

siu diari, d'una hora de durada, inclòs en la graella matinal i de tarda de la programació, junt amb un lloc a Internet des del qual es coordinen i orienten activitats i experiències associades al projecte. Tant el programa de televisió Ikusgela com el lloc a Internet han rebut premis a la difusió cultural en euskera i a l'experimentació de nous llenguatges respectivament.

La indagació d'estratègies d'ús de la xarxa i de les noves plataformes multimèdia, junt amb les noves formes d'interacció textual i d'organització narrativa propicien la navegació enfront de la lectura, la interpretació enfront de la mera comprensió, la interacció enfront de la transmissió i la inclusió enfront de la percepció, formes de relació amb els objectes de coneixement que reclamen diferents habilitats i competències comunicatives en els nous entorns d'aprenentatge.

El concepte d'interactivitat en el periodisme digital

Elias Machado

Facultat de Comunicació de la Universitat Federal de Bahia-Brasil.

L'experiència dels diaris nord-americans a les xarxes telemàtiques des de finals dels anys vuitanta va modificar l'escenari de la indústria periodística per al pròxim segle. Amb la receptivitat dels usuaris del sistema d'aquest format, es va arribar gairebé al consens que un dels motius elementals per a l'adhesió al periodisme digital era l'aportació de la interactivitat. No obstant això, la mistificació dels potencials de les xarxes va dificultar una comprensió dels límits del periodisme al ciberespai.

L'acceptació de la noció que la tecnologia digital crea la interactivitat significa desconèixer la funció de les tècniques analògiques en el procés històric de producció i consum de les cultures. L'augment de la interactivitat entre persones i màquines o màquines i persones depèn del tipus d'estructura adoptada per les empreses periodístiques en el suport numèric. Fins ara, en la gran majoria de les publicacions disponibles a la xarxa, el model d'exploració reproduïx les rutines centralitzades dels mitjans tradicionals i no incorpora l'usuari en el procés de producció de la notícia.

El procés d'implantació de les noves tecnologies d'informació en els diaris, més que una acció aïllada de les empreses periodístiques és una resposta al procés general de reestructuració del sistema capitalista. L'estratègia va tenir el suport de les més importants economies mundials com ara Estats Units i el Regne Unit, a través del canvi de la forma d'intervenció estatal en la societat. L'Estat va passar d'una funció de redistribució de la riquesa a una altra d'estímul per a maximitzar el capital.

És en el si d'aquesta reorganització del sistema capitalista on neix la ciutat informacional, múltiple i diversa, interconnectada en una sèrie de xarxes productives. L'exploració del diari digital sota el model de gestió dels conglo-

merats de la comunicació reflecteix una tendència a la concentració de la producció de la notícia.

El model centralitzat està en contradicció amb les enormes potencialitats de personalització del suport digital, però, tal com assenyala Manuel Castells, més que un malson, la ciutat informació és la nostra circumstància i les noves tecnologies poden i podran estimular modes diferents d'apropiació, on la meta sigui la plena democratització del saber i de la cultura. El present treball parteix de la distinció del concepte d'interactivitat en els diferents suports comunicacionals per a problematitzar la tensió existent en els models d'interactivitat existents en les actuals publicacions al ciberespai i les seves conseqüències per al futur del periodisme digital.

Art i ciència multimèdia. Reflexions sobre la qualitat de la fruïció audiovisual interactiva

Sebastián Mañas

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad (Universidad de Málaga)

Les tecnologies electròniques i, sobretot, les tecnologies digitals estan fent desaparèixer les barreres que existien entre art i ciència. Aquesta dissolució dels límits clàssics afavoreix la reestructuració de les disciplines i especialitats professionals, que s'està fent encara més patent en les noves modalitats comunicatives convergents.

Art i ciència interactuen per a produir resultats mixtos (videojocs, realitat virtual, simulació...). Aquesta interacció es desenvolupa, en gran manera, en l'àmbit de la tecnologia. La tècnica i la creació s'involucren, tant en la ciència com en l'art, en l'obtenció de nous recursos que satisfacin les noves necessitats de comunicació i coneixement.

L'estat actual del mercat de la comunicació i la informació propicia el desenvolupament de noves iniciatives, no sempre reflexives, que permetin competir i dominar, en la mesura que es pugui, davant dels usuaris. Aquests, no obstant això, davant les múltiples opcions i capacitats ofertes pels mitjans actuals, exigeixen cada cop majors nivells de qualitat, tant en els continguts i suports com en les formes de representació i de presentació de la informació.

El present article planteja la necessitat d'un nou perfil professional que atengui els aspectes tant artístics com científics de la realització de productes multimèdia interactius. Això comporta el plantejament de mètodes rigorosos de producció, contrast i avaluació de la qualitat dels mitjans digitals.