

DISSENY INTERACTIU, UNA ESPECIALITAT CENTRAL EN LA PRODUCCIÓ DE SISTEMES INTERACTIUS MULTIMÈDIA

JOAN IGNASI RIBAS / PERE FREIXA

La creació d'aplicacions basades en els nous mitjans interactius demana una conjunció d'habilitats de tipus tan diversos (informàtiques, audiovisuals, gràfiques, de contingut...) que és pràcticament impossible trobar-les en una sola persona o un sol camp de coneixement. El procés de creació en aquests nous mitjans és, doncs, cada vegada més, una feina d'un equip que es reparteix les diverses tasques. Dins d'aquestes, el que anomenem disseny interactiu, el procés d'estructuració d'informació i de navegació en funció de l'objectiu i de l'usuari previstos, és potser el que dona el caràcter més marcat a un producte interactiu. Els autors discutiran el seu concepte de disseny interactiu a partir de la seva experiència conjunta en el CD-ROM (*Dotze sentits. Poesia catalana d'avui*).

Les noves especialitats dels sistemes interactius multimèdia

Deixant de banda petites diferències entre països o escoles, els mitjans audiovisuals tradicionals (cinema, vídeo, ràdio, etcètera) tenen molt clarament definides les diverses funcions dels equips que hi elaboren programes. Fins i tot, en la majoria dels casos, aquestes funcions han anat convertint-se en oficis i especialitats d'aprenentatge diversos i clarament diferenciats. Òbviament, això no va ser sempre així i la diversificació i la consolidació d'aquestes funcions van seguir un procés històric paral·lel als d'uns altres aspectes més coneguts, com els de creació de llenguatge o els d'industrialització de cada mitjà audiovisual.

Com és lògic, els nous mitjans han començat sempre heretant les estructures i les especialitats de funcionament dels seus antecessors més propers i han anat introduint a poc a poc noves especialitats que defineixen, de fet, les característiques específiques del nou mitjà. Finalment, en els equips de producció consolidats d'aquests mitjans acostuma a haver-hi especialitats procedents dels seus antecessors, unes altres que són resultat d'una evolució natural de les antigues i unes altres de completament noves i imprevisibles abans de l'invent del nou mitjà.

Aquest procés es continua donant avui en els nous mitjans en curs de desenvolupament, com ara el dels sistemes interactius multimèdia. La novetat principal en el procés d'elaboració de discursos en aquests sistemes és la introducció d'estructuracions procedents inicialment del camp de la informàtica sobre un conjunt de materials audiovisuals de tota mena. El resultat ha de ser donar a l'usuari el control de lectura tot mantenint en qualsevol de les opcions possibles les característiques generals escollides pels seus creadors.

La primera tecnologia que va permetre l'aparició de sistemes interactius operatius va ser el videodisc òptic LaserVision, introduït a principis dels anys vuitanta. Els primers autors a tractar-ne, com ara el clàssic Parsloe (1983), es preocuparen ja de les diverses àrees de coneixement implicades en una realització de videodisc interactiu i en les seves possibles relacions.

Alguns antecedents en l'anàlisi dels equips de producció

Parsloe parla d'una estructura no jerarquizada amb una figura central que anomena «Problems Analyst» (analista de problemes) i envoltada simètricament per quatre àrees: «Instructional Design» (disseny d'instruccions), «Information Programming» (anàlisi informàtica), «Audio-visual Production» (producció audiovisual) i «Project Management» (gestió del projecte).

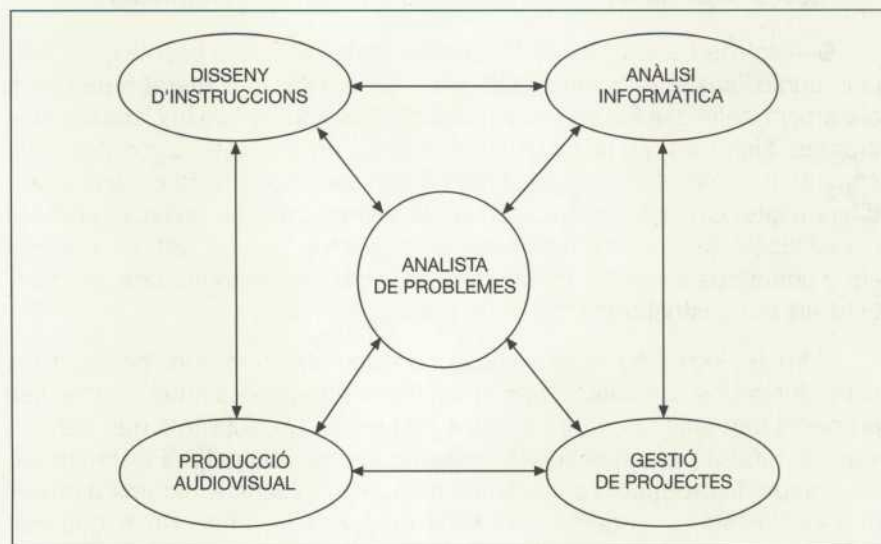


FIGURA 1. Esquema de Parsloe (1983) per a una producció de videodisc interactiu.

A la figura es veu una representació de l'esquema original de Parsloe. Tres d'aquestes cinc grans àrees inclouen especialitats específiques dels sistemes interactius.

L'*analista de problemes* és, segons Parsloe, una mena d'arquitecte del projecte: «Controla i organitza els objectius i en funció d'això estableix el disseny fonamental del programa en la seva totalitat, [...] ajuda en la seva implementació i en controla l'avanç i la qualitat.»

És una figura derivada d'una manera directa de la dels analistes de sistemes informàtics, però amb un perfil de comunicador al costat del d'organitzador i solucionador de problemes.

El *dissenyador d'instruccions* és també una figura derivada de la nova manera de transferir la informació a l'usuari en els sistemes interactius. «Es tracta d'algú que sap com s'ha d'ordenar i presentar la informació a fi que l'audiència en gaudeixi i aprengui.»

L'*analista informàtic* fa una feina de pont entre el dissenyador d'instruccions i els programadors que finalment han de convertir-les en programes informàtics de control: «Tradueix la feina del dissenyador d'instruccions en termes informàtics.»

Les altres dues àrees no tenen diferències tan significatives amb el cas de les produccions lineals tradicionals.

La producció audiovisual conté els especialistes habituals: productor, director, guionista, assistents, tècnics, etcètera. Només el paper de l'especialista de continguts, que treballa amb el guionista, i els del director artístic i del dissenyador gràfic comencen a adquirir una rellevància que s'incrementarà quan el vídeo interactiu es transformi en multimèdia.

La part de direcció i coordinació del projecte conserva les seves estructures clàssiques amb cap de producció, secretari de producció, etcètera. Només el fet d'haver de gestionar àmbits més diversos introdueix una complicació addicional en aquest procés de gestió.

Uns altres autors que escriuen sobre les produccions en videodisc interactiu fan servir estructures semblants. Per exemple, Bernatchez (1988) considera un equip format per uns quants especialistes:

- Cap de projecte.
- Especialista de contingut.
- Administrador de producció.
- Especialista pedagog.
- Guionista.

- Productor.
- Programador-analista.
- Coordinador tècnic.
- Coordinador gràfic.
- Director de producció.
- Muntador.
- Especialista d'estampació (del videodisc).

El qui anomena de manera força discutible «especialista pedagog» («concepteur pédagogique») és en realitat qui «determina el pla (jerarquia) del contingut i el seu tractament, decideix les estratègies pedagògiques en funció del públic objectiu, concep l'organigrama i supervisa el guió. És el responsable de la interactivitat del document». Amb un nom poc adient, derivat probablement de les nombroses aplicacions educatives del videodisc, es defineix la feina més específica en la realització de sistemes interactius.

Aproximacions actuals

El videodisc, però, no era res més que un sistema per a emmagatzemar vídeo analògic de força qualitat i accedir-hi d'una manera instantània i permanent. De fet, l'aparell reproductor de videodisc era independent i estava separat de l'ordinador que en realitzava la gestió informàtica. A més, en el procés de producció, la integració de vídeo i d'àudio amb la informàtica no s'esdevenia realment fins que el disc estava ja estampat.

Aquesta singularitat va fer que les estructures de producció heretessin potser en excés els esquemes de la producció videogràfica. Fins que els ordinadors han estat capaços de tractar vídeo i àudio en temps real, els sistemes interactius multimèdia no han adquirit característiques de mitjà de comunicació audiovisual complet i no es pot començar a reflexionar sobre les noves funcions específiques que apareixen al seu voltant.

La possibilitat de digitalitzar els diversos mitjans (text, gràfics, àudio i vídeo) i, per tant, d'integrar-los tots i de gestionar-los per mitjà d'un ordinador ha tingut unes quantes conseqüències. D'una banda, hi ha la necessitat de noves habilitats per a obtenir resultats òptims en aquests diversos processos de digitalització. De l'altra, ha fet que en la construcció del producte final la producció audiovideogràfica sigui un element més que es va integrant a la resta. Això, juntament amb la millora de prestacions de les targetes gràfiques dels ordinadors, ha potenciat la figura del dissenyador

gràfic, responsable d'integrar a les pantalles les estructures de navegació i de contingut.

Molts autors han tractat ja del tema dels equips de producció en aquests nous sistemes interactius multimèdia. Per exemple, Allen (1994) introdueix en la seva versió les especialitats següents:

- Productor.
- Escriptor.
- Especialista de continguts.
- Editor (coordinador del text en pantalla).
- Corrector de textos.
- Dissenyador de la interfície.
- Il·lustrador.
- Animador.
- Tècnic de so.
- Tècnic de vídeo.
- Programador.
- Provador.

Parker (1995), amb una intenció més terminològica o exhaustiva que no pas estructural, parla dels conceptes següents al voltant d'una producció en format CD-ROM. Inclou funcions personals o d'empresa i a tots els nivells del procés d'un producte, no solament en el de producció:

- Proveïdors de contingut.
- Guionistes.
- Artistes en general.
- Dissenyadors de la interfície.
- Programadors.
- Enginyers d'àudio, de vídeo i editors.
- Productors o *project managers*.
- Desenvolupadors.
- Editors (en el sentit d'editorials).
- Estampadors de CD.

- Oficines de serveis.
- Distribuïdors.

En tots dos casos apareix la figura del dissenyador de la interfície, «el responsable de l'arquitectura i l'aspecte visual de l'aplicació» (Parker).

Una aproximació més seriosa a la qüestió de l'equip involucrat en la producció d'un interactiu és la que dona Luther (1992), distingint fins i tot dues estructures segons el volum i la dificultat de l'aplicació. El seu esquema per al cas més complet és el següent:

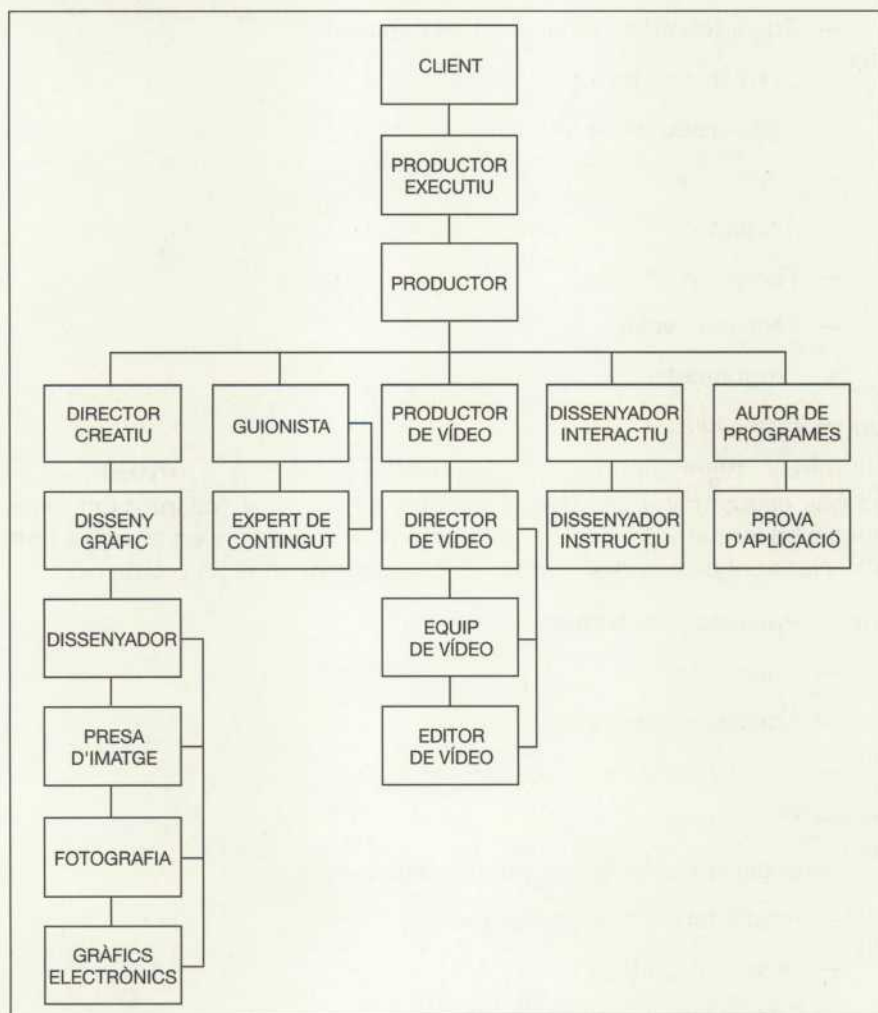


FIGURA 2. Organigrama de Luther (1992) per a l'equip de producció d'un interactiu multi-mèdia.

Aquest esquema té alguns aspectes remarcables, com ara la col·locació per columnes dels diversos blocs que intervenen en la producció d'un interactiu: disseny gràfic, continguts, producció de vídeo, disseny de la interacció i la implementació informàtica, i èmfasi en les relacions entre els diferents components. Té també algunes mancances, com ara la part de captura i producció d'àudio, i algun concepte discutible, com ara la rellevància donada al *dissenyador instructiu*, que, com el mateix Luther reconeix en el text, és un concepte que només té sentit en aplicacions de caràcter formatiu i, fins i tot en aquest cas, es tracta, de fet, d'uns dels aspectes del disseny interactiu.

El paper del *dissenyador interactiu* com a especialitat nova és molt clar per a Luther:

Dissenyar una experiència interactiva a una aplicació és una tècnica nova que va més enllà de les habilitats de disseny requerides per a un vídeo o un film lineals típics. Dissenyar els menús, les ramificacions i el flux general del programa és només una part d'això. Un bon disseny interactiu conté un raonament i un significat que justifiquen les direccions que prendrà el programa. Un bon dissenyador interactiu coneix els temes relatius a la interfície de l'usuari i a la navegació. Cal dissenyar les aplicacions de manera que l'usuari final es trobi còmode i pugui desplaçar-se pel programa segons els seus desigs.

Aquest raonament i aquest significat de què parla Luther es realitzen, segons les idees de Bernatchez, «determinant les jerarquies dels continguts, així com el seu tractament», i organitzant el flux de lectura i els seus camins troncats.

Una possible estructura de l'equip de producció d'interactius

La nostra experiència en la producció d'interactius ens fa estar bàsicament d'acord amb aquesta definició de la feina del dissenyador interactiu o d'interactivitat. Encara anem més lluny, i en el nostre esquema personal de l'equip de producció ideal d'un interactiu aquesta figura passarà a ocupar un paper més important, central, no situat en una única columna, ans al contrari constituirà el pivot sobre el qual bascularan les altres especialitats de l'equip. En certa manera, recuperem i actualitzem alguns dels conceptes desenvolupats per Parsloe al voltant del seu anàlisi de problemes.

Com veiem, aquest organigrama presenta algunes diferències amb el de Luther. La importància que concedim al disseny interactiu i la desaparició o integració de les funcions del dissenyador instructiu redueixen les

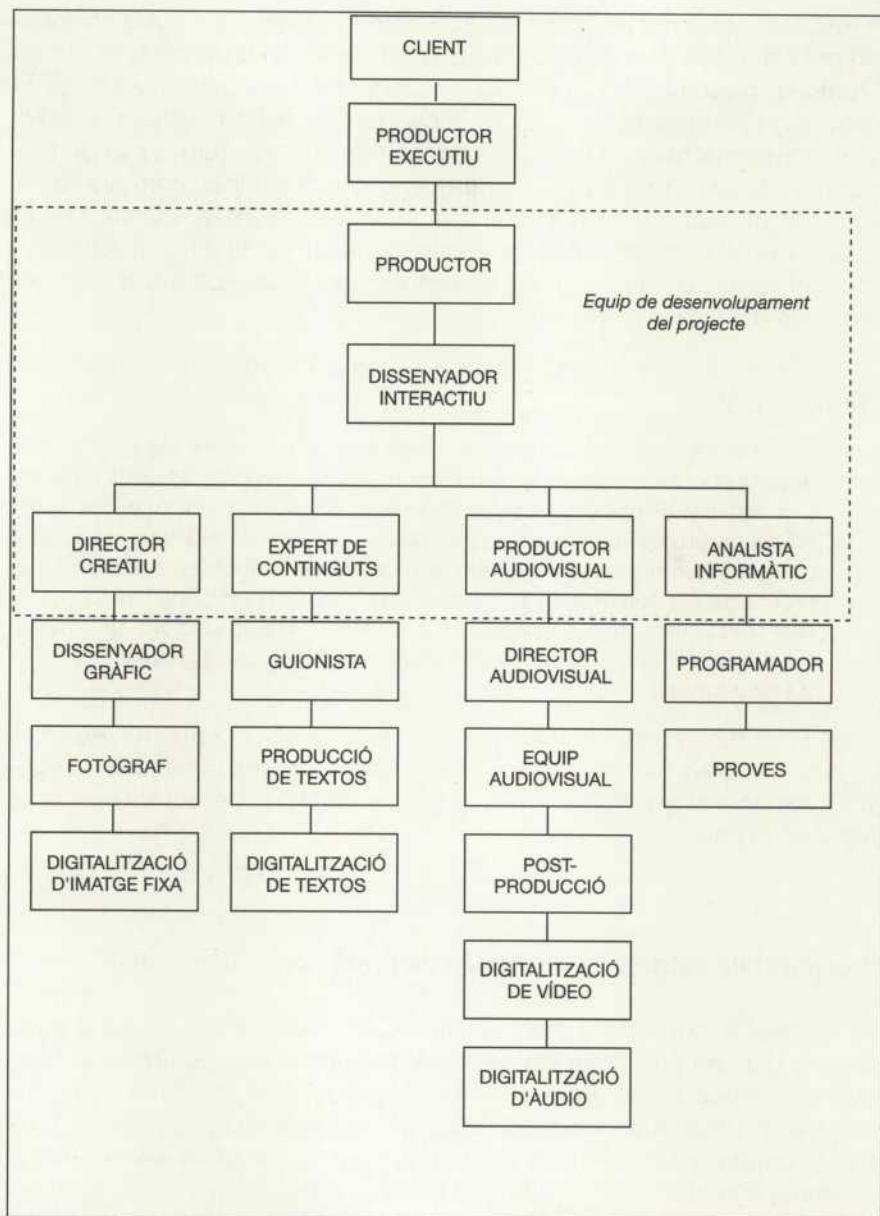


FIGURA 3. Proposta d'organigrama per a l'equip de producció d'un interactiu multimèdia.

branques o àrees operatives a quatre: disseny gràfic, continguts, producció audiovisual i programació.

Hi hem introduït també uns altres canvis menors per ajustar-lo més a la nostra experiència. En general, hi hem volgut fer més èmfasi en les especialitats de digitalització dels diversos elements —imatge fixa, textos, vídeo i àudio—, bàsiques en la qualitat final del producte. Això ens ha portat a lleugeres modificacions de les àrees de disseny gràfic, continguts i producció audiovisual.

Hi hem situat la tasca de producció de textos, oblidada per Luther i que sovint és de les més feixugues, dins de l'àrea de continguts, que és d'on acostuma a dependre conceptualment. En canvi, hi hem mantingut l'estructura de l'àrea de gestió de producció, tot i que caldria entendre que la figura de *client* pot representar segons els casos un client real, una idea general o una direcció interna o externa al projecte.

La línia de punts agrupa el conjunt d'una mitja dotzena d'especialitats que constitueixen el petit grup de treball sobre el qual descansa la major part de la feina de creació de l'interactiu. Les reunions més abundants es fan entre aquest petit *staff* (gairebé mai una persona no té una sola funció), i d'aquí surten la major part de decisions importants en l'elaboració del producte.

Aquest agrupament correspon també a la voluntat d'expressar en el diagrama la transversalitat que en una producció real es dona entre les diverses àrees i que l'esquema de Luther no transmetia.

Relacions entre el disseny interactiu i les altres àrees

L'anàlisi de les relacions que s'acompleixen al llarg d'una producció entre el disseny interactiu i les altres àrees de la producció justifica la seva situació en una posició per la qual ha de passar necessàriament tot el treball de creació de l'interactiu.

La relació amb l'àrea de continguts és la més abundosa, rica i necessària en el procés de definició del caràcter bàsic del producte. La definició del disseny interactiu imposa sovint la necessitat de canviar continguts, d'afegir-ne de nous i de reestructurar i d'organitzar els vells per tal d'aconseguir una interacció equilibrada que l'àrea de continguts no té cap motiu per a donar per si mateixa.

Amb l'àrea de disseny gràfic la relació és la de major proximitat, fins al punt que sembla desitjable que alguna persona pertanyi a totes dues

àrees. L'aspecte visual de les pantalles, el repartiment de la seva superfície en zones, l'equilibri dels seus diversos elements han de reflectir directament les idees que es van desenvolupant en el disseny interactiu.

L'objectiu de l'àrea d'informàtica és implementar, fins a obtenir el producte final, les idees que surten del procés de disseny interactiu. La relació és òbvia i, com a mínim en els primers passos d'aquesta implementació, quan es van definint els grans trets de la programació de l'interactiu, cal assegurar la coordinació harmoniosa de totes dues àrees. Per tant, és imprescindible que l'equip de disseny interactiu conegui les possibilitats que el sistema informàtic disponible posa a la seva disposició i inclogui la capacitat de dialogar en termes d'anàlisi informàtica.

Les relacions amb l'àrea de gestió de la producció són també nombroses. Per una banda, el procés de disseny interactiu ha de fer-se tenint en compte les possibilitats reals materials de la producció i els objectius del client o la idea general. Per una altra, el canvis introduïts pel disseny interactiu poden repercutir en les previsions de producció, afegint-hi o traient-ne elements o potser reaprofitant-ne d'altres. Des d'un altre punt de vista, la feina de disseny interactiu fa de frontera amb els aspectes tradicionalment més creatius de la producció.

El vídeo i l'àudio són dos dels elements més importants dels sistemes multimèdia. El disseny interactiu coordina la manera d'incorporar-los al producte final: l'aspecte que tenen, l'èmfasi que hom els vol donar, per a quines finalitats i en quins apartats es fan servir, etcètera. Juntament amb l'àrea de disseny gràfic, decideix com és la seva integració en l'entorn visual; juntament amb producció i informàtica, determina la qualitat de digitalització necessària; etcètera. Per tant, la producció audiovisual, tot i relacionar-se molt també amb unes altres àrees, ha d'ajustar-se a les idees de l'àrea de disseny interactiu.

Tot això justifica la nostra idea que el disseny interactiu ocupa un lloc central en el procés de creació d'un producte interactiu multimèdia, de manera que és l'àrea que recull i desenvolupa més específicament les seves característiques de nou mitjà.

Aquestes idees i el conjunt de relacions que hem exposat es poden resumir en un esquema semblant a l'original de Parsloe en el qual hem fet abstracció de la major part de les nombroses relacions que es donen entre les altres àrees i que poden considerar-se secundàries o irrellevants des del punt de vista d'aquest article. En particular, hi hem suprimit les que necessàriament lliguen l'àrea de gestió de la producció amb totes les altres. Hi hem mantingut els lligams entre gestió de producció i continguts, que són anteriors a la intervenció del disseny interactiu i es mantenen al llarg de tota la producció, i els que hi ha directament entre disseny grà-

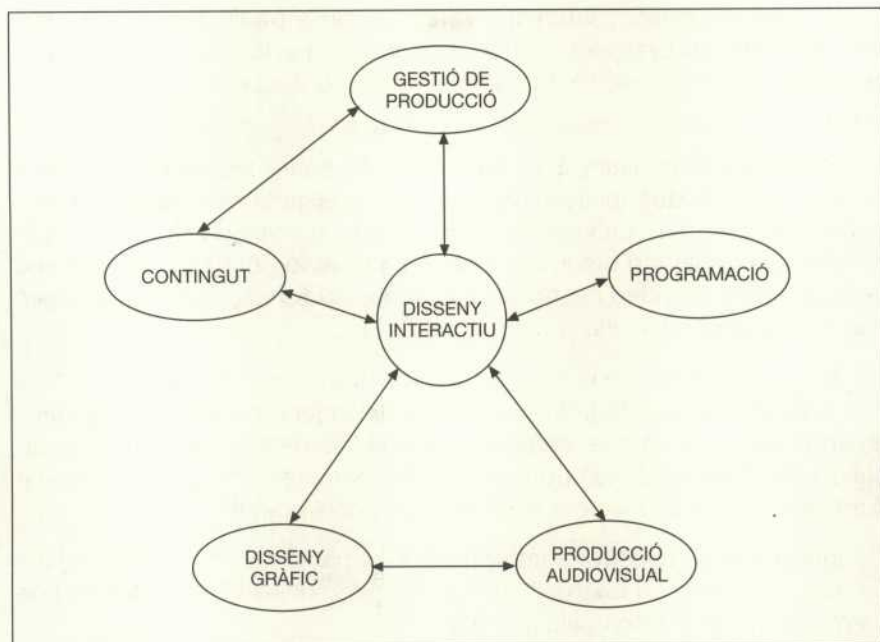


FIGURA 4. El disseny interactiu com a àrea *central* en la producció de sistemes interactius multimèdia.

fic i producció audiovisual, necessaris per a mantenir la coherència en l'aspecte general del producte. Òbviament, totes les àrees es relacionen entre elles en un moment o un altre al llarg del procés, però es tracta probablement de connexions circumstancials o poc rellevants en el resultat final.

El disseny interactiu en el CD-ROM *Dotze sentits*

Dotze sentits. Poesia catalana d'avui és un CD-ROM entorn de dotze poetes catalans actuals, fet a l'Institut Universitari de l'Audiovisual de la Universitat Pompeu Fabra de Barcelona en coproducció amb Edicions Proa i l'Institut d'Edicions de la Diputació de Barcelona. Es tracta d'un producte en el qual hem intentat aplicar els conceptes de disseny d'interacció ressenyats fins ara i que es reflecteix en la manera d'equilibrar els diferents continguts i la seva presentació.

La feina de disseny interactiu va començar a partir d'un conjunt d'idees que configuraven a grans trets el producte que es volia fer, introduïen bona part dels seus elements i donaven una primera estructuració provisional.

Es començà pensant a fer un CD-ROM sobre vint-i-quatre poetes catalans actuals que recitessin personalment alguns dels seus poemes. Aquests recitats es configuraven, doncs, com el nucli de l'interactiu. Inicialment es parlava d'oferir deu poemes per autor, cada un amb el seu text i dos amb un vídeo del recitat, tres amb l'àudio i dos amb les imatges dels manuscrits originals.

També es pensava a incorporar-hi una entrevista, consistent en un text i un fragment amb vídeo, un petit conjunt d'objectes personals (postals, records, figures, quadres, etcètera), una relació dels llibres publicats, alguns amb imatges de les portades de les primeres edicions, i una sèrie d'articles d'uns altres autors sobre cada un dels poetes.

Igualment, es pensava a introduir-hi informació sobre poesia catalana en general a base de textos d'articles, de referències bibliogràfiques i de premis amb llista i fotos dels premiats.

Quant a l'estructuració provisional d'aquests continguts, es pensava en un accés principal per poetes en el qual, després d'uns quants índexs, s'arribaria a la biografia de cada poeta, als seus poemes, a l'entrevista, als objectes, als llibres i als articles. Uns altres accessos inicialment paral·lels a aquest eren articles, llibres i premis (sobre poesia catalana en general), un índex dels noms esmentats i una introducció amb crèdits i instruccions.

El propòsit inicial era traduir al castellà, a l'anglès i al francès aquelles parts que admetessin lògicament aquesta possibilitat.

Abans de plantejar-se la reelaboració d'aquesta estructura, la primera feina del disseny interactiu va ser definir amb la major claredat possible l'usuari tipus del CD-ROM i l'objectiu que es pretenia obtenir. D'aquí s'obtidria una filosofia d'apropament a l'interactiu que havia de servir de guia en totes les preses de decisió posteriors.

L'usuari i la interfície: criteris generals

Els usuaris inicials d'aquest CD-ROM eren òbviament els amants de la poesia catalana —que a més tinguessin accés a un lector de CD-ROM. Enfrontats a un producte clarament per a minories, un dels nostres objectius des del principi va ser intentar ampliar el ventall de possibles usuaris

CONTINGUT

Arbre d'informació

INTRODUCCIÓ

Instruccions d'ús

Crèdits

POETES

Directori de poetes (ordre alfabètic)

Poeta (*amb fotografia recent*)

Bibliografia (*text amb fotografies*)

Directori de poemes

Poema (*text amb opció vídeo / àudio / fotografia / manuscrit*)

Entrevista (*text amb opció vídeo / àudio*)

Directori d'objectes

Objectes (*text amb fotografia*)

Relació de llibres (entorn del poeta)

Llibre (*opció fotografia de la portada*)

Directori d'articles (entorn del poeta)

Article (*text*)

ARTICLES

Directori d'articles (poesia catalana en general, ordre alfabètic d'autors)

Article (*text*)

LLIBRES

Relació de llibres (poesia catalana en general, ordre alfabètic d'autors)

PREMIS

Directori de premis de poesia catalana (ordre alfabètic)

Premi (*text amb opció fotografia del premiat*)

ÍNDEX DE NOMS

Directori de noms esmentats (ordre alfabètic)

FIGURA 5. Document inicial del disseny interactiu de *Dotze sentits*.

amb persones d'interessos culturals amplis que, potser sense saber-ho, podrien ser atretes per un tractament original de la poesia. Amb aquesta intenció, vam decidir fer un èmfasi especial en l'aproximació a la persona dels poetes per mitjà de les seves idees i d'explicacions dels seus materials personals fetes pel mateix poeta, en enregistraments de so amb voluntat de transmetre una sensació de proximitat i d'immediatesa. Igualment hi vam afegir una nova opció, la «Dèria», en la qual el poeta podia explicar lliurement allò que el feia sortir una mica de si mateix. L'usuari central era, però, un amant de la poesia molt probablement sense un interès especial en els temes de la interactivitat ni la familiaritat amb entorns digitals.

D'aquestes idees inicials se'n deduïa una filosofia general per a suportar la interfície a desenvolupar i que es podia resumir en cinc punts:

1. Accés no complex a la informació, als continguts poètics.
2. Interacció explícita. Botons i elements actius evidents, sense obligar l'usuari a fer una recerca per a conèixer les accions dels diversos elements.
3. Estructura com més simplificada millor quant a interfície amb la intenció d'aconseguir transparència de navegació: el lector ha de reconèixer i emprar els elements de navegació sense ser conscient d'haver après els codis de funcionament.
4. Aprofitament de les possibilitats específicament audiovisuals i multimèdia per a donar una visió insospitada, sorprenent, de la poesia. En aquest sentit, calia buscar per a cada un dels diferents elements del contingut aquell mitjà —vídeo, àudio, animació, etcètera— que permetés un tractament més ric i rellevant.
5. Tractament general que, tot i emprar els nous mitjans digitals, busqui una continuïtat amb les formes que s'han utilitzat tradicionalment per a tractar de la poesia. Per exemple, defugir els aspectes «tecnològics» de la tecnologia amagant-ne la presència per tal de fer èmfasi en els tractaments innovadors que permet.

Aquesta filosofia de la interacció es va concretar en una interfície que proporcionava una navegació a base dels elements següents:

1. Les estructures de navegació i contingut es resolen a partir d'un mateix sistema de funcionament, basat en un codi d'esferes de colors taronja/blau en forma d'interruptor dels estats actiu/inactiu. Els menús amb diverses opcions es tracten com a menús desplegable coherents amb el sistema d'esferes.
2. El control directe dels nuclis de contingut (recitats i respostes en

vídeo, en àudio, animacions de poemes, etcètera) es resol mitjançant un sistema icònic propi, diferenciat del de navegació. Dins d'aquest sistema, el control de vídeo i d'àudio es fa amb una llistadora que aconsegueix totes les funcions necessàries: endavant, pausa, enrere ràpid, endavant ràpid.

3. Es defineixen temps de trànsit diferenciats per a cada opció principal a fi de donar ritmes d'interacció i de flux propis: cada una de les parts de l'interactiu pren així un to adient a les seves característiques específiques.

4. Només en el cas de la tria del poeta que es vol veure es fa servir un menú a base de fotografies i amb ajuda per indicis; és a dir, en què en passar per sobre de cada una de les fotografies surt el nom corresponent. Aquesta excepció en el sistema general de navegació garanteix el reconeixement del poeta.

5. Els controls de navegació generals (canvis d'opció, retorns i sortides) s'adeqüen també al sistema derivat dels criteris exposats: gràficament es resolten pel mateix sistema d'esferes i de menús desplegable per tal d'incorporar-los al sistema general de navegació.

6. Com a conseqüència del tipus de navegació escollida, l'ajuda en línia es pot considerar innecessària.

Estructura final

Per acabar aquesta comunicació, resseguim d'una manera cronològica les modificacions més importants estructurals, de contingut i de producció que ens han permès arribar a l'estructuració final de l'interactiu.

Primeres simplificacions de contingut

La plasmació i la quantificació d'aquestes idees i l'ajust amb els pressupostos definitius obligaren a plantejar uns primers retocs importants en els continguts globals. Vam passar dels vint-i-quatre poetes previstos inicialment a setze. Això permetia obtenir per a cada un d'ells un tractament més ric, més a fons, amb més elements multimèdia, com ara les explicacions del poeta i unes altres que anirien sortint. D'altra banda, aquesta reducció garantia també una producció més curta i econòmica, ajustada a les nostres possibilitats reals del projecte.

Per motius purament econòmics es va decidir deixar les versions en castellà, anglès i francès i limitar-nos només a la versió catalana. Això

Poetes

Estructura comuna

POEMES: la seva obra

1 poema en vídeo

1 poema amb una animació especial del text

1 poema amb el seu manuscrit

2 poemes amb àudio i fotografies

ENTREVISTA: les seves idees

Cinc o sis preguntes a escollir amb respostes en vídeo

EL / LA POETA: la seva personalitat

ÀLBUM: vuit fotografies personals comentades

OBJECTES: sis objectes personals comentats

OBRA: cobertes i informació dels llibres de poesia

DÈRIA: els seus interessos o les seves bogeries

RECITAL POÈTIC

L'aproximació lúdica: en una metàfora teatral, l'usuari pot triar la seva pròpia llista de poetes

ENCICLOPÈDIA

Informació textual imprimible amb la biografia, la bibliografia i els articles sobre cada autor i sobre la poesia catalana contemporània

FIGURA 6. Estructura final de *Dotze sentits*.

representava un estalvi considerable i una simplificació estructural afegida sense una pèrdua evident de públic.

Simplificacions estructurals

A mesura que s'anava definint el contingut, s'anava definint també, en un procés de *feed-back* inevitable en el treball de disseny interactiu, la seva estructuració en el producte final.

Com a primera mesura clarificadora i simplificadora, es va decidir introduir una opció anomenada «Enciclopèdia», on s'agrupava tota la informació textual adreçada a l'especialista. Així, aquesta opció inclouria tota la informació sobre poesia catalana contemporània en general i articles, biografia i bibliografia complets de cada autor.

Després de valorar-ho, vam decidir que aquesta no seria una opció hipertextual. Aquesta possibilitat no hi afegiria en aquest cas, amb una informació estructurada de manera clara i senzilla, possibilitats de navegació enriquidores. Per altra banda, l'eix central del CD-ROM era el contacte amb els poetes, els seus recitats, les seves idees, les seves paraules, i aprofundir més aquesta opció desplaçava el centre de gravetat de l'interactiu cap a la zona de l'especialista filòleg estricte. A més, les dificultats de produir un hipertext no es justificaven per una opció no central com aquesta.

La idea que el nucli, el centre de l'interactiu, es trobava en l'apropament als poetes i la introducció a un costat de l'opció «seriosa» «Enciclopèdia» portà a la necessitat d'un reequilibrament estructural perquè el producte final no es decantés massa cap als especialistes.

Amb aquesta intenció equilibradora es creà el «Recital poètic», una tercera opció principal prou lúdica per tal de compensar el pes de l'opció «Enciclopèdia» on el lector es converteix en espectador/creador del recital que vol veure. La idea sorgeix d'una aproximació a la realitat: en una metàfora d'un teatrí, l'usuari tria el seu propi programa de poemes recitats per llurs autors.

Amb això quedà finalment definit el que han estat les tres opcions principals de *Dotze sentits*: «Poemes», «Recital poètic» i «Enciclopèdia».

Redefinició de l'opció central: el tractament de cada poeta

Paral·lelament a l'estructuració general, es va definir la manera d'oferir a l'usuari l'aproximació al seu poeta escollit.

En la idea inicial del projecte es plantejaven ja un conjunt de diversos elements de què havia de tractar cada poeta, com ara «Poemes», «Entrevista», «Objectes», «Obra» i «Vida» (un derivat de l'opció biogràfica). Més endavant s'hi van anar afegint més idees com la «Dèria», un vers inicial a manera d'introducció, la seva signatura animada i amb so, etcètera.

Era evident que no es tractava d'elements de la mateixa naturalesa o de la mateixa importància i, per tant, calia decidir-ne el pes en el conjunt de l'interactiu, l'estructuració.

En paral·lel s'anaven definint uns altres temes de disseny gràfic, com ara la distribució de zones de la pantalla segons els diversos mitjans, els salts de pantalla, que un cop dintre d'un poeta havien de fer-se mitjançant transicions suaus, pràcticament imperceptibles... De la mateixa manera, vam introduir una interfície de control dels nuclis de continguts que, a par-

tir d'una única lliscadora que va canviant d'estat, permet tot el conjunt d'operacions bàsiques de control.

De tots els elements de què havia de tractar cada poeta, n'hi havia dos, «Poemes» i «Entrevista», que tenien una importància, una força, molt superior a la dels altres. Tots dos s'havien de constituir, doncs, en opcions principals dins de cada poeta. A «Poemes» vam decidir incloure cinc recitats tractats d'una manera diferent: un amb vídeo, dos amb àudio i fotografies, un amb àudio i el manuscrit, i un altre amb àudio i una animació especial del seu text. L'entrevista es configurarà com a interactiva: l'usuari hauria de triar una pregunta entre cinc o sis i el poeta li respondria des d'un vídeo.

Al seu torn, les altres quatre opcions que quedaven per a cada poeta es van anar definint. A «Objectes» l'autor explicaria de viva veu sis objectes importants per a ell; a «Vida», que finalment es digué «Àlbum», faria el mateix amb vuit fotografies personals; a «Obra» es veurien les portades dels seus llibres de poesia amb petites referències; i «Dèria» mostraria la seva afeció més insospitada.

En anar-les desenvolupant, es veié que aquestes quatre opcions tenien un tractament similar: imatges fixes amb àudio, i que, d'una manera aïllada, tenien un interès menor que les altres dues. Per altra banda, constituïen globalment aspectes diversos de la personalitat del poeta. Això ens portà a agrupar-les en una única opció: «El poeta» o «La poeta». Amb això teníem per a cada autor tres opcions principals que afectaven la seva obra, les seves idees i la seva personalitat: «Poemes», «Entrevista» i «El/la poeta».

Contingut definitiu

Un cop definit el que es volia donar de cada poeta i la profunditat amb què es volia tractar cada part per tal d'aconseguir el tipus d'interactiu en què pensàvem, es va haver d'equilibrar això amb la capacitat real d'un CD-ROM. D'aquí sortí la decisió de reduir finalment a dotze el nombre de poetes i la distribució següent de material per a cada un dels poetes:

- 1 poema en vídeo d'uns 90 segons.
- 4 poemes en àudio (1 amb l'animació, 1 amb imatge del manuscrit i 2 amb fotos).
- 210 segons d'entrevista.
- 8 fotografies i 6 objectes amb 15/20 segons d'explicació per a cada un.
- Imatges, àudio, text o vídeo per a la «Dèria».

Adicionalment, al CD-ROM hi ha unes dues mil pàgines de text a l'opció «Enciclopèdia».

Un cop definides totes aquestes consideracions de disseny interactiu en la primera fase de creació del prototip o maqueta, es va poder començar ja el procés de producció sencer per al conjunt dels dotze poetes. En aquesta darrera fase ja només va ser necessari introduir petits canvis sense rellevància en l'estructuració final de *Dotze sentits*.

Conclusió

Hem reflexionat sobre el fet que els nous mitjans de comunicació audiovisual generen especialitats noves que abans no existien. Hem analitzat amb detall el cas de l'estructura de producció de sistemes interactius i hem donat un model en què apareix una especialitat central i integradora que es coneix com a disseny interactiu. Hem concretat les seves responsabilitats i les relacions amb les de les altres àrees de la producció. Finalment, hem resumit com a exemple l'experiència dels autors en el disseny interactiu de la producció en CD-ROM *Dotze sentits. Poesia catalana d'avui*.

Bibliografia

- ALLEN, Paul G. *The Concise Guide to Multimedia*. Bellevue, Washington: Asymetrix Corporation, 1994.
- BERNATCHEZ, Yvon. *Guide de réalisation d'un vidéodisque interactif*. Québec: Les Publications du Québec, 1988.
- LUTHER, Arch C. *Designing Interactive Multimedia*. Nova York: Bantam Books, 1992.
- PARKER, Dana J. «Standard Terminology: A Lexicon of CD-ROM Jargon». *CD-ROM Professional* (març 1995), p. 76-78.
- PARSLOE, Eric. *Interactive Video*. Wilmslow, Cheshire: Sigma Technical Press, 1983.