA. (2019). Les cinc columnes de les Marxes per la Llibertat fan camí cap a Barcelona. *Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals*. Recuperat de: <https://www.ccma.cat/324/aixi-son-les-marxes-per-la-llibertat-convocades-per-lanc-contra-la-sentencia/noticia/2955813/>

Darji, M. (2015). Looking closely at interactive Documentaries (Bear 71, Netwars). *Meera Darji 21st Century Media Practice MA*. Recuperat de:

<https://meeradarjipostgrad.wordpress.com/2015/10/18/looking-closely-at-interactive-documentaries-bear-71-netwars/>

Delgado, M. (2021). Manuel Delgado: “Bàsicament és una revolta. I ja està”. *Vilaweb*.

Recuperat de: <https://www.vilaweb.cat/noticies/manuel-delgado-revolta/>

Docubase, MIT Open Documentary LAB (2014). Last Hijack Interactive. Recuperat de:

<https://docubase.mit.edu/project/last-hijack-interactive/>

ElAbogado (2021). Norma Pedemonte i Rubió. *elAbogado*. Recuperat de:

<https://www.elabogado.com/norma-pedemonte-i-rubio/>

Empordà. (2020). Reconeixen a la periodista vilafantenca Anna Punsí com a millor professional de ràdio. *Empordà*. Recuperat de:

<https://www.emporda.info/comunicacio/2020/03/03/reconeixen-periodista-vilafantenca-anna-punsi/459219.html>

Escobar, F. (2016). Modalidad interactiva de representación documental. *Taller de Narrativa Documental Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid*. Recuperat de:

<https://www.slideshare.net/FelicianoEscobar/modalidad-interactiva-de-representacin-documental>

Eyelash, Á. (2019). Barcelona disturbios S.A. *El Salto*. Recuperat de:

<https://www.elsaltodiario.com/historia/barcelona-disturbios-semana-tragica-besos>

Filmtank. (2014). Productions › Web and Mobile › netwars / out of CTRL – Webdoc.

Recuperat de: <https://www.filmtank.de/en/productions/web-and-mobile/netwars-out-of-ctrl-webdoc/>

Freitas, C & Castro, C. (2010). Narrativas audiovisuales y tecnologías interactivas. *Revista estudios culturales*. (5), pp. 19-42. Recuperat de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3739970>

Gaudenzi, S. (2013). The interactive documentary as a Living Documentary. *Revista Digital de Cinema Documentário*. (14), pp. 9-31. Recuperat de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5372080>

Gifreu, A. (2013). El documental interactiu com a nou gènere audiovisual. *Tesi doctoral Universitat Pompeu Fabra*. pp. 1-630. Recuperat de: <http://documentalinteractiu.com/>

Gifreu, A. (2013). El documental multimèdia interactiu una proposta de model d'anàlisi. *Treball de recerca Universitat Pompeu Fabra*. pp. 1-164. Recuperat de:

<http://documentalinteractiu.com/>

Gifreu, A. (2014). "El documental interactiu". *Pàgina digital*. Recuperat de:

<http://documentalinteractiu.com/>

Gifreu, A. (2014). SEAT. Las sombras del progreso. *Observatorio del documental interactivo*. Recuperat de: <https://www.inter-doc.org/indice/seat-las-sombras-del-progreso/>

Gifreu, A. (2015). Evolución del concepto de no ficción. Aproximación a tres formas de expresión narrativa. *Obra digital: revista de comunicación*. (8), pp. 14-39. Recuperat de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5287851>

Guia de la Radio. (2019). Anna Punsí (SER Catalunya) recibe la Medalla de Bronce de los Mossos d'Esquadra. *Guia de la Radio*. Recuperat de: <http://guiadelaradio.com/anna-punsi-ser-catalunya-recibe-la-medalla-de-bronce-de-los-mossos-desquadra>

Keenlyside, S (2012). NFB's 'Bear 71': Where the Wild Meets the Wired. *IDA International Documentary association*. Recuperat de:

<https://www.documentary.org/column/nfbs-bear-71-where-wild-meets-wired>

Lamarca, M. (2018). Hipertexto, el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen. *Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid*. Recuperat de:

<http://www.hipertexto.info/documentos/hipertexto.htm#Rovira>

Latorre, M. (2018). Historia de las webs, 1.0, 2.0, 3.0, 4.0. *Universidad Marcelino Champagnat*. pp. 1-8. Recuperat de:

https://umch.edu.pe/arch/hnomarino/74_Historia%20de%20la%20Web.pdf

León, B. & Negredo, S. (2013). Documental web: una nueva página para el sueño interactivo. *Revista TELOS (Cuadernos de Comunicación e Innovación)*. pp.1-10. Recuperat de: <https://dadun.unav.edu/handle/10171/35575>

Livingstone, P & Plantinga, C. (2011). Documental. *Revista Cine Documental*. (3), pp 1-11. Recuperat de: http://revista.cinedocumental.com.ar/wp-content/uploads/plantinga_documental_n3.pdf

MINIPUT. (2015). Last Hijack Interactive. *Miniput, mostra de televisió de qualitat de Barcelona, des del 1994*. Recuperatde: <http://www.miniput.cat/Nou-article,175>

Moreno, V. & Gifreu, A. (2016). Aproximación al potencial colaborativo de la narrativa documental interactiva en los procesos de cambio social. *Revista de estudios culturales de la Universitat Jaume I*. (15), pp 153-169. Recuperat de: <https://www.raco.cat/index.php/CLR/article/view/318755>

Nichols, B. (1991). Representing Reality, Issues and Concepts in Documentary. *Indiana University Press*. pp 1-233. Recuperat de: https://books.google.es/books?hl=ca&lr=&id=Jq2cS7qARd8C&oi=fnd&pg=PR9&dq=Representing+Reality:+Issues+and+Concepts+in+Documentary&ots=7dctW8rMC5&sig=IwQw5sge6ChQ-K3rzoDX28bdgtY&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Palà, R. (2020). Crític estrena “5 dies de fúria”. *Crític*. Recuperat de: <https://www.elcritic.cat/sobre-critic/novetats/critic-estrena-5-dies-de-furia-67464>

Prat, C. (2013). SEAT. Las sombras del progreso. *Webdocc, thoughts and projects by Clàudia Prat*. Recuperat de: <https://webdocc.net/2013/04/12/seat-las-sombras-del-progreso/>

Rac 1. (2019). Els Mossos utilitzen per primera vegada a la història la tanqueta d'aigua o camió hidrant. *Rac 1*. Recuperat de: <https://www.rac1.cat/societat/20191018/471050588383/els-mossos-utilitzen-per-primera-vegada-a-la-historia-la-tanqueta-daigua-o-camio-hidrant.html>

Rivas, M. (2016). En grans emergències, la ràdio és un mitjà de servei per al ciutadà. *Empordà*. Recuperat de: <https://www.emporda.info/fets-gent/2016/08/01/grans-emergencies-radio-mitja-servei/323831.html>

- Rodríguez, N. (2018). Quico Sallés: “L’1-O va ser una maduresa sobtada de l’independentisme majoritari”. *El món*. Recuperat de: <https://elmon.cat/politica/quico-salles-l-1-o-va-ser-una-maduresa-sobtada-de-l-independentisme-majoritari-31908/>
- Rosa, A. i Liñan, G. (2019). Vuit hores de batalla campal: foc, gasos i pilotes de goma. *El Nacional*. Recuperat de: https://www.elnacional.cat/ca/politica/urquinaona-crema-aldarulls-sentencia_432074_102.html
- Rosique, G. (2015). Presencia e implantación del documental interactivo en los programas de estudio de las universidades españolas. *Obra digital: revista de comunicación*. (8), pp. 62-82. Recuperat de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5287853>
- Soler-Adillon, J. Sora, C. Freixa, P. & Ribas, J. I. (2016). Perfil del profesional de la comunicación interactiva: fundamentos, actualidad y perspectivas. *El profesional de la información*. (25), pp:196-208. Recuperat de: https://scholar.google.com/scholar?hl=ca&as_sdt=0%2C5&q=Perfil+del+profesional+de+la+comunicaci%C3%B3n+interactiva%3A+fundamentos%2C+actualidad+y+perspectivas&btnG=
- Thiele, L. (2014). *Netwars / Out of CTRL The Project*. *Netwars / Out of CTRL*. Recuperat de: <http://www.netwars-project.com/project/>
- TRIBUNAL SUPREMO Sala de lo Penal Sentencia núm. 459/2019. (2019). *Administración de Justicia*. pp 1-493. Recuperat de: <https://ep00.epimg.net/descargables/2019/10/14/27b12ba3db1e62e1914c694afd8d0098.pdf>
- Vázquez J, Negreira MC & Pereira X (2017). Contribuciones del documental interactivo a la renovación de las narrativas periodísticas: realidades y desafíos. *Revista Latina de Comunicación Social*. (72), pp. 397-414. Recuperat de: <https://www.redalyc.org/pdf/819/81952828021.pdf>
- Vilaweb. (2019). Guia de la vaga general del 18 d’octubre com a resposta a la sentència contra el procés. *Vilaweb*. Recuperat de: <https://www.vilaweb.cat/noticies/vaga-general-ajornada-18-octubre-intersindical/>

9. Estudi de viabilitat

9.1. Planificació

9.1.1. Planificació inicial

Per estructurar l'organització del desenvolupament d'aquest projecte, s'ha realitzat un diagrama de Gantt, on s'hi poden observar de manera cronològica les diferents etapes i tasques del procés de treball. Aquest calendari per a la creació de *Urquinaona 18-O*, com ha estat esmentat, es separa en tres etapes principals: la preproducció, la producció i la postproducció, i respectivament es desglossen tasques internes i l'adjudicació del membre responsable de cada apartat. També s'ha destacat la part escrita del treball, incloent-hi dates importants, per poder visualitzar de forma ràpida i concreta, l'estructura de les fases de la memòria del projecte.

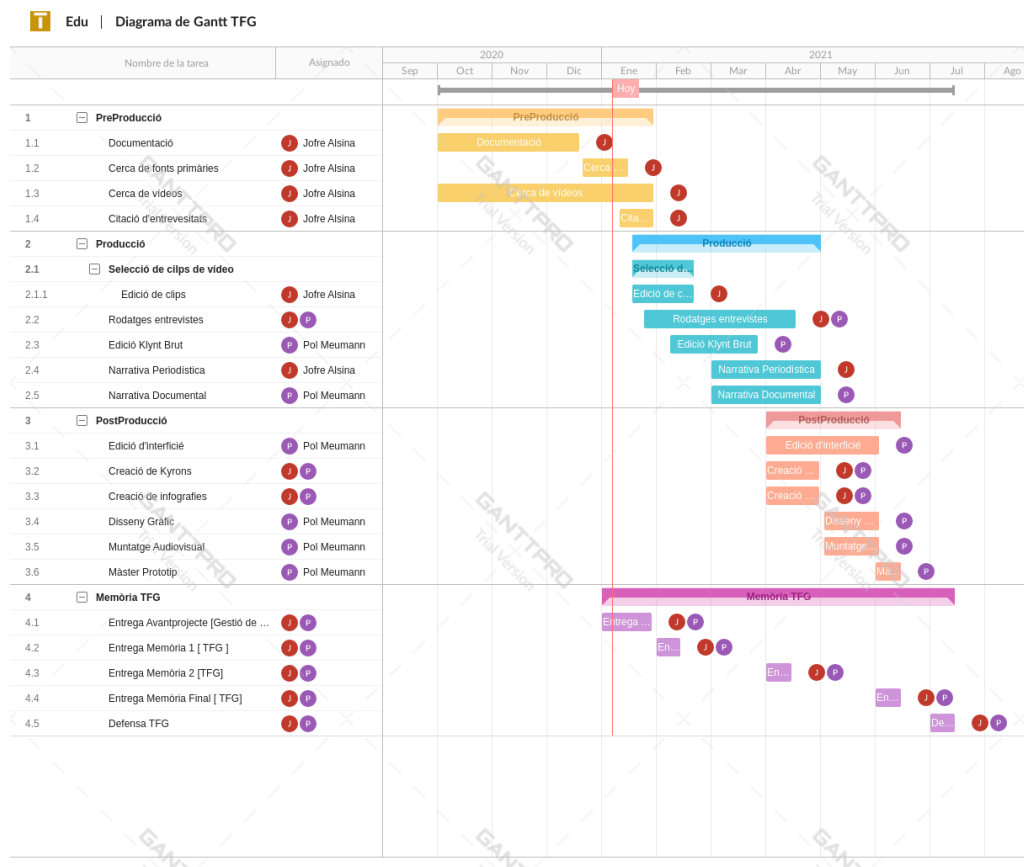


Figura 46. Diagrama de Gantt d'Urquinaona 18-O (Elaboració pròpia, 2020)

9.1.2. Desviacions

Les desviacions que hi ha hagut dins del desenvolupament del projecte, principalment van relacionades amb tot el que es volia abarcar i treballar a l'inici del plantejament en relació al que finalment ha sigut el prototip. Aquest projecte ha demostrat als seus creadors la dificultat i la quantitat de temps que porta donar forma a un treball d'aquestes característiques, i la consciència clara en la gran necessitat de recursos humans per a abarcar bé tots els àmbits del producte audiovisual i interactiu.

Un dels aspectes a remarcar, són els detalls que s'han acabat ajustant als coneixements de desenvolupament interactiu i el temps que s'ha tingut per treballar-hi. Per exemple, en primer moment el símbol iconogràfic del projecte havia de tenir una importància considerable en el resultat final, ja que la idea prèvia era que funcionés com a eina significativa de navegació acord amb els referents analitzats. Durant el procediment de creació mitjançant el software Klynt, no s'ha trobat la manera d'aconseguir desenvolupar eines d'aquestes característiques, i el símbol iconogràfic dissenyat ha acabat en un segon pla inserint més en un aspecte d'estètica que no com a eina funcional.

També, en primer moment, es volia aconseguir un prototip més completat, ja que en fase de producció s'ha aconseguit tot el contingut audiovisual desitjat. Però per temes com falta de temps i al voler buscar un equilibri amb la quantitat de pes informàtic amb el que s'ha treballat, el prototip ha deixat parts no desenvolupades de manera completa, tot i així, com a prototip funciona per agafar una idea general del que es podria trobar al producte posterior.

Però esmentar que també hi ha hagut desviacions que han fet millorar el projecte, ja que a través de la recerca de referents i fer una immersió en el món del documental interactiu, s'han anat afegint idees i detalls al prototip d'*Urquinaona 18-O*. Com per exemple apartats del webdoc que obren el producte a una transmedialitat més àmplia i aprofundeix en l'experiència de l'usuari al indagar amb les protestes tractades, sumar característiques immersives mitjançant el tractament del o per millorar el documental o treballar amb una narrativa més crítica englobant temes d'interès social a diferència de només voler analitzar accions concretes dels esdeveniments.

9.2. Anàlisi de la viabilitat tècnica

9.2.1. Viabilitat de producció

En termes tècnics, gran part del material que s'ha fet servir per la producció d'aquest projecte ha sigut propi o cedit, i per temes de software s'han utilitzat llicències de prova, llicències econòmiques en model acadèmic o obtingudes al complet anteriorment a aquest treball.

Recursos hardware:

- Ordinador portàtil LENOVO ideapad 700
- Dispositiu d'emmagatzematge
- Canon EOS 5D Mark IV
- Objectiu Canon EF 24-70mm f/2.8L II USM
- Trípod de Rollei Compact traveller
- Micròfon portàtil Rode Smartlav Plus

Recursos software:

- Microsoft Word
- PDF
- Adobe Photoshop
- Adobe Premiere Pro
- Klynt

Recursos software extern:

- Adobe Illustrator

9.2.2. Viabilitat de consum

Un dels objectius de la creació del prototip interactiu, és que s'adapta de tal manera que es pot gaudir del producte transmèdia a través de dispositius digitals, ja sigui un ordinador portàtil o de torre, ja que és l'opció més adient per a navegar per a la web interactiva. Com a alternativa també es pot fer servir una tauleta intel·ligent o un “*smartphone*”. Però

realment, no s'ha arribat al punt que el producte ha sigut exportat pel consum via web, és a dir, penjada de manera pública, sinó que és necessari tenir tot el contingut descarregat al dispositiu.

9.3. Anàlisi de la viabilitat econòmica

Aquest pressupost és una aproximació del cost total que comporta desenvolupar aquest projecte. Principalment, en molts casos s'ha fet servir material propi o cedit per altres persones, però per presentar els costos de la producció, es calcula a través de preus de lloguer. Les taules que es poden visualitzar posteriorment, mostren el cost dels mitjans i materials que han sigut necessaris per aconseguir el producte exposat en format de lloguer, també es presenten els costos de llicències de software i recursos humans en relació a les persones que han format part del projecte.

Pel que fa el material llogat pels dies de rodatge, s'ha calculat a partir dels dies que ha costat fer les gravacions per aconseguir el contingut que es té. També, al fer aquest càlcul s'ha tingut en compte que gràcies a tasques de producció, s'ha aconseguit fer gravacions de diferents entrevistes un mateix dia, aleshores se'l hi pot treure més rendiment al material llogat. Els dies que s'ha estat rodant pel documental, n'han sigut sis, és a dir, quatre dies per separat i dos dies seguits a l'hora d'enregistrar plans recursos de l'espai tractat. La diferència entre que siguin dies per separat o dies seguits és que el preu del lloguer varia, per adaptar-nos a preus reals de lloguer, s'ha utilitzat com a model la pàgina web de l'empresa de lloguer audiovisual "Avisual Pro".

Pel que fan les despeses en recursos humans, s'han consultat els arxius més actualitzats del conveni col·lectiu de la indústria de la producció audiovisual de "l'Agencia Estatal Boletín Oficial del Estado".

Finalment, es fa una suma entre els costos que ha tingut el company de projecte Jofre Alsina en producció i els costos presentats en aquest treball.

MATERIAL	
Descripció	Preu
Canon EOS 5D Mark IV + Objectiu Canon EF 24-70mm f/2.8L II USM	577,50€ lloguer
Trípode Sachtler Ace M	110,00€ lloguer
Micròfon portàtil Rode Smartlav Plus	55,00€
Ordinador portàtil LENOVO ideapad 700	800,00€
Dispositiu d'emmagatzematge	80,00€
Preu total	1.622,50€

Taula 1. Pressupost de material

SOFTWARE	
Descripció	Preu
Microsoft 360	60,00€
Acrobat Reader PDF	Gratuït
Aplicacions Adobe	240,00€
Klynt	250,00€
PREU TOTAL	550,00€

Taula 2. Pressupost de software

RECURSOS HUMANS			
Càrrec	Mesos/hores	Salari mensual/hores	Salari complet
Realitzador	45 hores	9.44€	424,95
Operador de càmera	45 hores	10.19€	458,98
Tècnic de so	45 hores	12.15€	545,71
Muntador	1 mes	1.273,92€	1.273,92€
Colorista	45 hores	21.30€	958,50€
Editor d'audio	45 hores	7.43€	334,36€
Dissenyador gràfic	3 mesos	1.298,40€	4.140,00€
Dissenyador interactiu	3 mesos	1.195,81€	3.587,43€
Pressupost total			11.479,05€

Taula 3. Pressupost recursos humans

PRESSUPOST TOTAL	
Descripció	TOTAL
Material	1.622,50€
Software	550,00€
Recursos humans	11.479,05€
Pressupost Jofre Alsina	26.268,95€
PREU TOTAL	39.920,50€

Taula 4. Pressupost total

9.4. Aspectes legals

Pel desenvolupament d'aquest documental interactiu, els aspectes legals són claus a l'hora de voler elaborar aquesta producció. A través de valoracions del professorat de la Universitat Pompeu Fabra Tecnocampus, i en una post decisió dels autors d'aquest treball de final de grau cooperatiu, s'ha decidit mantenir la creació del producte en l'àmbit acadèmic. Tot i així el projecte és treballat de manera que el prototip final està estructurat de tal manera, per poder replantejar-se aquesta decisió i ser traspasat a un producte obert al públic en àmbit periodístic o comercial.

Com que es fa ús d'imatges d'arxiu de diferents autors, enregistrats a diferents punts dels fets que mostrem, i s'extreu contingut de mitjans de comunicació que van cobrir les protestes del 18 d'octubre de 2019 a Barcelona, s'han de tenir en compte els drets que s'obtenen de cada mitjà i autor, per fer-ne ús. Tot i així, tot aquell contingut d'interès que es vol afegir, seguint el relat de projecte acadèmic dins la legalitat que això dona, es decideix de forma consensuada amb els tutors que fer en cada cas.

Un altre punt de gran importància, al moment d'ensenyar imatges de les protestes, és el fet de no mostrar els rostres de manifestants concrets, en relació als actes que poguessin fer o situacions compromeses a la que es troben, per així poder protegir la identitat i fer una prevenció de les conseqüències penals que es poden donar a terme en aquest tipus d'accions dins del context social actual. Seguint aquesta eina, també s'ha obert la possibilitat de mantenir l'anonimat de les persones entrevistades, si així ho han desitjat.

Per temes de drets en propietat intel·lectual, s'obre la possibilitat de fer servir produccions musicals pròpies o fer ús de peces en l'àmbit de "*creative commons*". Sumat a això, també s'ha considerat de forma consensuada, el fet d'extreure fragments narratius periodístics de notícies televisives o de diferents mitjans radiofònics narrant els fets tractats, contingut sempre citat dins el projecte.

10. Annexos

10.1. Equip *Urquinaona 18-O*

Durant el transcurs de la producció d'*Urquinaona 18-O* han col·laborat moltes persones i entitats a continuació s'ha elaborat uns crèdits:

Idea Original: **Jofre Alsina**

Realitzador: **Pol Meumann**

Guió: Jofre Alsina i Pol Meumann

Producció: Jofre Alsina

Redactor: Jofre Alsina

Op. de Càmera: Pol Meumann

Muntador: Pol Meumann

Disseny d'interactivitat: Pol Meumann

Tècnic de so: Pol Meumann

Segon operador de càmera: Daniel Meumann

Auxiliar tècnic: **Daniel Meumann**

Disseny de càirons: **Adrià Pacheco**

Disseny gràfic de mapes, symbol icnogràfic i títol: **Aniol Llinàs del Torrent**

Disseny gràfic de màscara: **Ariadna Aymerich**

Disseny infografia: Jofre Alsina

Fotografia: **Jan Aubert**

Composició BSO: **Martí Carrasco**

Doblador veu Mossos d'Esquadra: **Guillem Busquets**

Correcció de textos: **Glòria Sanz**

Participació:

Rebeca Carranco

Eduard Daza

Norma Pedemonte
Anna Punsí
Quico Sallès
Aniol
Pep
Cos dels Mossos d'Esquadra

Agraïments:

Ajuntament de Barcelona
Alerta Solidària
Bar Scorpion
Barcelona Film Comission
Comunicació Mossos d'Esquadra
El Nacional
Terrat: Família Lòpez Amor
Grup de Suport del Guillem
Nació Digital
Sanitaris per la República

Fundació TecnoCampus
Mataró-Maresme
Avinguda d'Ernest Lluch, 32
08302 Mataró (Barcelona)
Tel. 93 169 65 01
www.tecnocampus.cat



Centres universitaris adscrits a la

