

El documental interactivo como nuevo género audiovisual

Estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción

Arnau Gifreu Castells

TESIS DOCTORAL UPF / 2013
Departament de Comunicació

DIRECTOR DE LA TESIS
Dr. Carlos Scolari (Departament de Comunicació)

A mis padres, Rosa y Josep

A la Cata

Agradecimientos

A lo largo de esta investigación he contado con la ayuda de muchas personas, a las que debo mi gratitud. En primer lugar, el director de la tesis doctoral, el Dr. Carlos Scolari, y al que fue mi director antes de defender el trabajo de investigación, el Dr. Xavier Berenguer, que me hicieron comprender, en su momento, el potencial que se escondía detrás del emergente medio digital interactivo. Al margen de su labor como director de la tesis, Carlos Scolari ha sido una de las personas más importantes en mi formación investigadora y docente, tanto en la Universidad Pompeu Fabra como antes en la Universidad de Vic. A Xavier Berenguer le debo reconocer su arriesgada tarea de introducir la CDI como parte de los diversos programas de formación en la Universidad Pompeu Fabra: el Máster que codirigía y, posteriormente, su curso de doctorado fueron importantes estímulos para decidirme a emprender este proyecto. Finalmente, esta ecuación de grado tan elevado como es la de empezar, persistir y terminar una tesis doctoral, no se habría resuelto sin las valiosas aportaciones del Dr. Josep Gifreu en relación a la parte estructural y metodológica de la investigación.

Agradezco también a la Universidad de Vic el hecho de haberme dado la oportunidad de aprender y de progresar en mi gran pasión, el estudio del género documental y del medio digital. Quiero mencionar en especial los profesores Carles Tomàs y Hugo Pardo. Carles Tomàs fue la persona que me abrió las puertas a la docencia por primera vez cuando era profesor y jefe de estudios en la Universidad de Vic, una apuesta valiente dada mi juventud y escasa experiencia. Hugo Pardo es uno de los grandes referentes en comunicación digital móvil: además de compartir pasiones a lo largo de estos años, él me introdujo en el mundo empresarial a partir de diferentes proyectos conjuntos. Doy las gracias a todos los profesores, compañeros y ex-alumnos de la Universidad de Vic que me han ofrecido la confianza y la posibilidad de dar clases, publicar textos o producir prototipos relacionados con el ámbito de esta investigación durante su desarrollo: Ruth Contreras, Eulàlia Massana, Antoni Soy, Jordi de San Eugenio, Xavier Docampo, Efraín Foglia, Irene García, Zahaira Gonzalez, Raymond Lagonigro, Francesc Macià, Jaume Masarnau, Bernat Torras, Ricard Parra, Miryam Figueira, Joan Teixidó y Roger Soldevila .

De la Universidad Pompeu Fabra, quiero agradecer especialmente la ayuda de Lluís Codina, Ignasi Ribas, Joan Soler y Carles Sora, siempre atentos y dispuestos a enzarzarse en proyectos apasionantes. También mi mención va para Josep Maria Català, Jorge Caballero y Carmen Viveros, por haber confiado en mí para colaborar en la línea pionera de documental interactivo del Máster en Teoría y Práctica del Documental Creativo de la Universidad Autónoma de Barcelona. A Josep Maria Carbonell, Fernando de Felipe, Francisco Villalonga y Josep Lluís Micó, de la Facultad de Comunicación Blanquerna de la Universidad Ramón Llull, por haber

entendido y valorado el cambio y haber apostado por mí en un momento complicado. Y a Inés Garriga del Instituto de Cultura del Ayuntamiento de Barcelona, y Eva Domínguez, Antoni Roig, Lluís Pastor e Imma Tubella de la UOC, por sus aportaciones fundamentales y la ayuda para que el proyecto InterDOC progrese hasta convertirse en una realidad. También una mención para Joan Gonzàlez y Elena Subirà de Paral·lel40, por haberme apoyado en la organización de eventos relacionados con la temática y haber apostado por proyectos tan importantes para mi carrera como la enciclopedia del documental.

Quiero agradecer también la confianza que Sandra Gaudenzi, una de las responsables de que haya movimiento académico alrededor del documental interactivo, depositó en mí para formar parte de la comunidad de investigadores sobre el documental interactivo, creada en Bristol el año 2011. Y a Carloyn Steele, Gail Vanstone, Janine Marchessault, Caitlin Fisher, Robert K. Logan, Barbara Evans, Brenda Longfellow, Katerina Cizek, Seth Feldman y Ricahrd Lachman por sus atenciones durante mi estancia de investigación en Canadá. También quiero agradecer a Ferran Clavell, de la CCRTVI, y Adrià Serra, del Terrat, su colaboración clave en el momento de elaborar el estudio de caso del "Guernica".

También me complace expresar un agradecimiento a los amigos de infancia y juventud de Barcelona por su comprensión de tantas ausencias no justificadas: Marc Vila, Oriol Roqué, Gemma Salvador, Jordi Piñol, Jordi Coll, Enric Guinart, David Griñó, Jordi Batista, Albert Flores y Daniel Arias. Igualmente, a los amigos del pueblo aragonés de Campo: Cristian Abad, Raul Blanch, Roberto Fuster, Jorge Subías, Javier Rees, Marta Lanau y María Miranda, y de Queralbs, José Luis Nieto, y de Sinera, Xavier Castejón. Y si los sitios merecen gratitud, Sinera es el primero, un espacio mítico y físico a la vez que me ha dado la calma y distancia necesarias para concentrarme y disfrutar durante estos últimos años. Junto con Sinera, también un recuerdo para Bogotá y Toronto, dos ciudades clave en el desarrollo de esta investigación. Por último, también un recuerdo afectuoso para mis suegros colombianos, Teresa y Emiro, y la familia colombiana de mi mujer.

Y finalmente, el agradecimiento más sentido y sincero. Quiero agradecer especialmente la paciencia, el apoyo y el amor recibidos de Cata, mi mujer, porque, de todas las deudas que he acumulado durante la escritura de este trabajo, lo que más me complace reconocer es la contraída con ella. Y por otro motivo aún: por haberme hecho comprender, entre otras muchas cosas, que no somos lo que conseguimos, sino lo que superamos.

Y también a mis padres, Rosa y Josep, y a mi abuela Rosario, por haberme apoyado siempre, para no dejar que abandonara en los momentos más difíciles y por el apoyo especial en los últimos años. Gracias a todos, pues: sin vuestro apoyo este trabajo de investigación no hubiera tomado forma.

Resumen

El objeto de esta tesis doctoral es mostrar y demostrar cómo el documental interactivo se constituye y se posiciona en los últimos años como nuevo género audiovisual con características propias y específicas.

Esta investigación argumenta como el medio digital interactivo ha afectado a las lógicas de producción, exhibición y recepción audiovisuales del género documental tradicional. Durante los últimos años, estas nuevas dinámicas han transformado los procesos comunicativos y la naturaleza de los diferentes actores implicados, dando lugar a un nuevo género que denominamos "documental interactivo".

A partir de una muestra de casos significativos, hemos elaborado un marco conceptual original con el objetivo de caracterizar el documental interactivo como género audiovisual específico, diferenciándolo a la vez de las formas convencionales de documental y de no ficción interactivas.

La primera parte de la investigación establece los precedentes y el contexto donde se desarrolla el ámbito del audiovisual interactivo. A partir del planteamiento de un estado de la cuestión general sobre el género documental y el medio digital interactivo, describimos el contexto principal donde se desarrolla este formato, la web, y el tipo de producto en el que se engloba, las aplicaciones interactivas. Se establece también en esta parte una introducción a los principales géneros de la no ficción interactiva, caracterizándolos y diferenciándolos entre ellos y entre los géneros de la no ficción audiovisual.

La segunda parte argumenta y justifica las razones por las que podemos considerar el documental interactivo como un nuevo género audiovisual, con características propias y específicas. Para situar el contexto adecuado, localizamos y describimos la aparición, consolidación y diversificación de este nuevo género, para llegar a formular una definición, una caracterización amplia y una propuesta taxonómica originales. También nos centraremos en la transformación de los procesos de producción y circulación, atendiendo a las nuevas lógicas y dinámicas actuales. Con el objetivo de establecer y delimitar el marco conceptual de manera precisa y concreta, hemos elaborado un modelo de categorización centrado en el análisis del nuevo género, modelo que aspira a ser también útil para la creación y producción de este tipo de documental. La investigación incluye también una evaluación del estado del arte del documental interactivo en relación a la temática tratada, la plataforma de acceso y la experiencia del usuario. Y el capítulo de conclusiones resume las principales aportaciones originales de la investigación, afirmando la pertinencia de la identificación del documental interactivo como nuevo y prometedor género audiovisual.

Abstract

The objective of this doctoral thesis is to show and demonstrate what an interactive documentary consists of. In recent years this interactive medium has been proposed to be a new audiovisual genre with its own specific characteristics.

This research discusses how interactive digital media have affected the logics of audiovisual production, exhibition and reception of the traditional documentary genre. In recent years, these new dynamics have transformed the communication processes and the nature of the different actors involved, giving rise to a new genre called “interactive documentary”.

From a sample of significant cases we have developed an original conceptual framework with the aim of characterizing the interactive documentary as a specific audiovisual genre, while differentiating it from the conventional forms of documentary and interactive non-fiction.

The first part of the study establishes the precedents and the context in which the interactive audiovisual environment is developed. Based on a general overview of the documentary genre and interactive digital media, we describe the main context in which this format is created, the Web, as well as the types of products that it includes, interactive applications. In this section we also introduce the main interactive non-fiction genres, characterizing them and differentiating them among each other and among audiovisual non-fiction genres.

The second part discusses and justifies the reasons why we can consider the interactive documentary as a new audiovisual genre with its own specific characteristics. To place it in an appropriate context, we situate and describe the emergence, consolidation and diversification of this new genre, based on which we formulate an original definition, carry out an extensive characterization and propose a taxonomy. We also focus on the transformation of the production and dissemination processes according to the new logics and current dynamics. In order to establish and define the conceptual framework specifically and precisely we have developed a categorization model for analyzing the new genre, which is also useful for creating and producing this type of documentary. In addition, we evaluate the state-of-the-art of the interactive documentary in relation to the topics discussed, the access platform and the user's experience. The conclusions chapter summarizes the main original contributions of the research, affirming the relevance of identifying the interactive documentary as a new and promising audiovisual genre.

Palabras clave

Documental, Medio Digital, Nuevos Medios, Comunicación Digital Interactiva, Documental Interactivo, Documental Transmedia, No Ficción Interactiva, Web, Internet, 2.0, Modalidades de Navegación, Modalidades de Interacción, Medios Colaborativos, Base de Datos, Interactividad, Narrativas transmediáticas

Keywords

Documentary, Digital Media, New Media, Interactive Digital Communication, Interactive Documentary, Transmedia Documentary, Interactive Nonfiction, Web, Internet, 2.0, Modes of Navigation, Modes of Interaction, Collaborative Media, Database, Interactivity, Transmedia Storytelling

INDICE

PRÓLOGO	1
CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN	
1.1. Planteamiento. Pregunta e hipótesis de investigación	6
1.1.1. Planteamiento inicial	6
1.1.2. Pregunta/formulación inicial	8
1.1.3. Hipótesis	8
1.2. Objeto de estudio. Objetivos de la investigación y preguntas preliminares	9
1.2.1. Delimitación del objeto de estudio	9
1.2.2. Objetivos	13
1.2.3. Preguntas de investigación	15
1.3. Introducción metodológica y estructura del trabajo	17
1.3.1. Metodología	17
1.3.1.1. Género documental	17
1.3.1.2. Medio digital interactivo	19
1.3.1.3. Documental interactivo	21
1.3.2. Criterios de selección y/o condiciones que deben cumplir las obras para ser consideradas y analizadas como un documental interactivo	26
1.4. Citación de textos en la investigación e introducción al análisis	26
1.5. Aportaciones originales de la tesis doctoral	29
1.6. Breve descripción de los capítulos	33

1ª PARTE - PRECEDENTES Y CONTEXTO DEL AUDIOVISUAL INTERACTIVO

CAPÍTULO 2. EVOLUCIÓN DEL GÉNERO DOCUMENTAL Y DEL MEDIO DIGITAL

2.1. Introducción	38
2.2. El género documental. Aproximación y tipologías	38
2.2.1. Cuestiones preliminares	38
2.2.2. El género cinematográfico documental	40
2.2.2.1. Aproximación histórica	40
2.2.2.2. Aproximación teórica	42
2.2.3. Propuestas de tipologías del documental	46
2.2.3.1. Barnow y los modos históricos	46
2.2.3.2. Renov y los modos de deseo	48
2.2.3.3. Nichols y los modos de representación	49
2.2.3.4. Acotaciones críticas	55
2.3. El medio digital interactivo	57
2.3.1. Los líderes del medio digital y la tecnología digital	57
2.3.2. Consolidación del programa interactivo. El hipermedia, el multimedia e Internet	61
2.3.2.1. Orígenes y consolidación de los programas interactivos	61
2.3.2.2. El hipermedia, el multimedia y el caso de Internet	63
2.3.2.3. Evolución de Internet	66
2.3.3. El hipertexto. Orígenes, conceptos y desarrollo	68
2.4. Evolución combinada del género documental y el medio interactivo	73
2.4.1. Ejes cronológicos generales	73
2.4.2. Evolución histórica paralela experimentada por el medio digital y el género	

documental hasta su confluencia. Ejes temporales destacados	75
2.4.2.1. Década 1980-1990. Cinco años clave para el medio digital (1985-1990)	75
2.4.2.2. Década 1990-2000. Década clave para el medio digital	79
2.5. Narrativa transmedia	81
2.5.1. Aproximación a la nueva modalidad narrativa	81
2.5.2. Hacia una definición del relato transmedia	85
2.5.3. Ejemplos de la narración transmedia	86
2.5.4. Características de las narrativas transmedia	88
2.5.5. Perspectivas de desarrollo	92

CAPÍTULO 3. LOS GÉNEROS DE LA NO FICCIÓN AUDIOVISUAL E INTERACTIVA

3.1. Introducción	96
3.2. No ficción audiovisual	100
3.2.1. Reportaje audiovisual	100
3.2.1.1. Notas sobre la evolución del reportaje	100
3.2.1.2. Elementos de diferenciación con el documental	103
3.2.2. Ensayo fílmico	106
3.2.2.1. Aproximación a una definición de ensayo	106
3.2.2.2. Rasgos definitorios y diferenciación con otros géneros de no ficción	112
3.2.3. Documental cinematográfico y televisivo	118
3.2.3.1. Introducción y contextualización	118
3.2.3.2. Bases históricas y teóricas del proceso de subjetivización del cine documental	121
3.2.3.3. Últimas tendencias	123
3.2.3.3.1. El cine-Ensayo: Chris Marker, Jean Luc Godard, Eugene Farocki y Marlon Riggs	125
3.2.3.3.2. El "dogumentary" (documental dogma): Lars Von Trier	126

3.2.3.3.3. Desmontaje documental/La deconstrucción del "cine efímero": Kevin Rafferty y Peter Forgacs	129
3.2.3.3.5. El cine de apropiación: Craig Balwin	132
3.2.3.3.6. Etnografía experimental: Trinh T. Minh-ha	133
3.2.3.3.7. El cine autobiográfico: Ross McElwee	134
3.2.3.3.8. Documental en primera persona: Los "personality films". El cineasta como recolector: Agnès Varda	135
3.2.3.3.9. Documental en primera persona: Los "personality films". El cineasta frente a sí mismo: Alain Berliner, Lourdes Portillo y Michael Moore	137
3.2.3.3.10. El documental reconstruido/dramatizado: Errol Morris	137
3.2.3.3.11. El "mockumentary" (falso documental): Peter Watkins	138
3.3. No ficción interactiva	139
3.3.1. Ciberperiodismo y reportaje interactivo	142
3.3.1.1. Marco teórico y conceptual	145
3.3.1.2. Algunas propuestas de nomenclatura y clasificación	147
3.3.1.3. El cambio del proceso de escritura según Salaverría	152
3.3.1.4. Parámetros e indicadores	154
3.3.1.5. El reportaje interactivo y/o hipermedia	155
3.3.1.6. Caracterización del reportaje hipermedia	159
3.3.1.7. Esquema discursivo mixto, integrador y multidimensional	165
3.3.1.8. Desarrollos recientes	168
3.3.2. Ensayo interactivo	170
3.3.2.1. Marco teórico y conceptual	170
3.3.2.2. Sobre la nomenclatura	173
3.3.2.3. Caracterización del ensayo interactivo	174
3.3.3. Documental interactivo	176

2ª PARTE - EL DOCUMENTAL INTERACTIVO, UN NUEVO GÉNERO AUDIOVISUAL

CAPÍTULO 4. APARICIÓN, EMERGENCIA, CONSOLIDACIÓN Y DIVERSIFICACIÓN DEL DOCUMENTAL INTERACTIVO

4.1. Introducción	179
4.1.1. Justificación de la división en períodos	181
4.1.1.1. El caso del cine	182
4.1.1.2. El caso de los soportes fuera de línea	184
4.1.1.3. El caso del documental interactivo	188
4.2. Aparición del documental interactivo (1980 - 1990). Precedentes y antecedentes. Nacimiento del documental interactivo (fuera de línea e instalación interactiva documental)	
4.2.1. Desarrollo de la tecnología	191
4.2.1.1. El videodisco	192
4.2.1.2. Las memorias ópticas	195
4.2.2. Ejemplos más representativos	197
4.2.2.1. Precedentes y antecedentes: <i>Aspen Movie Map</i> y <i>Sim City</i>	197
4.2.2.2. Nacimiento: Moss Landing	202
4.3. Experimentación del documental interactivo (1990 - 2000). Emergencia y experimentación con el documental interactivo para diferentes soportes (fuera de línea, en línea e instalación)	
4.3.1. Desarrollo de la tecnología	206
4.3.1.1. Interactivos divulgativos fuera de línea	216
4.3.1.2. Interactivos divulgativos en línea	218
4.3.2. Ejemplos más representativos	219
4.3.2.1. Los CD-ROMS de los años 90	219

4.4. Consolidación del documental interactivo (2000 - 2010). Consolidación y ampliación de los soportes de exhibición del documental interactivo	
4.4.1. Desarrollo de la tecnología	225
4.4.1.1. Convergencia tecnológica y movilidad digital	225
4.4.1.2. Las redes sociales	228
4.4.1.3. Dispositivos móviles	229
4.4.1.4. Modo experiencial - experimentado	230
4.4.2. Ejemplos más representativos	232
4.5. Diversificación del documental interactivo. Últimas tendencias. Hacia una producción diversificada de documentales interactivos	
4.5.1. Desarrollo de la tecnología	237
4.5.1.1. Realidad aumentada	238
4.5.1.2. Dispositivos táctiles	241
4.5.1.3. La web semántica	242
4.5.1.4. Computación ubicua	244
4.5.1.5. La explosión de contenidos en HTML5	245
4.5.2. Ejemplos más representativos	247
4.6. Cuadro resumen con periodos, tecnología y ejemplos asociados a cada etapa del documental interactivo	253
 CAPÍTULO 5. DEFINICIÓN Y CARACTERIZACIÓN	
5.1. Introducción	259
5.2. Documental lineal y representación de la realidad	261
5.3. Principales elementos que configuran la expansión del documental	266
5.3.1. Nuevas relaciones con el referente visual: el caso de la fotografía	266
5.3.2. El ámbito de la imaginación plasmado en la variante del Comic book documental	272

5.4. Aproximación a la definición de documental interactivo	273
5.4.1. Distinción entre documentales lineales y documentales interactivos	273
5.4.2. De la pérdida de control sobre la narración	283
5.4.3. De la pérdida de la perspectiva o línea narrativa	285
5.4.4. Discusión de algunas propuestas de definición	287
5.4.5. Propuesta de definición	298
5.4.6. Razones de la nomenclatura preferente	300
5.5. Características básicas del documental interactivo	303
5.5.1. Características propias desde el punto de vista del autor (emisor)	304
5.5.2. Características propias desde el punto de vista del discurso o narración (texto)	304
5.5.3. Características propias desde el punto de vista del interactor (recepción)	307
5.6. Interactividad: conceptos, modos de uso y clasificaciones	309
5.6.1. La interactividad: primera característica definitoria	309
5.6.2. Aportaciones de especial interés	317
5.6.2.1. La interacción según Xavier Berenguer	317
5.6.2.1.1. Las tres grandes cualidades del medio digital	317
5.6.2.1.2. Maneras de narrar: narración lineal y no lineal	318
5.6.2.1.3. Modelos de narración interactiva no lineal	319
5.6.2.1.4. Tipologías de interactor y de interacción	323
5.6.2.2. Inmersión e interacción según Janet Murray	326
5.6.2.3. Estructuras de narrativa interactiva según Marie-Laurie Ryan	328
5.6.2.4. Tipos de narrativas interactivas según Florent Maurin e Ian Schreiber	331
5.7. Multimodalidad: las modalidades de navegación y de interacción	334
5.7.1. Distinción básica entre las modalidades de representación, las modalidades de navegación y las modalidades de interacción	334
5.7.2. Diferenciación básica entre navegación e interacción	337
5.7.2.1. Las modalidades de navegación	337
5.7.2.1. Las modalidades de interacción	341

5.7.3. Equivalencias entre las diferentes modalidades del documental interactivo	344
5.7.4. Combinación de las modalidades de navegación y las modalidades de interacción	348

CAPÍTULO 6. TRANSFORMACIONES DE LOS PROCESOS DE PRODUCCIÓN Y CIRCULACIÓN Y PROPUESTA DE TAXONOMÍA

6.1. Introducción	351
6.2. Cambios de los roles tradicionales en los procesos del documental	351
6.2.1. Del texto al hipertexto. La teoría de Landow	351
6.1.1.1. Hipertexto y teoría literaria	352
6.1.1.2. Aplicaciones fuera de línea y en línea: una evolución natural	354
6.1.1.3. Multidesarrollo de la obra hipertextual: avanzando aspectos decisivos sobre la autoría	355
6.1.1.4. El problema de definir un final claro	357
6.2.2. Transformaciones en la creación y producción	359
6.2.3. Tendencias en la distribución/acceso	373
6.2.4. Nuevos roles de los usuarios/interactores	383
6.3. Hacia una propuesta de taxonomía general de los documentales interactivos	386
6.3.1. Análisis de algunas propuestas de clasificaciones	386
6.3.1.1. Los modos de interacción según Gaudenzi	386
6.3.1.1.1. El modo de conversación	391
6.3.1.1.2. El modo de autostop	392
6.3.1.1.3. El modo participativo	393
6.3.1.1.4. El modo experimental	393
6.3.1.2. Los modos de interacción según Nash	393
6.3.1.2.1. El documental web relato	395
6.3.1.2.2. El documental web categórico	395
6.3.1.2.3. El documental web colaborativo	397

6.3.1.3. Las cuatro categorías de Galloway	398
6.3.1.4. Modos colaborativos según Rose	399
6.3.1.5. El juego-documental: hacia la modalidad inmersiva	400
6.3.2. Triple propuesta de clasificación de los documentales interactivos	403
6.3.2.1. Clasificación temática	407
6.3.2.2. Clasificación en función del soporte y/o plataforma	408
6.3.2.3. Clasificación en función de la experiencia del usuario	409
6.3.2.3.1. Primera propuesta	409
6.3.2.3.2. Segunda propuesta	410
6.3.2.4. A modo de conclusión	411
6.4. Cuadro resumen del marco conceptual	412
 CAPÍTULO 7. EVALUACIÓN DEL ESTADO DEL ARTE EN RELACIÓN A LA TEMÁTICA, LAS PLATAFORMAS Y LA EXPERIENCIA DEL USUARIO	
7.1. Introducción	415
7.2. Evaluación del estado del arte en relación a la temática	415
7.2.1. Estudio de casos de especial interés	415
7.2.1.1. Activismo	415
7.2.1.2. Compromiso Social	418
7.2.1.3. Clasificación temática por frecuencias	420
7.3. Evaluación del estado del arte en relación a la plataforma y/o soporte	422
7.3.1. Hacia la televisión interactiva	422
7.3.1.1. Una televisión en proceso de adaptación al nuevo telespectador	423
7.3.1.2. Servicios y contenidos interactivos de la televisión conectada	424
7.3.1.3. Mercados emergentes en televisión e Internet	429
7.3.2. Dispositivos móviles	434
7.3.3. Otras plataformas	435

7.3.4. Clasificación de plataformas por frecuencias	435
7.4. Evaluación del estado del arte en relación a la experiencia del usuario	437
7.4.1. El documental-juego, campo en expansión	437
7.4.2. Modalidades de navegación y de interacción	442
7.4.3. Clasificación de modalidades de navegación e interacción por frecuencias	445
7.4.4. A modo de conclusión	446
7.5. Resumen comparativo entre las tres propuestas	449

CAPÍTULO 8. MODELO DE CATEGORIZACIÓN PARA EL ANÁLISIS Y LA PRODUCCIÓN

8.1. Introducción	455
8.2. Propuesta de categorías, subcategorías e indicadores. Cuadro-resumen del modelo	455
8.3. Categoría A: Producción y circulación	
A1. Producción	462
A2. Distribución	462
A3. Exhibición	462
A4. Recepción	462
8.4. Categoría B: Integración y navegación	463
B1. Eje autor-interactor (narrador vs lector)	463
B2. Eje autor-texto (control vs descubierta)	463
B3. Eje interactor-texto (disfrute vs dificultad)	464
8.5. Categoría C: Estructuración de los contenidos	467
C1. Contenido (inventio)	470
C2. Estructuración y ordenación (dispositio)	472
C3. Presentación (elocutio)	473
C4. Relación global-local	475
8.6. Categoría D: Modalidades de navegación e interacción	478

8.7. Categoría E: Modalidades de representación de la realidad	478
8.8. Aplicación del modelo de análisis. El caso del proyecto <i>Guernica, pintura de guerra</i> (2007)	482
8.8.1. Concepto y descripción	483
8.8.2. Aplicación del modelo de categorización al proyecto <i>Guernica, pintura de guerra</i>	484
 CAPÍTULO 9. CONCLUSIONES. LA EMERGENCIA DE UN NUEVO GÉNERO CON FUTURO	
9.1. Introducción	516
9.2. Conclusiones	518
9.3. Justificación de las conclusiones	520
 REFERENCIAS	
Bibliografía	551
Filmografía	573
Proyectos interactivos	579
Recursos electrónicos	585
 ANEXOS	
Anexo 1. Resumen estado de desarrollo	594
Anexo 2. Tabla resumen de los proyectos analizados en la investigación doctoral	614
Anexo 3. Aplicación en el ámbito de la educación y la enseñanza	637
Anexo 4. interDOC. Proyecto de plataforma web y observatorio	661

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

1.1. Hipótesis de la investigación	9
1.2. Esquema que delimita el interés de esta investigación	12
1.3. Objetivos de la investigación	14
1.4. Preguntas iniciales de investigación	15
1.5. Preguntas a las que se pretende dar respuesta a partir de la tesis doctoral	16
1.6. Esquema que sintetiza la metodología utilizada para llevar a cabo la investigación referente al género documental	18
1.7. Esquema que sintetiza la metodología utilizada para llevar a cabo la investigación referente al género del medio digital	20
1.8. Esquema que sintetiza la metodología utilizada para llevar a cabo la investigación referente al género del documental interactivo	23
1.9. Autores teóricos estudiados	24
1.10. Obras audiovisuales e interactivas analizadas durante la investigación	25
1.11. Líneas de análisis de la investigación	29
1.12. Muestra de grafismo de los apartados y secciones de cada apartado de la plataforma interDOC	32
1.13. Muestra de grafismo de los apartados y secciones de cada apartado de la plataforma interDOC	32
1.14. Aportaciones originales de la tesis doctoral	33
1.15. Esquema de la distribución de capítulos de la tesis doctoral	35
2.1. Cuadro resumen de las modalidades de representación de Bill Nichols	54
2.2. Equivalencias entre las diferentes clasificaciones del documental	55
2.3. Pioneros del medio digital	60
2.4. Personajes importantes en los orígenes y la consolidación del programa interactivo	63
2.5. Principales aportaciones a la definición de hipermedia, multimedia e Internet	68
2.6. Orígenes, concepto y desarrollo del hipertexto	73

2.7. Principales hechos históricos sucedidos durante la octava década del siglo XX en relación a la evolución del medio digital interactivo y el género documental	76
2.8. Principales hechos históricos sucedidos durante la última década del siglo XX en relación a la evolución del medio digital interactivo y el género documental	79
3.1. Principales diferencias entre documental y reportaje	105
3.2. Diferencias entre ficción y no ficción interactiva	142
4.1. Las tres olas de la interactividad	180
4.2. "Habitación de los medios" en el proyecto <i>Aspen Movie Map</i>	199
4.3. Interacción táctil en el proyecto <i>Aspen Movie Map</i>	199
4.4. Ejemplos de la interfaz de navegación del proyecto <i>Aspen Movie Map</i>	200
4.5. Portada y ejemplos de interfaz de <i>Simcity</i>	202
4.6. Ejemplo de interfaz hipertextual en <i>Moss Landing</i>	203
4.7. Ejemplo de interfaz en estructura de mosaico en <i>Moss Landing</i>	204
4.8. Ejemplo de la interfaz de <i>Moss Landing</i>	205
4.9. Comparación entre los principios asociados a la web 1.0 y 2.0	208
4.10. Las principales características de la web 2.0	212
4.11. Los diferentes estadios de la web, los principales conceptos y sus aplicaciones	213
4.12. Cuadro esquemático que resume los diferentes tipos de web, el período temporal que comprenden, la tecnología asociada y las características de cada tipo	215
4.13. Esquema por cuadrantes de la evolución de Internet hasta el 2020	216
4.14. Imágenes del interactivo <i>Boston Renewed Vistas</i> (1995-2004)	223
4.15. Ficha resumen del interactivo fuera de línea <i>Joan Miró. El color dels somnis</i>	224
4.16. Imágenes del interactivo fuera de línea <i>Joan Miró. El color dels somnis</i>	224
4.17. Ejes de la convergencia tecnológica	226
4.18. Ejemplo de la interfaz de <i>Greenwich Emotion Map</i> (2005)	214
4.19. Diferentes escenas captadas durante la experiencia del proyecto <i>Rider spoke</i> (2007)	231
4.20. Imágenes de la interfaz de <i>Filmmaker-in-residence</i>	233

4.21. Imágenes de la interfaz de <i>Guernica, pintura de guerra</i>	234
4.22. Imágenes de la interfaz de <i>Rider spoke</i>	235
4.23. Imágenes de la interfaz de <i>Gaza Sderot</i>	236
4.24. Imágenes de la interfaz de <i>The Big Issue</i>	237
4.25. Imágenes de la interfaz de <i>Collapsus</i>	248
4.26. Imágenes de la interfaz de <i>Out my Window</i>	248
4.27. Imágenes de la interfaz de <i>Prison Valley</i>	249
4.28. Imágenes de la interfaz de <i>Welcome to Pine Point</i>	250
4.29. Imágenes de la interfaz de <i>Walking the edit</i>	250
4.30. Imágenes de la interfaz de <i>One Millionth Tower</i>	252
4.31. Tabla con período temporal, tecnología y ejemplos seleccionados de cada etapa	254
5.1. Diferentes tipos de interacción según el análisis de Xavier Berenguer	324
5.2. Estructuras de la narrativa interactiva según Marie-Laurie Ryan	329
5.3. Listado de las modalidades y submodalidades de navegación digital	338
5.4. Características de las modalidades de navegación digital	339
5.5. Clasificación y distribución de los modos de navegación en relación al nivel y/o grado de interacción	341
5.6. Listado de las modalidades y submodalidades de interacción digital	342
5.7. Características de las modalidades y submodalidades de interacción digital	343
5.8. Clasificación y distribución de los modos de navegación en relación al nivel y/o grado de interacción	344
5.9. Equivalencias entre las modalidades de representación y las de navegación-interacción	345
5.10. Combinación de diferentes modalidades de navegación a partir del análisis de diferentes ejemplos significativos	348
5.11. Combinación de diferentes modalidades de interacción a partir del análisis de diferentes ejemplos significativos	349
6.1. Modos de interacción a partir de los cuales se articula una cronología del	

documental digital interactivo según el análisis de Gaudenzi	391
6.2. Equivalencias entre la propuesta de Nichols y la propia	406
6.3. Cuadro resumen del marco conceptual en relación con la propuesta taxonómica	413
7.1. Clasificación de documentales interactivos en función de su temática	421
7.2. Penetración de la televisión conectada en los Estados Unidos durante el período 2010-2012	432
7.3. Implantación de la televisión conectada por continentes (2009-2015)	432
7.4. Clasificación de documentales interactivos en función de su soporte y/o plataforma	436
7.5. Clasificación de documentales interactivos en función de la experiencia del usuario	446
7.6. Tendencias consolidadas para la producción de documentales interactivos	447
7.7. Ejes cartesianos que combinan la triple propuesta de análisis del documental interactivo	448
7.8. Cuadro resumen del estado de desarrollo en relación a la temática, soporte y experiencia de usuario	449
7.9. Aplicación de la propuesta taxonómica a los proyectos analizados en la investigación doctoral	450
8.1. Modelo completo de análisis del documental interactivo	456
8.2. Modelo de categorización. Categoría A. Indicadores y elementos significativos	457
8.3. Modelo de categorización. Categoría B. Indicadores y elementos significativos	458
8.4. Modelo de categorización. Categoría C. Indicadores y elementos significativos	459
8.5. Modelo de categorización. Categoría D. Indicadores y elementos significativos	460
8.6. Modelo de categorización. Categoría E. Indicadores y elementos significativos	461
8.7. Eje cartesiano con ejemplos representativos en función de los indicadores establecidos para la categoría B1 del modelo de análisis del documental interactivo	465
8.8. Varios tipos de interactividad presentes en el eje control-descubierta. Indicadores válidos	466
8.9. Eje cartesiano con ejemplos representativos en función de los indicadores	

establecidos para la categoría B2 del modelo de análisis del documental interactivo	467
8.10. Eje cartesiano con ejemplos representativos en función de los indicadores establecidos para la categoría B3 del modelo de análisis del documental interactivo	470
8.11. Tres partes o componentes diferenciados en el análisis del hipertexto	472
8.12. Esquema del diseño para la comprensión según Thuring	478
8.13. Modalidades de navegación y de interacción digital. Principales indicadores. Modelo de categorización para el análisis y la producción	480
8.14. Modalidades del documental. Principales características y deficiencias según el mismo Bill Nichols (2001)	484
8.15. Ficha técnica del proyecto <i>Guernica, pintura de guerra</i>	485
8.16. Formato interactivo navegable desde la televisión convencional	487
8.17. Segunda bifurcación tras la presentación del formato interactivo para televisión si se elige la categoría "El documental"	487
8.18. Ejemplo de visualización partida tras seleccionar la opción de "Ver el documental audiovisual"	489
8.19. Cronología. Ilustración de la modalidad de navegación temporal. Submodalidad años	502
8.20. Los viajes del Guernica. Ilustración de la modalidad de navegación temporal combinada con la espacial - mapa geográfico -. Submodalidad años	503
8.21. Los viajes del Guernica (dentro Historia). Ilustración de la modalidad de navegación espacial. Submodalidad mapa geográfico	504
8.22. Descubriendo el Guernica. Ilustración de la modalidad de navegación espacial. Submodalidad mapa gráfico	505
8.23. Pintura contra la guerra. Ilustración de la modalidad de navegación espacial. Submodalidad mapa fotográfico	505
8.24. Personajes. Ilustración de la modalidad de navegación testimonial. Submodalidad personajes históricos	506
8.25. Entrevistas. Ilustración de la modalidad de navegación testimonial. Submodalidad entrevistados	507

8.26. Shafrazi experience. Modalidad de interacción generativa. Acceso a la parte práctica (generar dibujos) o visualizar contenidos ya creados (galería en línea)	509
8.27. Shafrazi experience. Modalidad de interacción generativa. Instrucción y presentación de la interfaz	509
8.28. Shafrazi experience. Modalidad de interacción generativa. Ejemplo de aportación generativa gráfica	510
8.29. Shafrazi experience. Modalidad de interacción generativa. Ejemplo de aportación generativa textual	510
8.30. Shafrazi experience. Modalidad de interacción generativa. Galería virtual en línea	511
8.31. Shafrazi experience. Modalidad de interacción generativa. Ejemplo de generación gráfica y textual presente en la galería virtual en línea	511
9.1. Tipologías, estadios, roles y procesos implicados en el documental interactivo	548
9.2. Tipologías de documental	549
9.3. Eje cartesiano dividido en cuatro cuadrantes: entretenimiento, educación, lúdico-juegos y participación-co-creación	550
A1.1. Eventos y congresos específicos	599
A1.2. Congresos relacionados	600
A1.3. Festivales - Secciones relacionadas	601
A1.4. Empresas y productoras especializadas	606
A1.5. Practicantes destacados	609
A1.6. Investigadores principales	610
A1.7. Programas específicos	613
A2.1. Tabla con proyectos organizados por año de producción	615
A3.1. Esquema visual de las partes del <i>Projeté Lumières</i> (Primera versión, DVD ROM)	652
A3.2. Esquema visual de las partes del proyecto <i>Societat 2.0</i>	653
A3.3. Esquema visual de las partes del proyecto <i>Metamentalddoc</i>	654
A3.4. Esquema visual de las partes del proyecto <i>En un xip multicolor</i>	655

A3.5. Esquema visual de las partes del proyecto <i>I tu qui ets?</i>	656
A3.6. Esquema visual de las partes del proyecto <i>Sparklyng (Big Visit)</i>	657
A4.1. Imágenes de la propuesta gráfica de la interfaz de <i>interDOC</i>	664
A4.2. Página inicial	664
A4.3. Página de presentación	665
A4.4. Página de subnivel	665

Cada película es un documental (Bill Nichols, 2001)

Un país sin cine documental es como una familia sin álbum de fotos (Patricio Guzmán)

Ahora estamos en la era del post-modernismo, y nos encontramos con la necesidad de reconstruir de nuevo los fragmentos rotos y separados. Pero ahora salen objetos diferentes (Josep Maria Català, 2011)

Me lo contaron y lo olvidé; lo vi y lo entendí; lo hice y lo aprendí (Confucio)

Docmedia is the language of the twenty-first century. The language of our future (Peter Wintonick, citado por Lietaert, 2011)

The Internet is a documentary (Katerina Cizek, 2011)

PRÓLOGO

Cuando empecé el doctorado en la Universidad Pompeu Fabra, había dos ámbitos de la comunicación que me interesaban especialmente desde que inicié los estudios de la licenciatura en Comunicación Audiovisual en la Universidad Autónoma de Barcelona (2000): eran el género documental y el medio interactivo. Pero estos dos géneros parecían no encontrarse y estar predestinados a ir por caminos separados. Apenas bien a principios del siglo XXI, el género documental estaba consolidado pero la velocidad de la banda ancha era todavía bastante limitada y los medios interactivos siquiera contaban con casi una década de existencia. Aun interesándome por el género televisivo y documental durante la carrera, y posteriormente, al detectar un claro segmento en alza en los géneros interactivos y especializarme a través del Master en Artes Digitales (2003-2005, Idec-UPF), mi idea inicial de una televisión interactiva y de una investigación en torno al tema no cogía forma. En 2007 empecé a cursar el doctorado en "Teoría, análisis y documentación cinematográfica" en la Universidad Pompeu Fabra y entonces todo empezó a adquirir sentido. Si la televisión se había quedado en un estadio inicial en relación a la interactividad, un medio nuevo había estallado con gran fuerza y amenazaba ciertos viejos medios: la red Internet. Y este medio sí ofrecía posibilidades para que los géneros interactivos - tanto de ficción como de no ficción - floreciesen y se desarrollaran sin límites. Comenzaba entonces el momento de eclosión del documental interactivo, un género que ya había nacido con las aplicaciones fuera de línea de finales de los 80 y principios de los 90, pero que a partir de ese momento empezaba a experimentar una producción sin precedentes. Tras los cursos de doctorado (2007-2008) y de ver que ahora parecía haber suficiente cuerpo teórico para elaborar una tesis doctoral, en 2009 empecé a investigar este objeto a partir del proyecto de trabajo de investigación, y dos años después lo defendí con éxito en el trabajo de investigación "El documental multimedia interactivo. Una propuesta de modelo de análisis" (septiembre 2010). En medio el profesor Xavier Berenguer dejó la docencia y el profesor Carlos Scolari, a quien tuve la fortuna de conocer como profesor senior en la Universidad de Vic, aceptó la dirección de mi tesis doctoral y me ha acompañado hasta el final de este proceso.

Desde siempre había contemplado la posibilidad, si las fuerzas y la suerte me acompañaban, de considerar los estudios de doctorado como una experiencia unificadora que no sólo se limitara a investigar y a redactar un documento extenso y aburrido que luego pasaría a archiversse como trabajo escrito o en línea. Desde mis inicios como profesor de la Universidad de Vic, en 2006, he apostado para que investigación, docencia y producción vayan unidas de la mano formando un todo indisoluble. El perfil del profesional actual es polivalente y multidisciplinar, y esto no

sólo debe aplicarse a la producción de las empresas, sino al sector docente y formativo. Desgraciadamente, nuestro sistema educativo no contempla estas premisas, y hoy en día hay muy pocos profesores que pueden enseñar lo que investigan (que suele ser su pasión, la cual conlleva muchos sacrificios y renunciaciones) y al mismo tiempo producir, con sus alumnos o empresas, prototipos para llevar la teoría al terreno práctico y viceversa, ofreciendo de este modo una verdadera transferencia de conocimiento a la sociedad. Y este es el estado en que se encuentra nuestro sistema educativo y docente, lleno de carencias y de profesores y alumnos descontentos. Éste, sin embargo, no es mi caso, porque en este aspecto me considero una persona muy afortunada.

En relación a la investigación, esta tesis doctoral se configura como el pilar básico sobre el que se fundamentan otras iniciativas alrededor del estudio y análisis del género, que la complementan y a la vez enriquecen. La creación de la plataforma interDOC, una plataforma web que se quiere constituir como una herramienta útil para el análisis, la producción y el intercambio del género documental interactivo y la no ficción interactiva, es un buen ejemplo. La idea principal es crear un proyecto novedoso e inexistente en el mercado actual de medios, una plataforma que compile materiales de diferente índole y se consolide como sitio de referencia del sector. Se trata de una plataforma colaborativa en línea los contenidos principales de la cual provienen de la investigación previa realizada en el marco del doctorado. También hay que señalar que, desde el verano de 2011, el hecho de formar parte de la primera comunidad dedicada al estudio del documental interactivo, constituida en Bristol en torno a la conferencia que le da nombre, i-docs Conference, me ha permitido colaborar y entrar en contacto con otros especialistas en esta materia a través de su portal (i-docs.org), de su laboratorio (i-docs Lab) y de los debates generales, así como a la hora de poder presentar iniciativas y actividades durante la celebración del congreso anual. Del mismo modo, la organización y coordinación de la e-Week (Semana Digital de Vic) y la sección interactiva del festival Docs Barcelona me ha permitido articular programas y llevar expertos internacionales de este terreno en el ámbito catalán.

En relación a la docencia, poder ejercer como docente y proponer un temario específico para el Máster en Teoría y Práctica del Documental Creativo de la Universidad Autónoma de Barcelona me ha permitido regresar al punto de inicio, cerrar el círculo, y poder tener presencia docente en este campo específico, ya sea a partir de clases magistrales, de la realización de actividades y producción de prototipos o como jurado del pitching anual de proyectos (comisión evaluadora). Del mismo modo, las asignaturas impartidas en la Universidad de Vic - Producción y Dirección multimedia, Taller de Comunicación Interactiva II y Taller de Producción Documental - también me han permitido introducir bloques y talleres concretos relacionados con este tema, así

como el seminario de documental realizado en la Facultad de Comunicación Blanquerna de la Universidad Ramón Llull. También he podido transmitir los conocimientos adquiridos en cursos menores, como diferentes seminarios de análisis de este género impartidos en La Casa del Cine (2009-2012), pioneros en España, o a través de algunos intercambios como profesor y/o investigador visitante en otras universidades, como la Universidad Tamk de Tampere (Finlandia), la Universidad de York de Toronto (Future Cinema Lab, Canadá) o la Universidad de Harvard (Harvard Metalab, Estados Unidos).

Finalmente, desde el punto de vista de la producción, si bien empecé a Vic como profesor de la asignatura de Lenguaje Televisivo, el segundo año me asignaron un curso anual de multimedia que se articulaba sobre dos asignaturas: en la primera, los alumnos aprendían un software específico y concebían un proyecto teórico, mientras que en la segunda parte lo realizaban y todo ello se traducían en una aplicación que podía centrarse en la ficción (cortometraje, juego, etc.) o en la no ficción interactiva (ensayo, reportaje y documental) para diferentes soportes (web, móvil, instalación, fuera de línea, etc.). Esta experiencia de seis años (2007-2012) como Director de Proyectos Finales de Carrera en la especialidad Multimedia de la licenciatura de Comunicación Audiovisual, me ha permitido entrar en contacto con la producción de documentales interactivos - y con más de 60 proyectos desarrollados para diferentes formatos - y al mismo tiempo participar en la concepción, el diseño y los contenidos, convirtiéndome en algunos casos en el director del proyecto una vez terminada mi tarea académica como tutor. La creación y coordinación del UVic_lab, el laboratorio de nuevos medios y de contenidos digitales de la Universidad de Vic, ha permitido acabar de optimizar e implementar los mejores proyectos, aumentando considerablemente su calidad y proyección.

Este triple eje investigación-docencia-producción me ha permitido, en cierta manera, profundizar en mi tesis doctoral - investigar -, para poder adquirir conocimiento y habilidades para transmitir o comunicar en un campo falto de teorización y delimitación - enseñar y formar - y llevar a la práctica - producir - proyectos interactivos, que han tenido una buena acogida en el entorno donde han sido presentados, como los proyectos *Societat 2.0* (2009-2011), *Metamentaldoc*, (2009-2011), *En un xip Multicolor* (2010-2011), *Projecte Lumières* (2011-2012) o *I tu qui ets?* (2011-2012), entre otros. Y, al mismo tiempo, y cerrando el círculo otra vez, el hecho de haber podido producir prototipos con alumnos me ha permitido llevar la teoría al terreno práctico, y una vez finalizados los proyectos, analizarlos como estudios de caso concretos en esta investigación para confirmar si los objetivos establecidos o las hipótesis iniciales se habían cumplido.

Estos tres aspectos, que para mí, en cierto modo, se han llegado a fusionar al modo como el género documental y el medio digital interactivo lo han hecho para dar paso al documental

interactivo, son los que me dan la suficiente confianza para sostener que el trabajo de investigación que presento a continuación se fundamenta sobre unos pilares sólidos y consistentes, y que no se me escapan aspectos importantes y poco contemplados en trabajos de esta índole, como su uso en el ámbito educativo y formativo, la aplicación de la teoría a la práctica y la correspondiente experiencia, contacto y respuesta con los alumnos y los profesionales (siendo este último aspecto el que me producido más gratificación a nivel personal). El hecho de haber podido tener presencia en este ámbito de producción con estudiantes brillantes, y a la vez la oportunidad de haber compartido impresiones y debates con la primera comunidad de teóricos y practicantes de la que formo parte, son dos de los principales motivos de satisfacción personal y los motores que me han impulsado hasta el último aliento a intentar ofrecer un marco conceptual original sobre este desconocido género, con todas las dificultades que eso me ha comportado, para intentar que los proyectos futuros documentales interactivos comuniquen conocimiento y transmitan emociones de la mejor forma eficiente, mientras nosotros, los espectadores de hoy y contribuidores de mañana, los navegamos, jugamos, interactuamos y compartimos con los demás.

CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN

1.1 Planteamiento. Pregunta e hipótesis de investigación

1.1.1 Planteamiento inicial

La irrupción de las tecnologías digitales y especialmente del World Wide Web ha provocado la aparición de nuevas formas de creación, producción, distribución y recepción de las producciones audiovisuales, y los efectos son manifiestos en las formas de construcción y consumo de los relatos audiovisuales. Dentro del ecosistema digital actual de medios de comunicación, la manera de mostrar, navegar e interactuar con la información y los contenidos se transforma rápidamente, y esto se aprecia cuando vemos cómo los medios informativos tradicionales (como el periodístico) y los relacionados con la producción audiovisual con determinadas formas de exhibición y distribución (ficción y no ficción), se aproximan cada vez más y dan paso a la creación de proyectos que hibridan las dos fórmulas, la información (contenidos) con el entretenimiento (diversión). Actualmente, la mayoría de proyectos audiovisuales se conciben en relación a una lógica multiplataforma (llamada Crossmedia o 360) en que la mezcla de géneros y formatos forman una característica predominante (llamada transmedia). Todo esto es una consecuencia de la aparición de una nueva "especie" a principios de los años 90 - el World Wide Web -, la cual hizo entrar en crisis todo el ecosistema de los medios, e incluso llegó a amenazar de extinción algún ejemplar de medio histórico. Cada vez que aparece una nueva especie en un ecosistema cambian las reglas del juego. Las viejas especies deben adaptarse - por ejemplo, adoptando rasgos de las nuevas - e intentar sobrevivir.

La incorporación de la interactividad en los procesos de comunicación, gran valor añadido que aportó la red hace dos décadas, supone ir un paso más allá y posibilita la participación e involucración del interactor. Los formatos interactivos han creado nuevas plataformas de visualización y participación capaces de acumular diversos tipos de contenidos, además de conseguir romper con la linealidad imperante del discurso, foma tradicional de consumir los contenidos desde la época clásica griega. Nos encontramos, pues, experimentando un nuevo paradigma donde las audiencias se fragmentan, aparecen nuevas especies mediáticas y la cantidad de contenidos a disposición de las audiencias se incrementa de manera exponencial. Más que desaparecer, los medios tienden a adaptarse y sobrevivir. Hace un siglo, el cine asedió el teatro, que se pudo adaptar a la nueva industria cultural y llegar hasta nuestros días. En la década de 1950, la televisión amenazó la radio y el cine, y sin embargo estas dos experiencias de comunicación siguen existiendo. La historia se repite con el World Wide Web, un medio que integra todos los demás en un entorno interactivo, definida a menudo como un "meta-medio", un lugar donde todas las experiencias de comunicación tienden a converger. Hablar del World

Wide Web significa hablar de la televisión IP, de la radio en línea, de Wikipedia, de bloques y de redes sociales, etc., Un conjunto muy heterogéneo de experiencias de comunicación. Y también, de cómo el género documental comienza a transformarse y a adaptar sus lógicas de creación y producción para conseguir integrarse en este gran medio contenedor y evitar así cualquier riesgo de exclusión.

Gracias a los adelantos técnicos y estilísticos, hoy empezamos a pensar en términos como "multimedia" e "interactivo" y los asociamos y aplicamos el complejo terreno documental. En el ecosistema comunicativo presente ha aparecido una nueva especie, un nuevo formato que aún se encuentra en una fase de crecimiento y adaptación al entorno, el "documental interactivo". Esta nueva especie está buscando su propio espacio - su definición y caracterización - ubicada en un territorio complejo de frontera - medio documental e interactivo - y una estabilización que la lleve hacia la consolidación y asentamiento - organización y producción -, pero al mismo tiempo experimenta una reformulación constante ya que se encuentra en medio de dos campos de batalla donde las dos fuerzas enfrentadas son poderosas, compiten duro y en vez de unir esfuerzos - aliarse y complementarse -, a menudo sólo se encuentran interesadas en imponerse y dominar el terreno que la otra cede.

Desde hace unos años, se ha empezado a experimentar con este nuevo género audiovisual, ya que las posibilidades de creación son prácticamente infinitas, las fronteras están por delimitar y los límites por explorar y descubrir. Resulta complicado determinar los límites de este nuevo formato y también profetizar sobre el futuro de esta nueva forma de comunicar. El territorio del documental interactivo, pues, está produciendo obras de frontera que integran una combinación de lenguajes y sistemas de comunicación (multimodalidad), junto con nuevas experiencias interactivas donde los usuarios adquieren un papel fundamental (interactividad). Se trata de una forma poco utilizada, analizada y estandarizada, y es precisamente por eso que la creación de este tipo de proyectos no se rige por ningún tipo de convención: el desarrollo de obras que mezclan la tecnología interactiva con la temática documental actual está construyendo un género que aún está por acotar. El presente trabajo de investigación pretende indagar en esta nueva forma de comunicación, partiendo de la premisa de que este género es un territorio apenas explorado en su dimensión teórica. Por lo tanto, la posibilidad de evolución y de crecimiento es ilimitada. La participación del usuario es el elemento clave que articula todo el engranaje del que parte este nuevo género audiovisual. El lector o usuario (ahora interactor, participante y contribuidor) adquiere en este nuevo formato las connotaciones propias de un autor y en cierto modo se convierte en el creador de un documental personalizado propio, ya que dirige el control de la navegación (y por extensión, el orden del discurso) y utiliza el gran

poder que la interacción permite (la característica definitoria que diferencia el medio digital interactivo gracias a su interfaz).

1.1.2 Pregunta/formulación inicial

A partir de la reflexión que propone la investigación central de partida, elaborada a partir de la realización del trabajo de investigación, se plantea la siguiente pregunta inicial:

¿Se puede considerar el documental interactivo como un género audiovisual, y si es así, se pueden establecer unas pautas para su evaluación, diseño y producción?

1.1.3 Hipótesis

A continuación se formulan las hipótesis que se pretenden demostrar en este trabajo de investigación:

1.1 Hipótesis de la investigación

Figura 1.1

HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

- 1 Durante las últimas dos décadas, la producción de documentales tradicionales se ha visto complementada y enriquecida por un conjunto de aplicaciones multimedia, las cuales han afectado a las lógicas de producción, exhibición y recepción audiovisual del género documental. Esta nueva dinámica de producción, exhibición y recepción del documental deriva de la confluencia entre el género documental y el medio digital interactivo, confluencia que ha dado lugar al nuevo género del documental interactivo.
 - 1.1 El documental interactivo se ha consolidado, desde su nacimiento, como uno de los géneros por excelencia de la no ficción interactiva.
 - 1.2 Durante los últimos años, el documental interactivo está experimentando un crecimiento notable debido a diferentes factores favorables.
- 2 Existe una muestra suficientemente amplia de casos significativos de documentales interactivos para poder elaborar un marco conceptual diferenciado, sistemático y coherente de este nuevo género.
- 3 El documental interactivo se está caracterizando como un género audiovisual específico, el cual se configura y responde a un modelo propio de categorías, subcategorías y nuevas lógicas de representación de la realidad.
 - 3.1 Las principales características diferenciales de los documentales interactivos respecto de los tradicionales son la interactividad y la multimodalidad.
 - 3.2 En este nuevo género, la naturaleza de los tres roles principales del documental convencional - emisor, texto y receptor - se ve profundamente afectada en este sentido: el autor no puede plantearse de crear un discurso cerrado y subjetivo, y debe asumir una cierta pérdida de control discursivo, la narración pasa de un orden discursivo basado en un esquema lineal y secuencial a un multidesarrollo de planteamientos, nudos y desenlaces, y el interactor se configura como la pieza clave gracias a que adquiere nuevas características generativas (participación, contribución y co-creación).
- 4 El documental interactivo se encuentra en fase de transición y de expansión, junto al documental tradicional, mientras los distintos actores implicados experimentan las posibilidades del nuevo género interactivo gracias a la equiparación de las producciones a sistemas abiertos y generativos, a la utilización de lenguajes de programación multimedia de última generación, el perfeccionamiento de los recursos narrativos y estéticos, a la innovación en el modelo de negocio del sector de los interactivos o en la constitución del propio género en un meta-género.

1.2 Objeto de estudio. Objetivos de la investigación y preguntas preliminares

1.2.1 Delimitación del objeto de estudio

El objeto de este trabajo de investigación se centra en el estudio y análisis del modo como las lógicas de producción, exhibición y recepción audiovisuales del género documental tradicional se han visto afectadas con la irrupción en escena de los medios interactivos digitales. Con el objetivo de caracterizar el documental interactivo como género audiovisual específico, habrá

que partir del proceso de convergencia entre dos ámbitos de la comunicación aparentemente muy diferentes, como por ejemplo, la evolución del género documental, por un lado, y la aparición del medio digital y su rápida expansión en diferentes ámbitos en las últimas décadas, por el otro.

Si bien la historia del documental se inicia medio siglo antes que la del medio digital, ambos procesos han avanzado hasta llegar a un punto de convergencia en el momento actual muy prometedor, que podríamos identificar bajo el concepto metafórico de la "singularidad tecnológica"¹. Los dos géneros se han encontrado en un medio propicio, como la red, gracias a unas infraestructuras y unas tecnologías que permiten una accesibilidad nunca experimentada con respecto a la información y a los contenidos, una rápida navegación, altas prestaciones técnicas y la interacción entre los diferentes usuarios². Todo ello ha propiciado la emergencia de diferentes formatos y la constitución de géneros nuevos, como es el caso del documental interactivo³.

¹ La singularidad tecnológica es una teoría (Kurzweil 2005) que predice que en un futuro próximo las computadoras tendrán la capacidad de diseñar otros ordenadores mejores que un ser humano. La teoría afirma que llegaremos a un punto en que perderemos el control y al mismo tiempo la capacidad de comprender cómo evolucionan estos nuevos ordenadores y sistemas complejos. Este hecho se llama "singularidad" por analogía con la singularidad que estudian los físicos. Dentro de estas singularidades, las leyes de la física conocida dejan de ser válidas - como la singularidad existente en el interior de los agujeros negros y también en el origen del Big Bang - y es imposible realizar ningún tipo de especulación ni de predicción sobre lo que sucederá más adelante. Es un ámbito desconocido. Se puede comprender mejor el concepto y lo que conlleva a partir de la lectura de *La singularidad está cerca*, de Raymond Kurzweil (2005). También se puede encontrar información consultable en línea en: http://www.singularidadtecnologica.com/2009_02_01_archive.html.

² Manuel Castells, en *La Era de la información* (1997 y 1998) y en *La Galaxia Internet* (2001), argumenta que la tarifa plana ha sido uno de los elementos clave que ha permitido una accesibilidad ilimitada en la red y a sus contenidos, y también el progresivo ancho de banda mayor ha hecho posible más rapidez y más eficiencia en la gestión, la navegación y la descarga de contenidos. Ignasi Ribas, en el sentido de Castells, comenta: "A medida que el ancho de banda de las redes se acerque a la de los dispositivos locales actuales, todos los posibles usos creativos de la interacción a través de elementos multimedia deben poder traspasarse a ellos sin problemas para enriquecerse además con las posibilidades de actualización y deslocalización del contenido y con las de la autoría o participación compartida e inmediata específicas de la interacción en red" (Ribas, 2000:9). Y en los últimos años la nueva web participativa ha propiciado la posibilidad de generar contenidos por parte de los propios usuarios de la red (el usuario deja de ser un consumidor y se convierte en un emisor o productor de contenidos en un medio en el que la autoría ya no es individual, sino colectiva y compartida. Esta tendencia se está acentuando de manera significativa en la comunicación, a través de dispositivos móviles. (Castells, 2006:388)

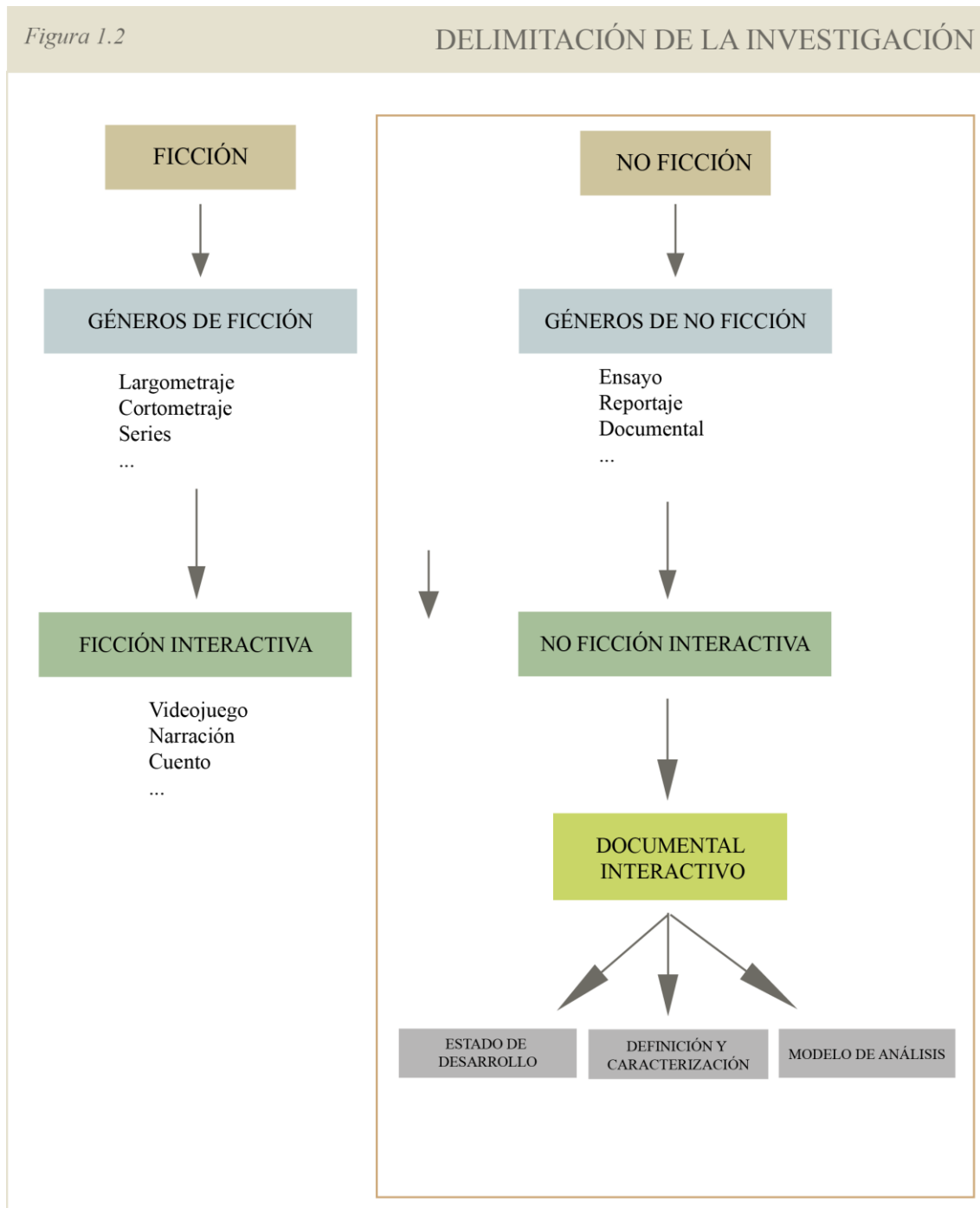
³ Como destaca Sandra Gaudenzi (2009) en su trabajo de investigación *Digital interactive documentary: from representing reality to co-creating reality*, el cual relaciona los documentales interactivos digitales con los sistemas cibernéticos descritos por Varela y Maturana (1980 y 1987), cuando nos referimos a los documentales interactivos nos referimos a "documentales digitales interactivos que no solamente utilizan un soporte digital que podría ser cualquier soporte existente, desde vídeo digital hasta teléfonos móviles o la red, sino que también requieren un tipo de interacción física corporal del usuario-participante, una participación que va más allá del acto mental de la interpretación, con el objetivo de identificar diferentes lógicas de documentación de la realidad y nuevos modelos de subjetividad posibles" (Gaudenzi, 2009:4). Consultable en línea en: http://www.interactivedocumentary.net/wp-content/2009/07/sg_panel-yr3_2009_overview.pdf.

En la primera parte de esta tesis doctoral se propone efectuar un estado de la cuestión sobre el desarrollo en paralelo y hasta su confluencia de dos líneas temáticas diferenciadas: la temática del género del documental, focalizada en una aproximación general, algunas propuestas de clasificación y sus modalidades de representación, y la del medio digital, centrada en el nacimiento, los precursores y su evolución. A partir de este punto, se describe el documental interactivo a partir de su definición, caracterización, categorización y propuesta de modelo de análisis.

Hacia finales del siglo XX, y sobre todo a principios del XXI, las dos historias ya han recorrido parte de su camino de forma separada y han llegado a un grado de maduración notable. A partir de este primer contacto, cada género adopta un conjunto de propiedades y características propias del otro. En cierto modo, se produce un principio de fusión a partir de una atracción mutua: el género documental aporta sus variadas modalidades de representación de la realidad, y el medio digital, las nuevas modalidades de navegación y de interacción. Nosotros somos los espectadores de esta interesante relación que se ha establecido entre el documental audiovisual y la interactividad digital, y a nosotros nos corresponde la oportunidad temporal de ver y analizar si la fusión será completa o si este nuevo género no llegará a consolidarse plenamente como tal. La cuestión importante es detectar dónde se encuentran los límites y qué nuevas formas de representación, navegación y de interacción resultarán.

Esta investigación limita su ámbito de estudio a los géneros relacionados con la no ficción interactiva. Una no ficción que debe ser interactiva en el sentido que nos referimos a proyectos que divulguen algo y en los que exista al menos una forma determinada de interactuar con la interfaz del sistema a través de una navegación no lineal (donde el usuario deba tomar decisiones para avanzar). En la figura 1.2 se delimitan los ámbitos de interés de esta investigación.

1.2 Esquema que delimita el interés de esta investigación



1.2.2 Objetivos

El objetivo central de la línea de tesis doctoral propuesta es analizar el estado de desarrollo del documental interactivo y argumentar la conveniencia de adoptar un modelo de análisis del nuevo género, tanto a efectos de la evaluación de los documentales existentes como para la aportación de pautas para su diseño y producción⁴.

Desde un punto de vista teórico, nos interesa centrar la aportación de esta investigación en el ámbito de las fuertes implicaciones que se empiezan a producir entre lo que llamamos el terreno del multimedia interactivo y las obras de difusión cultural y didácticas, especialmente las del género divulgativo y documental.

Partiendo de las posibilidades que ofrece el entorno web colaborativo actual, nos proponemos realizar una aproximación teórica a diferentes modelos que pretenden explicar historias caracterizadas por una nueva y creciente interacción con el usuario: el nuevo planteamiento actual conlleva el abandono progresivo de las historias lineales (que comienzan en un punto determinado y terminan en un punto final decidido anteriormente por el creador) y se desplaza hacia un esquema más nodal y bifurcado, donde cada usuario-interactor puede escoger su itinerario y llegar a un final diferente.

El objetivo general del trabajo es describir, clasificar y analizar un conjunto de películas interactivas de temática documental. Este proceso tomará como punto de partida la red y las aplicaciones fuera de línea e irá ampliando posibilidades hasta definir el ámbito deseado: los

⁴ En cierto modo, como Berenguer (2007) y otros expertos en los entornos digitales argumentan, el documental interactivo es un género emergente que se encuentra próximo a experimentar una cierta "singularidad tecnológica", ya que el autor pierde el control de la obra y de su flujo lineal y se ve condicionado por unos parámetros que permiten que el interactor (y a la vez participante) forme parte del sistema e incluso lo modifique, como si fuera un sistema vivo. Gaudenzi (2009) describe de la siguiente manera la diferencia básica entre documentales lineales y no lineales, y justifica a la vez su aportación a la investigación: "This is one of the differences between linear and interactive documentaries: digital interactive documentaries can be seen as "living systems" that continue to change themselves until collaboration and participation is sustainable, or wished by the users, or by the systems that compose it. In order to see the documentary as a system in constant relation with its environment, and to see it as "a living system" I propose in this research to use a Cybernetic approach, more precisely a Second Order Cybernetic approach, and to see the documentary as an autopoietic entity with different possible levels of openness, or closure, with its environment" (Gaudenzi, 2009:6). El nuevo género y los nuevos modos de interacción resultantes contarán con características generativas por parte del usuario (también emisor de contenidos) y, en este punto, el autor (de la misma manera que el científico o el programador) pierde el control sobre el flujo de su obra, y el género adquiere connotaciones desconocidas. El resultado final del documental (lo que se dice) y el orden discursivo (como se dice) puede acabar tomando formas muy diferentes a las que contemplaba el director o el guión de la obra en un estadio inicial.

documentales interactivos y sus diferentes soportes de exhibición. A continuación enumeramos y describimos los objetivos de la investigación efectuada, los cuales hemos dividido entre generales y específicos.

1.3 Objetivos de la investigación

Figura 1.3

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

GENERALES

- a) Analizar el estado del desarrollo del documental interactivo
- b) Estudiar y analizar cómo el medio digital interactivo ha afectado a las lógicas de producción, exhibición y recepción audiovisuales del género documental tradicional
- c) Estudiar cómo se efectúa la transformación de las lógicas de producción del documental lineal tradicional en el documental interactivo
- d) Analizar cómo estas nuevas dinámicas han transformado los procesos comunicativos y la naturaleza de los diferentes actores implicados
- e) Estudiar y analizar el hecho de incluir la gestión de las acciones del interactor, ya que esta figura resulta una pieza clave del nuevo paradigma
- c) Estudiar cómo se efectúa la transformación de las lógicas de producción del documental lineal tradicional en el documental interactivo

ESPECÍFICOS

- a) Establecer los precedentes y el contexto donde se desarrolla el ámbito del audiovisual interactivo
- b) Caracterizar los principales géneros de la no ficción interactiva
- c) Elaborar un marco conceptual original con el objetivo de caracterizar el documental interactivo como género audiovisual específico
- d) Determinar la aparición, consolidación y diversificación de este nuevo género, para llegar a formular una definición, caracterización y propuesta taxonómica original
- e) Proceder a la elaboración, la delimitación y la justificación de un modelo de categorización del documental interactivo, tanto a efectos de la evaluación de los documentales existentes como de la aportación de pautas para su diseño y producción
- f) Aplicación del modelo de análisis a un conjunto limitado de ejemplos seleccionados en relación al modelo taxonómico propuesto
- g) Realizar una evaluación del estado del arte en relación a la temática, la plataforma y la experiencia del usuario
- h) Clasificación sistemática de las obras representativas estudiadas en el ámbito de una base de datos abierta, interactiva y consultable en línea

1.2.3 Preguntas de investigación

Las preguntas formuladas al principio de la investigación fueron las siguientes:

1.4 Preguntas iniciales de investigación

Figura 1.4

PREGUNTAS INICIALES DE LA INVESTIGACIÓN

1. ¿Cómo se puede definir el concepto de documental interactivo?
2. Qué atributos y/o características debe tener el género para ser considerado como tal?
3. ¿Qué tipo de nomenclatura se debería utilizar para enunciar este formato interactivo?
4. ¿Existe continuidad entre documental lineal e interactivo? En el caso negativo, cómo se pueden reconciliar las diferencias entre ambos medios?
5. ¿De qué modo los medios digitales interactivos y en línea crean nuevas lógicas de representación de la realidad?
6. ¿Cuál es la diferenciación básica entre los modos de representación documental clásicos y las nuevas modalidades de navegación y de interacción? ¿Cuáles resultan más importantes en el género estudiado?
7. ¿Cuáles son las aportaciones/innovaciones que la comunicación interactiva ofrece al documental de no ficción interactivo?
8. ¿Diez años después del nacimiento del documental en formato interactivo y del paso del fuera de línea a la línea, cuál ha sido y es actualmente la contribución de la nueva web de cara a la evolución de este formato?
9. ¿Cómo es el diálogo que se establece entre la interfaz y/o el sistema y el usuario? ¿Qué diferencias presenta con el género audiovisual tradicional?
10. ¿Cuáles pueden ser las categorías, las subcategorías y los indicadores válidos para construir un modelo de categorización y análisis del género estudiado??

A partir de las preguntas iniciales a las que dábamos la primera respuesta al trabajo de investigación anterior (2010), hemos reformulado las principales cuestiones para que estas tuvieran sentido y coherencia con las hipótesis planteadas. Las preguntas principales que origina la línea de la tesis doctoral son las siguientes:

1.5 Preguntas a las que se pretende dar respuesta en la tesis doctoral

Figura 1.5

PREGUNTAS A LAS QUE PRETENDE RESPONDER LA TESIS

1. ¿De qué manera se ha visto complementada y enriquecida la producción de documentales tradicionales durante las últimas dos décadas en el ámbito multimedia?
2. ¿Estas nuevas aplicaciones y usos han afectado las lógicas de producción, exhibición y recepción audiovisual del género documental?
3. ¿El nuevo género del documental interactivo deriva de la confluencia entre el género documental y el medio digital interactivo?
4. ¿Se puede considerar actualmente el documental interactivo como uno de los géneros por excelencia de la no ficción interactiva?
5. ¿Está experimentando el documental interactivo un crecimiento notable en los últimos años? ¿Si es así, cuáles son los principales factores?
6. ¿Para poder elaborar un marco conceptual diferenciado, sistemático y coherente de este nuevo género, existe una muestra suficientemente amplia de casos significativos?
7. ¿El documental interactivo se está caracterizando como un género audiovisual específico?
8. ¿Cuáles son las principales características diferenciales de los documentales interactivos respecto de los tradicionales?
9. ¿Se ve afectada la naturaleza de los tres roles principales del documental convencional? ¿En qué sentido?
10. ¿Se configura un modelo de negocio propio en el ámbito de los documentales interactivos y la no ficción interactiva? ¿Qué esquema sigue?
11. ¿Qué voluntades y/o propósitos puede satisfacer un proyecto de esta naturaleza?
12. ¿Cuál es el futuro tecnológico de este tipo de proyectos?

1.3 Introducción metodológica y estructura del trabajo

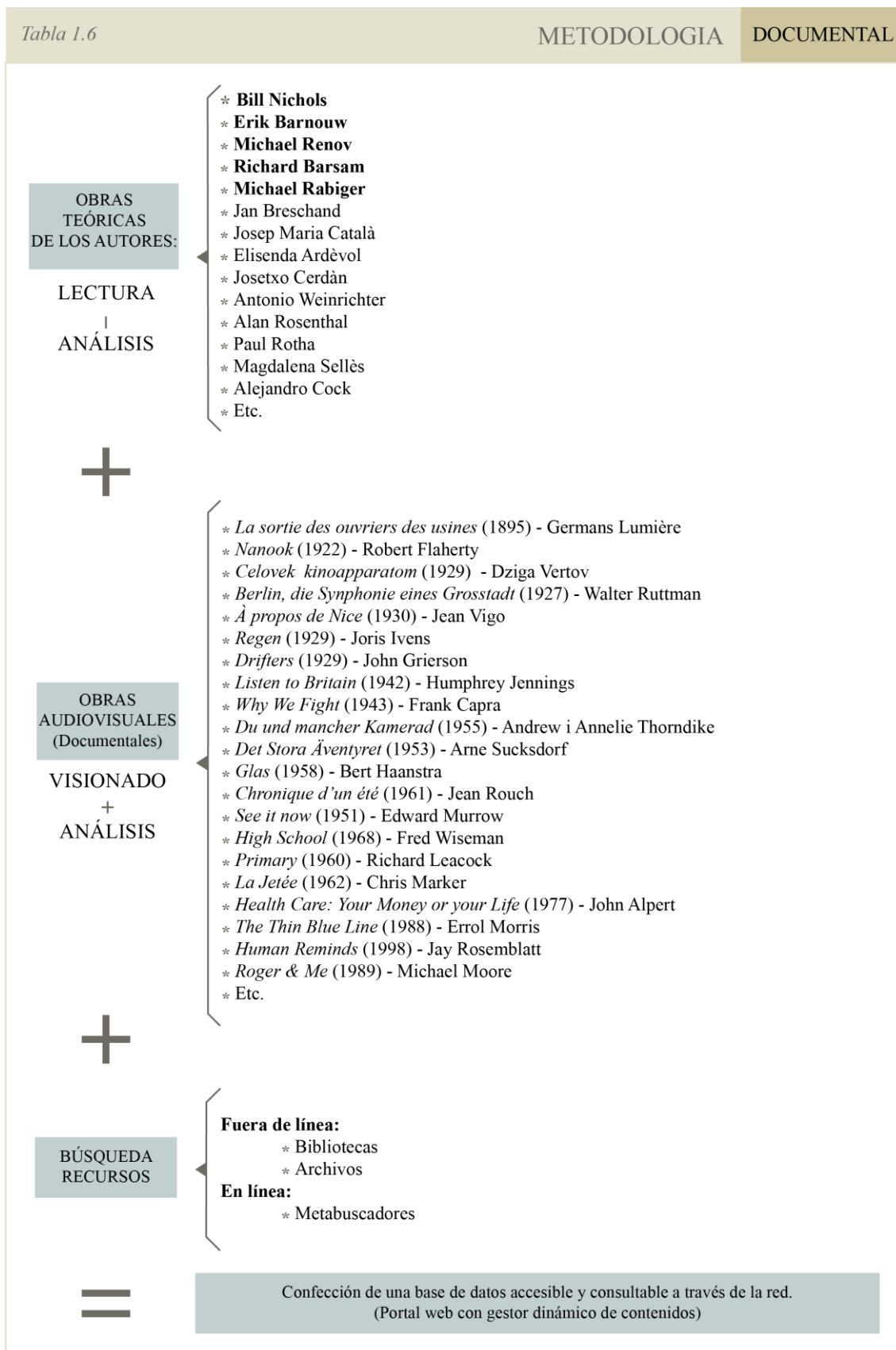
1.3.1 Metodología

La metodología principal parte del estudio comparado de la evolución de los dos ámbitos audiovisuales objetos del trabajo, el documental convencional y el medio digital interactivo, para llegar a identificar y examinar las grandes líneas teóricas y aplicadas de confluencia entre los dos ámbitos (ver tablas 1.6 y 1.7). La lectura y análisis de obras teóricas en los dos ámbitos descritos conforman la base metodológica para realizar la investigación central de partida.

1.3.1.1 Género documental

Respecto el género documental, el análisis se centra básicamente en las obras de tres autores representativos: Erik Barnouw (Barnouw 1996), Richard M. Barsam (Barsam 1992) y Bill Nichols (Nichols 1991, 1994 y 2001). También hemos consultado aspectos importantes de otros autores como Michael Renov (Renov 1993 y 2004), Paul Rotha (Roth 1952 y 1970), Michael Rabiger (Rabiger 1989), Josep Maria Català (2001, 2006, 2008), Elisenda Ardèvol (Ardèvol 1994, 1996 y 1998), Jan Breschand (Breschand 2002), Josetxo Cerdán y Casimiro Torreiro (Cerdán & Torreiro 2005), Alan Rosenthal (Rosenthal 1988 y 2005), y Magdalena Sellés (Sellés 2008), entre otros. La focalización principal recae en Barnouw, Nichols y Renov, ya que son autores que ofrecen clasificaciones de las diferentes modalidades o tipologías que pueden ser útiles a la hora de plantear ciertas equivalencias con las diferentes modalidades de navegación y de interacción. Además, sus categorizaciones pueden considerarse entre las más aceptadas en un ámbito tan difícil de delimitar como el de la categorización documental. Por otro lado, cabe destacar que, a medida que se ha estudiado y analizado la historia del documental, se ha obtenido de diferentes bibliotecas y de la red la mayoría de obras representativas de este extenso ámbito. Así pues, el visionado de numerosas piezas ha acompañado, a modo de seguimiento y análisis audiovisual, el desarrollo de la parte histórica. De esta manera hemos confeccionado una base de datos audiovisual y escrita sobre autores, teorías, obras y películas de referencia del género documental.

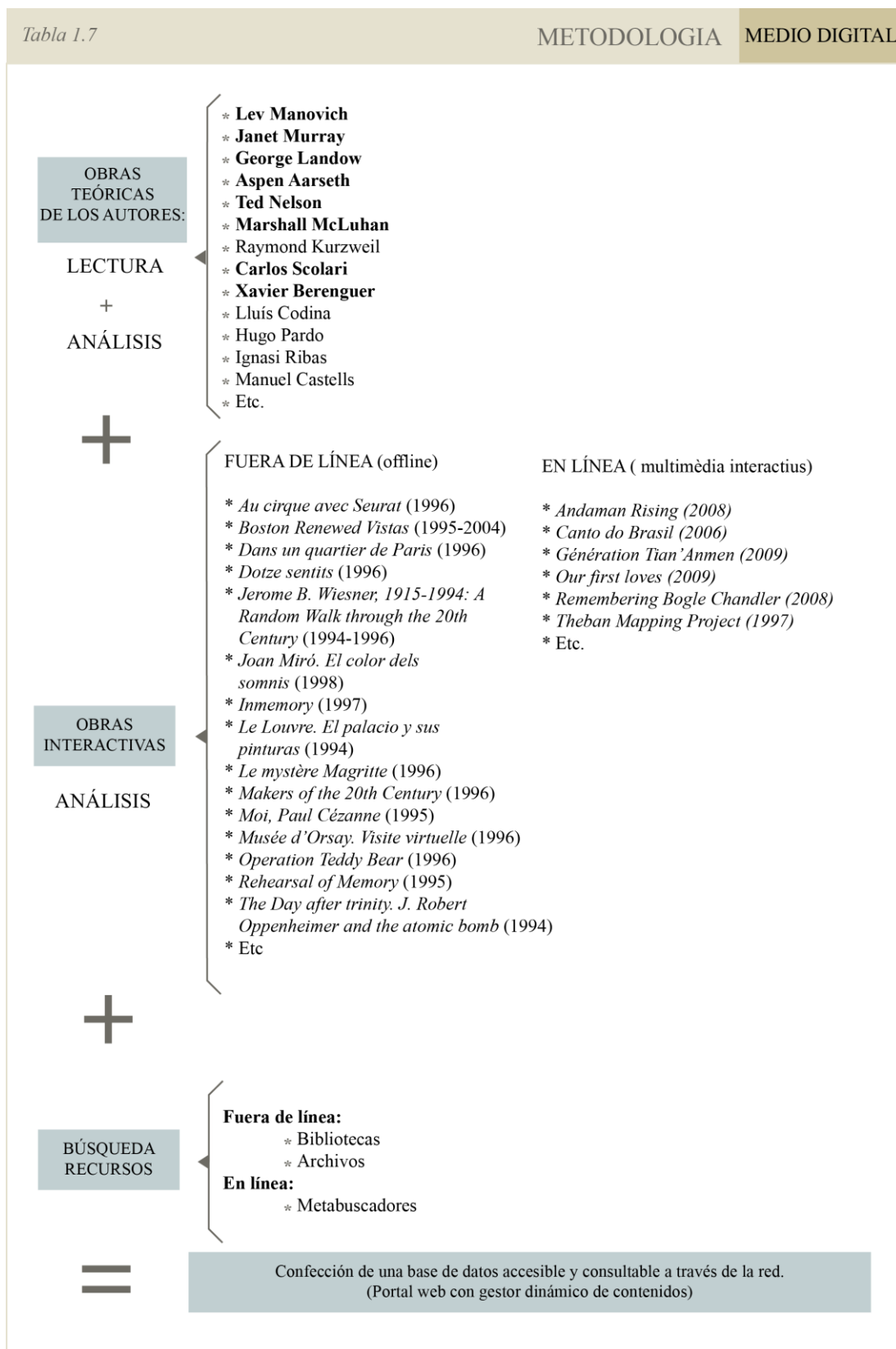
1.6 Esquema que sintetiza la metodología utilizada para investigar sobre el género documental



1.3.1.2 Medio digital interactivo

En relación al medio digital, el análisis se basa en los conceptos teóricos sobre narrativa interactiva y cultura multimedial de autores como Lev Manovich (Manovich 2002), Janet Murray (Murray 1999), George P. Landow (Landow 1995, 1997 y 2005), Espen Aarseth (Aarseth 2003), Ted Nelson (Nelson 1970, 1981 y 1997), Marshall McLuhan (McLuhan, 1985 y 1987) y Raymond Kurzweil (Kurzweil 1987, 1998 y 2005). Hemos tenido especialmente en cuenta los autores innovadores de nuestro entorno próximo: entre ellos destacamos Xavier Berenguer (Berenguer 1991, 1995, 1996, 1997, 1998, 2000, 2002 y 2004), Ignasi Ribas (Ribas 1998, 2000, 2001, 2008, 2009 y 2010), Lluís Codina (Codina 2009, Codina & Rovira 2006), Carlos A. Scolari (Scolari 2004a y 2004b, 2005, 2008 ^a, 2008b, 2008c y 2009), Hugo Pardo (Pardo 2005, Cobo & Pardo 2007) y Manuel Castells (Castells 1997, 1998, 2001), entre otros. Además, a partir de una intensiva investigación web, se han recopilado valiosos recursos extraídos de universidades de todo el mundo y de diferentes redes (a partir de meta-buscadores). Y también unos cuantos websites y blogs han resultado de gran ayuda a la hora de localizar y seleccionar las obras existentes sobre el género actual.

1.7 Esquema que sintetiza la metodología utilizada para realizar la investigación referente al género del medio digital

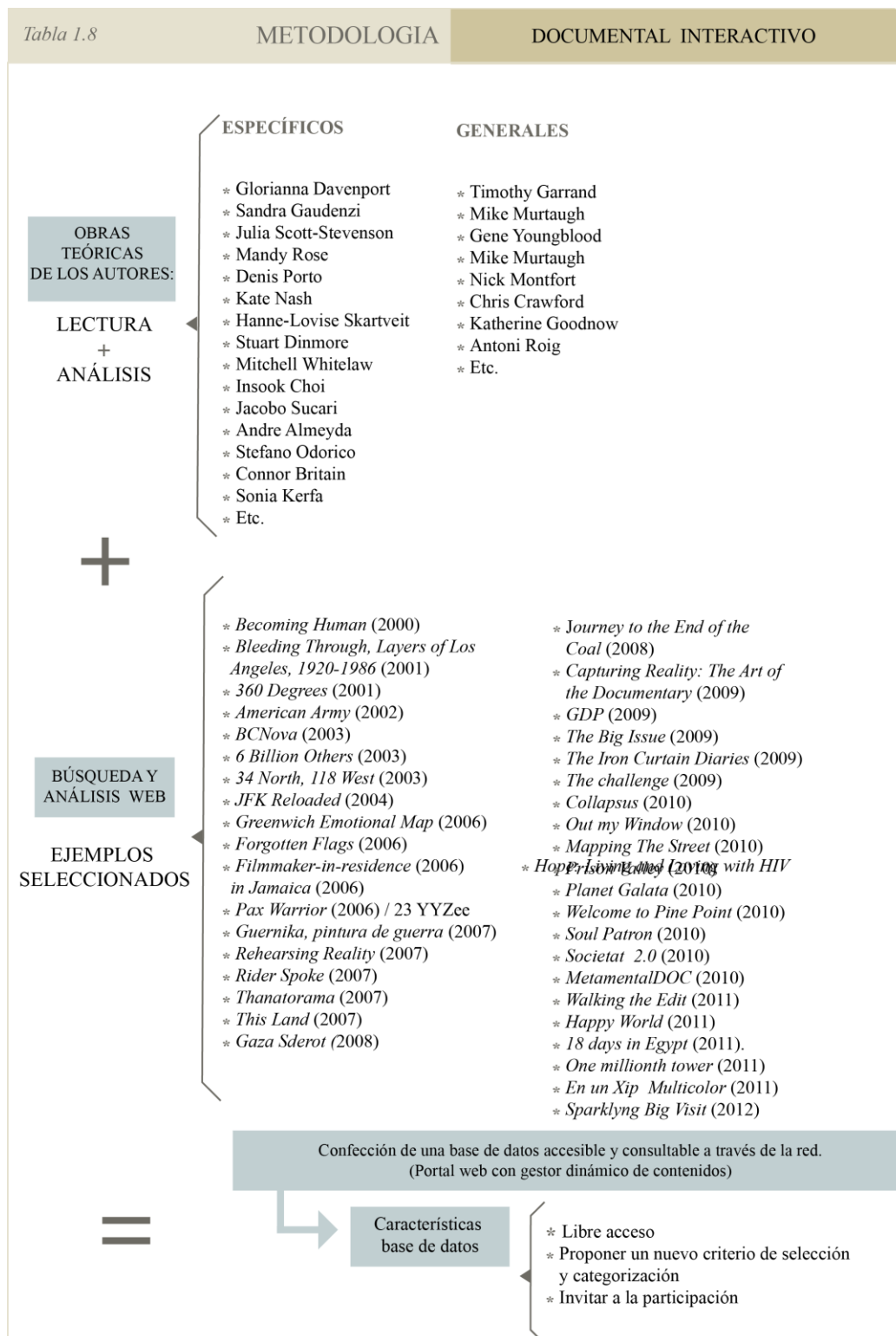


1.3.1.3 Documental interactivo

En relación al documental interactivo, el análisis se centra en un conjunto de autores que no siempre hacen referencia a este término pero si que lo abarcan en alguna de sus facetas. Hay que remarcar que, como se ha indicado anteriormente, el terreno que analizamos no dispone de investigación y delimitación consolidadas, lo que hace difícil seleccionar un corpus sólido de autores y especialistas en la materia. El análisis de partida se ha centrado en autores reconocidos en el ámbito interactivo que han manifestado una cierta voluntad de teorización o de producción documental, como Glorianna Davenport y Mike Murtaugh (1995), Timothy Garrand (1997), Nick Monfort (2003) o Chris Crawford (1992, 2002). Actualmente, la investigadora principal en este terreno específico es Sandra Gaudenzi (2009, 2012), seguida de otros autores teóricos como Denis Porto Reno (2007, 2008, 2011), Julia Scott-Stevenson (2011 y 2012), Mandy Rose (2012), Hanne-Lovise Skartveit (2007), Mitchell Whitelaw (2002), Insook Choi (2009), Gene Youngblood (2001), Stuart Dinmore (2008), Andre Almeyda (2010), Kate Nash (2011) o Connor Britain (2006). También ha resultado muy útil el estudio *Documentary and New Digital Platforms: an Ecosystem in transition* (2011), del Observatori Documental Canadiense, y en general otros estudios de observatorios en general de Canadá, Francia e Inglaterra, basados en el estado del documental en relación a las nuevas plataformas digitales de producción y exhibición. También hay que señalar que desde 2011 se celebra un simposio, reconvertido después en conferencia, dedicado exclusivamente al documental interactivo (i-docs Symposium 2011, i-docs Conference 2012). El hecho de haber ido como ponente y colaborador en la primera edición y como ponente y ayudando en la organización en la segunda, me ha aportado conocimientos y elementos de profundización con el objetivo de poder completar las carencias teóricas que debe afrontar, por falta de investigación previa, esta tesis doctoral. La grabación completa de los dos eventos y su posterior audición y análisis han supuesto un valor añadido para completar también las carencias teóricas, pues son pocos todavía los documentos que hablan y describen este género, muchos aún en proceso de edición y publicación. Aún con ello, hay que señalar que los años 2011 y 2012 han sido dos años sin precedentes en todos los ámbitos de este género particular. También cabe mencionar que la estancia de investigación doctoral en Toronto, Canadá, efectuada a finales del 2011 y principios del 2012 (Future Cinema Lab, Universidad de York), y la de Boston, Estados Unidos, efectuada en enero de 2013 (Harvard MetaLab, Universidad de Harvard), me han permitido realizar diferentes reuniones y entrevistas con expertos, practicantes y organizadores en la materia, obteniendo información muy valiosa también para complementar los limitados recursos existentes. Entre las personas entrevistadas, destaco Katerina Cizek (Highrise/NFB), Gerry Flahive (Productor/NFB), Richard

Lachman (Universidad Ryerson), Carloyn Steele (Universidad de York), Gail Vanstone (Universidad de York), Brenda Longfellow (Universidad de York), Seth Feldman (Universidad de York), Matthew Battles (Harvard MetaLab) y Kara Oehler (Harvard MetaLab).

1.8 Esquema que sintetiza la metodología utilizada para llevar a cabo la investigación referente al género del documental interactivo



Los siguientes cuadros (1.9 y 1.10) contienen ejes cartesianos donde se dividen algunos de los principales autores teóricos y obras estudiadas durante la investigación. La división se efectúa en cuatro grandes grupos o terrenos: el género documental (documental audiovisual), el medio digital interactivo (proyectos interactivos), las narrativas interactivas (géneros de ficción y/o no

ficción interactivos) y el documental interactivo. De este modo, el objeto de estudio se puede caracterizar y definir desde una perspectiva transversal y multidisciplinar que abarca diversos ámbitos de estudio y análisis, a pesar de la complejidad que ello conlleva para la extensión del área que se pretende abarcar.

1.9 Autores teóricos estudiados



1.10 Obras audiovisuales e interactivas analizadas en la investigación

Figura 1.10	EJE CARTESIANO OBRAS ANALIZADAS	
GÉNERO DOCUMENTAL	MEDIO DIGITAL INTERACTIVO	
* <i>La sortie des ouvriers des usines</i> (1895) * <i>Nanook</i> (1922) * <i>Celovek kinoapparatom</i> (1929) * <i>Berlin, die Symphonie eines Grosstadt</i> (1927) * <i>À propos de Nice</i> (1930) * <i>Regen</i> (1929) * <i>Drifters</i> (1929) * <i>Listen to Britain</i> (1942) * <i>Why We Fight</i> (1943) * <i>Du und mancher Kamerad</i> (1955) * <i>Det Stora Äventyret</i> (1953) * <i>Glas</i> (1958) * <i>Chronique d'un été</i> (1961) * <i>See it now</i> (1951) * <i>High School</i> (1968) * <i>Primary</i> (1960) * <i>La Jetée</i> (1962) * <i>Health Care: Your Money or your Life</i> (1977) * <i>The Thin Blue Line</i> (1988) * <i>Human Reminds</i> (1998) * <i>Roger & Me</i> (1989) * Etc.	* <i>Au cirque avec Seurat</i> (1996) * <i>Boston Renewed Vistas</i> (1995-2004) * <i>Dans un quartier de Paris</i> (1996) * <i>Dotze sentits</i> (1996) * <i>Jerome B. Wiesner, 1915-1994: A Random Walk through the 20th Century</i> (1994-1996) * <i>Joan Miró. El color dels somnis</i> (1998) * <i>Inmemory</i> (1997) * <i>Le Louvre. El palacio y sus pinturas</i> (1994) * <i>Le mystère Magritte</i> (1996) * <i>Makers of the 20th Century</i> (1996) * <i>Moi, Paul Cézanne</i> (1995) * <i>Musée d'Orsay. Visite virtuelle</i> (1996) * <i>Operation Teddy Bear</i> (1996) * <i>Rehearsal of Memory</i> (1995) * <i>The Day after trinity. J. Robert Oppenheimer and the atomic bomb</i> (1994) * Etc	
* <i>Andaman Rising</i> (2008) * <i>Canto do Brasil</i> (2006) * <i>Génération Tian 'Anmen</i> (2009) * <i>Our first loves</i> (2009) * <i>Remembering Bogle Chandler</i> (2008) * <i>Theban Mapping Project</i> (1997) * <i>The Wilderness Downtown</i> (2010) * Etc.	* <i>Becoming Human</i> (2000) * <i>Bleeding Through, Layers of Los Angeles, 1920-1986</i> (2001) * <i>360 Degrees</i> (2001) * <i>American Army</i> (2002) * <i>BCNova</i> (2003) * <i>6 Billion Others</i> (2003) * <i>34 North, 118 West</i> (2003) * <i>JFK Reloaded</i> (2004) * <i>Greenwich Emotional Map</i> (2006) * <i>Forgotten Flags</i> (2006) * <i>Filmmaker-in-residence</i> (2006) * <i>Hope: Living and Loving with HIV in Jamaica</i> (2006) * <i>Pax Warrior</i> (2006) / 23 YYZee * <i>Guernika, pintura de guerra</i> (2007) * <i>Rehearsing Reality</i> (2007) * <i>Rider Spoke</i> (2007) * <i>Thanatorama</i> (2007) * <i>This Land</i> (2007) * <i>Gaza Sderot</i> (2008) * <i>Journey to the End of the Coal</i> (2008) * <i>Capturing Reality: The Art of the Documentary</i> (2009) * <i>GDP</i> (2009) * <i>The Big Issue</i> (2009) * <i>The Iron Curtain Diaries</i> (2009) * <i>The challenge</i> (2009) * <i>Collapsus</i> (2010) * <i>Out my Window</i> (2010) * <i>Mapping The Street</i> (2010) * <i>Prison Valley</i> (2010) * <i>Planet Galata</i> (2010) * <i>Welcome to Pine Point</i> (2010) * <i>Soul Patron</i> (2010) * <i>Societat 2.0</i> (2010) * <i>MetamentalDOC</i> (2010) * <i>Walking the Edit</i> (2011) * <i>Happy World</i> (2011) * <i>18 days in Egypt</i> (2011). * <i>One millionth tower</i> (2011) * <i>En un Xip Multicolor</i> (2011) * <i>Sparklyng Big Visit</i> (2012)	
NARRATIVA INTERACTIVA	DOCUMENTAL INTERACTIVO	

1.3.2 Criterios de selección y/o condiciones que deben cumplir las obras para ser consideradas y analizadas como un documental interactivo

Para establecer una categorización del nuevo género documental interactivo estamos elaborando una base de datos donde poder ubicar y ordenar cada documento, a partir de los siguientes parámetros:

1. El documento debe utilizar tecnología digital desde el punto de vista de la interacción fuerte (debe involucrar al usuario hacia un tipo de respuesta física, en el sentido fuerte del término), que requiere un usuario activo en vez de un espectador pasivo, es decir, que la toma de decisiones del usuario se considere un requisito básico para avanzar en la historia.
2. El documento debe mostrar una voluntad de representación de la realidad con la intención de documentar una situación de una manera concreta (lo que caracteriza la parte documental).
3. Para ser considerado propiamente un documental interactivo, debe incluir al menos una modalidad de navegación o interacción (lo que caracteriza la parte interactiva digital).

Esta base de datos, que se plantea de libre acceso, tiene el propósito de establecer una selección de categorías que faciliten la clasificación de las obras existentes. También pretende animar a los interactores a participar de diferentes formas: con la aportación de sugerencias para su mejor implantación o con la inclusión de sus propuestas en la línea generativa o de sus impresiones en un foro, etc.

1.4 Citación de textos en la investigación e introducción al análisis

En relación a los textos de las obras de referencia estudiadas y analizadas durante la investigación, la citación será textual si la fuente original se encuentra redactada en catalán o español. En el caso de los textos en inglés⁵ y otras lenguas, en los casos breves - una frase o dos como máximo - la traducción será propia y en el idioma original de la tesis doctoral, pero si el texto supera esta extensión, preferimos no asumir tareas de traducción y por esta razón mantendremos los textos en el idioma original. Anteriormente o posteriormente al texto en idioma original se realizarán precisiones y en cierto modo se traducirán las ideas, a pesar de ser

⁵ La gran mayoría de la investigación efectuada proviene de textos en inglés, ya que la escasa bibliografía existente proviene de países de habla anglófona y francófona principalmente, como Canadá, Reino Unido y Francia, a parte de otros.

expresadas con otras palabras. A continuación presentamos algunas de las posibles líneas de investigación que queremos concretar en la tesis doctoral.

En primer lugar, y desde el punto de vista teórico, procederemos a la elaboración y la delimitación de la propuesta del modelo de análisis del documental interactivo. El modelo de análisis se aplicará en su totalidad a un ejemplo representativo seleccionado⁶. Una vez se haya elaborado y aplicado la propuesta, habrá que hacer una reconsideración a fondo del modelo y aumentar, disminuir o modificar, en su caso, las modalidades, submodalidades y categorías referentes al género estudiado. Seguidamente, aplicaremos una parte de la propuesta, la que hace referencia a las modalidades de navegación e interacción, a un conjunto significativo de ejemplos de caso.

En segundo lugar, y una vez contrastado el modelo de análisis, procederemos a la clasificación sistemática de las obras representativas del género, que haremos visible a través de una base de datos abierta, interactiva y consultable en línea.

En tercer lugar, desde la vertiente de la producción interactiva, se plantea la realización de dos proyectos concretos como ejemplos de caso práctico: el primero consistirá en la producción teórica y técnica (proyecto y realización) de una plataforma web centrada en el análisis e intercambio del documental interactivo (InterDOC). El segundo será una obra del propio género que reflexionará sobre el propio género, es decir, un meta-documental interactivo (COME/IN/DOC)⁷.

⁶ Debido a la extensión de la investigación, hemos considerado adecuado proceder con la aplicación del modelo de categorización a un solo ejemplo, aunque se espera realizar, a partir de una estancia post-doctoral posterior a esta investigación, la aplicación del modelo completo a las diferentes categorías propuestas en relación a la propuesta que planteamos en el séptimo capítulo. En esta investigación post-doctoral se pretende también realizar una derivación más práctica del modelo teórico de categorización y análisis actual enfocada hacia el sector de la producción, como herramienta útil y versátil para empresas y practicantes.

⁷ Durante la asistencia a los principales eventos relacionados con la temática (2010-2012), se han ido realizando entrevistas a los más destacados teóricos y productores de este ámbito. Del mismo modo, se han editado diferentes vídeos con los ejemplos ordenados por cronología y etapa como se describe en nuestra propuesta original del cuarto capítulo. La unión de la propuesta cronológica con los diferentes bloques donde los diferentes especialistas reflexionan sobre los principales temas de interés e intentan responder a las preguntas de investigación planteadas en esta investigación, pretende convertirse en otra herramienta disponible para aproximarse a este ámbito desde otra óptica. Una vertiente más audiovisual y lúdica de lo que puede proponer, de entrada, un denso y hermético texto teórico. Y de esta manera, como proponemos en el ámbito educativo, ofrecemos una manera alternativa y más entretenida al interactor para involucrarse, jugar y aprender. Finalmente, cada bloque ofrecerá un conjunto de enlaces activos en el documental que expandirán el documental hacia otros vídeos y entrevistas, portales y páginas webs y la propia plataforma InterDOC.

Finalmente, para poder llevar la teoría al terreno práctico y viceversa, se producirán un conjunto de proyectos que darán fe y validez a los argumentos e hipótesis planteados. El fruto de la investigación - teoría - se llevará a la práctica - producción - desde el ámbito de la enseñanza académica universitaria - docencia -, intentando de esta manera hacer confluir estos tres ámbitos concretos.

Estos estudios creativos de carácter práctico - plataforma web y ejemplos de documentales interactivos - potenciarán la propiedad intrínseca del discurso interactivo, el hecho de incluir la gestión de las acciones del usuario. También intentarán mostrar, en la práctica, como la detección de nuevas formas de hacer converger diversos medios en el discurso digital ha comportado la existencia de nuevas modalidades de navegación e interacción, y cómo estos dos sistemas pueden establecer vínculos y lazos a partir de una estructura interconectada, uniendo diversión y aprendizaje, gran factor diferencial y valor añadido de estas producciones. En resumen, podemos esquematizar en las siguientes las líneas de análisis previsibles.

1.11 Líneas de análisis de la investigación

Figura 1.11

LÍNEAS DE ANÁLISIS DE LA INVESTIGACIÓN

- 1 - Estudiar cómo se efectúa la transformación de las lógicas de producción, distribución y exhibición del documental lineal tradicional en el documental interactivo.
- 2 - Proceder a la elaboración, la delimitación y la justificación de la propuesta del modelo de análisis del documental interactivo.
- 3 - Aplicación de la propuesta a un conjunto limitado de ejemplos.
- 4 - Reconsideración y evaluación de las modalidades, submodalidades y categorías referentes al género estudiado.
- 5 - Clasificación sistemática de las obras representativas estudiadas en el ámbito de una base de datos abierta, interactiva y consultable en línea.
- 6 - Realización de un proyecto práctico: producción teórica y técnica (proyecto y realización) de una plataforma donde mostrar, complementar y expandir los resultados de la investigación.

Finalmente, entre los propósitos del análisis teórico y la realización práctica de un proyecto, queremos destacar los siguientes:

- 1 - Estudiar y analizar el hecho de incluir la gestión de las acciones del interactor, ya que esta figura resulta una pieza clave del nuevo paradigma.
- 2 - Detectar nuevas formas de hacer converger diversos medios en el discurso digital a partir de la detección de nuevas modalidades de navegación y de interacción o la reformulación de las existentes.
- 3 - Analizar e ilustrar cómo se produce la fusión entre estructura y contenido, y detectar, estudiar y aplicar usos innovadores de los lenguajes que confluyen en la comunicación digital interactiva.
- 4 - Verificar que la integración de estructura y contenido propicia nuevas formas de implicación del usuario y nuevas formas de disfrute basadas en general en las estrategias de la sorpresa y el descubrimiento.
- 5 - Buscar propuestas para conseguir la transmisión de conocimiento o construir aplicaciones de tipo pedagógico desde la estrategia del juego, mezclando los ejes (autor-lector, control-descubrimiento y disfrute-dificultad), para hacer que la información se asimile de manera lúdica y original, diferente completamente a hipertextos clásicos.
- 6 - Diseñar un conjunto de pautas para la elaboración de innovadoras y originales aplicaciones interactivas multimedia de carácter divulgativo y documental.

1.5 Aportaciones originales de la tesis doctoral

Como ya se ha indicado, la tesis se ubica en la confluencia de dos campos - el género documental y los medios interactivos - y se propone desarrollar un mapa teórico-analítico de este territorio de frontera. La investigación se presenta como una exploración de un territorio poco estudiado y poco delimitado en el que se están generando nuevas experiencias de comunicación.

Este territorio desconocido se conforma a partir de dos ingredientes básicos, el género documental y el medio digital. Para llegar a formular una conceptualización coherente sobre el campo que nos ocupa, hay que conocer a fondo previamente los dos terrenos señalados. Por tanto, en el segundo capítulo se elabora un estado de la cuestión conceptual y aportan elementos de conocimiento respecto a estos dos campos concretos. La tercera parte del segundo capítulo completa este extenso y detallado estado de la cuestión planteando un eje cronológico ramificado que presenta una historia combinada y paralela de los dos ámbitos objeto de estudio hasta su fusión, una innovadora propuesta que hasta ahora no ha sido planteada directamente⁸.

La tesis se propone desarrollar un corpus teórico y analítico y aplicarlo a un conjunto de obras representativas de documental interactivo, así como analizar los procesos de convergencia (mediática, narrativa, productiva, tecnológica, etc.). La comunicación está experimentando procesos de contaminación y de hibridación que desbordan las anteriores divisiones académicas y analíticas. Esta investigación apunta precisamente a indagar en un tipo de producción híbrida de la que conocemos muy poco.

Las aportaciones de la tesis son variadas. Por un lado, se propone analizar un territorio relativamente virgen - el documental interactivo - dentro del ámbito académico. La investigación permitirá no sólo abrir camino en este territorio sino también profundizar en las líneas de investigación del Departamento de Comunicación de la Universidad Pompeu Fabra centradas en el estudio de la producción audiovisual y sobre todo interactiva. En efecto, esta investigación se vincula con otras líneas de trabajo que actualmente se desarrollan en el grupo UNICA (Unidad de Investigación en Comunicación Audiovisual) del Departamento, especialmente en el campo de las narrativas transmediáticas. Cuando se analizan las producciones Crossmedia, a menudo se acaba hablando de la producción de ficción o la informativa. En este sentido, nuestra investigación expande esas miradas al proponer de

⁸ Esta historia cuenta con un índice de etapas y movimientos, una cronología propia en forma de listado ordenado en el tiempo y el desglose de las diferentes etapas de ambos terrenos de forma paralela y secuencial. Un conjunto de ejes cronológicos complementan la parte textual principal, pensados para situar al lector de manera más sinóptica y esquemática. Finalmente, un extenso anexo conformado por un conjunto de notas sobre el texto principal, biografías e imágenes permiten ampliar la información ya sea a través de este trabajo de investigación o a partir de una extensa bibliografía y webgrafía de toda la historia del género documental y del medio interactivo. Para hacer más comprensible tal volumen de información, se ha creado una leyenda donde se relaciona cada tema con un color determinado, de tal manera que resulta mucho más sencillo y rápido buscar lo que interesa y relacionarlo con el contenido adicional presente en los anexos. Toda esta información, que por razones de extensión no se ha podido incluir en este trabajo, se espera publicarla en una monografía posterior y la plataforma con contenidos expandidos InterDOC.

entender el documental interactivo como una experiencia convergente y de mezcla de formatos donde se combinan lenguajes y medios, y donde los usuarios tienen cada vez un papel más destacado.

Por otra parte, la tesis propone también un modelo de análisis del documental interactivo que en parte desborda el mismo objeto de estudio. La base teórica en que se funda el modelo de análisis posibilita la construcción de un instrumento flexible y aplicable más allá del género documental. El modelo podría ser aplicado a otras textualidades interactivas propias de otros géneros (ficción, información, etc.).

Finalmente, debemos apuntar que la investigación tiene desde sus inicios un alto grado de visibilidad. Los avances del estudio se han difundido a través de un sitio web⁹, el cual se irá enriqueciendo con las nuevas aportaciones hasta convertirse en una verdadera plataforma en forma de observatorio sobre el estudio del documental interactivo (Inter-doc.org). Además, la tesis doctoral ha sido planteada y elaborada para dos versiones: por un lado, la de documento escrito estándar para ser publicada, y por otro, una versión en formato electrónico, de tal manera que muchas palabras se convierten en hipervínculos que permiten enlazar a páginas web de la red (cuando la publicación se encuentre en línea) o entradas de la propia plataforma. Por lo tanto, esta tesis incorpora la línea de la producción multiplataforma pero con las limitaciones de un documento teórico de investigación: en el nivel académico más bajo, el documento se publicará escrito, a un nivel intermedio, el documento estará disponible en línea y muchos de sus contenidos serán enlaces activos en la plataforma interactiva complementaria de la tesis o en otras páginas de la web, y finalmente - con capacidad de interacción en sentido fuerte -, concebimos su desarrollo en dos direcciones: por un lado, la creación de una plataforma que actúe como un observatorio de investigación y que se pretende consolidar como sitio de referencia del sector, y por otra, de un experimento práctico a través de la creación de un proyecto que reflexiona sobre el mismo ámbito de la investigación: un documental interactivo sobre el género del documental interactivo. A continuación ofrecemos un resumen del diseño de las diferentes partes del proyecto interDOC:



"An *Interactive Doctorate* on *interactive documentary* (IDT)"

[**InterDOC** = Interactive Doctorate thesis + interactive documentary platform]

⁹ Ver apartado de la web personal del autor: http://www.agifreu.com/web_dmi/index_act_web_2010_cas.html

InterDOC es una tesis doctoral interactiva (TDI) y una plataforma web sobre el documental interactivo. Se puede consultar una tesis doctoral de forma lineal (libro), lineal partida por capítulos con hipertexto expandido (web) o de forma no lineal (contenidos dispuestos en cinco grandes apartados). En definitiva, se configura como una herramienta educativa y pedagógica en relación al estudio, análisis, producción e intercambio del documental interactivo. InterDOC propone tres modos diversos de acceder a la información:

Lineal: Tesis entera visualizable en línea y descargable en formato PDF. Si se quiere leer el texto de manera tradicional y clásica, se puede visualizar entero en línea y/o descargar un PDF con la tesis doctoral entera.

Lineal expandida: Tesis partida por capítulos en formato hipertextual con enlaces a los diferentes apartados y a la red. Si se quiere profundizar en ciertos pasajes y/o informaciones concretas, se puede consultar la versión lineal expandida y enlazar con diferentes apartados de la plataforma y vínculos externos de la red.

No lineal: Cinco grandes apartados con los contenidos estructurados de forma ordenada por bloques. Si se quiere buscar cualquier información de manera concreta, se puede acceder a los índices de las páginas de información estática e ir al artículo en cuestión que aparece referenciado.

1.12 y 1.13 Muestra de grafismo de los apartados y secciones de cada apartado de la plataforma interDOC



No ficción + Interacción = Doc Int (Directorio + Recursos)



Teoría + Producción + Vídeos + Entrevistas + Práctica + Datos + Directorio + Participación

En relación con el trabajo de investigación teórica, podemos destacar las siguientes aportaciones originales de la tesis doctoral:

1.14 Aportaciones originales de la tesis doctoral

Figura 1.14

APORTACIONES ORIGINALES DE LA INVESTIGACIÓN

- 1 - Propuesta de elaboración de una historia cronológica paralela hasta la confluencia de los dos objetos de estudio que posibilitaron la creación del documental interactivo, el medio digital interactivo y el género documental
- 2 - Marco conceptual original y diferenciado sobre el objetivo de estudio: propuesta de definición, caracterización y taxonomía del género estudiado
- 3 - Modelo de categorización para analizar, diseñar y producir documentales interactivos, los parámetros (categorías, subcategorías e indicadores) del cual pueden ser válidos para otros géneros de ficción interactiva (videojuegos, audiovisuales, etc.) y de no ficción interactiva (ensayos, reportajes, etc.)
- 4 - Aplicación del modelo de análisis a un conjunto limitado de ejemplos seleccionados en relación al modelo taxonómico propuesto
- 5 - Creación de un directorio-base de datos que cuente con un corpus de más de un centenar de proyectos analizados y ordenados en función de la propuesta de categorización planteada
- 6 - Creación (diseño, producción y exhibición) de InterDOC, una plataforma web que se quiere constituir como una herramienta/observatorio en relación al análisis, la producción y el intercambio del género documental interactivo y la no ficción en general

1.6 Breve descripción de los capítulos

La primera parte de la investigación establece los precedentes y el contexto donde se desarrolla el ámbito del audiovisual interactivo. A partir del planteamiento de un estado de la cuestión general sobre el género documental y el medio digital interactivo, describimos el contexto principal donde se desarrolla este formato, el web, y el tipo de producto en el que se engloba, las aplicaciones interactivas. Se establece también en esta parte una introducción a los principales géneros de la no ficción interactiva, caracterizándolos y diferenciándolos entre ellos y entre los géneros de la no ficción audiovisual.

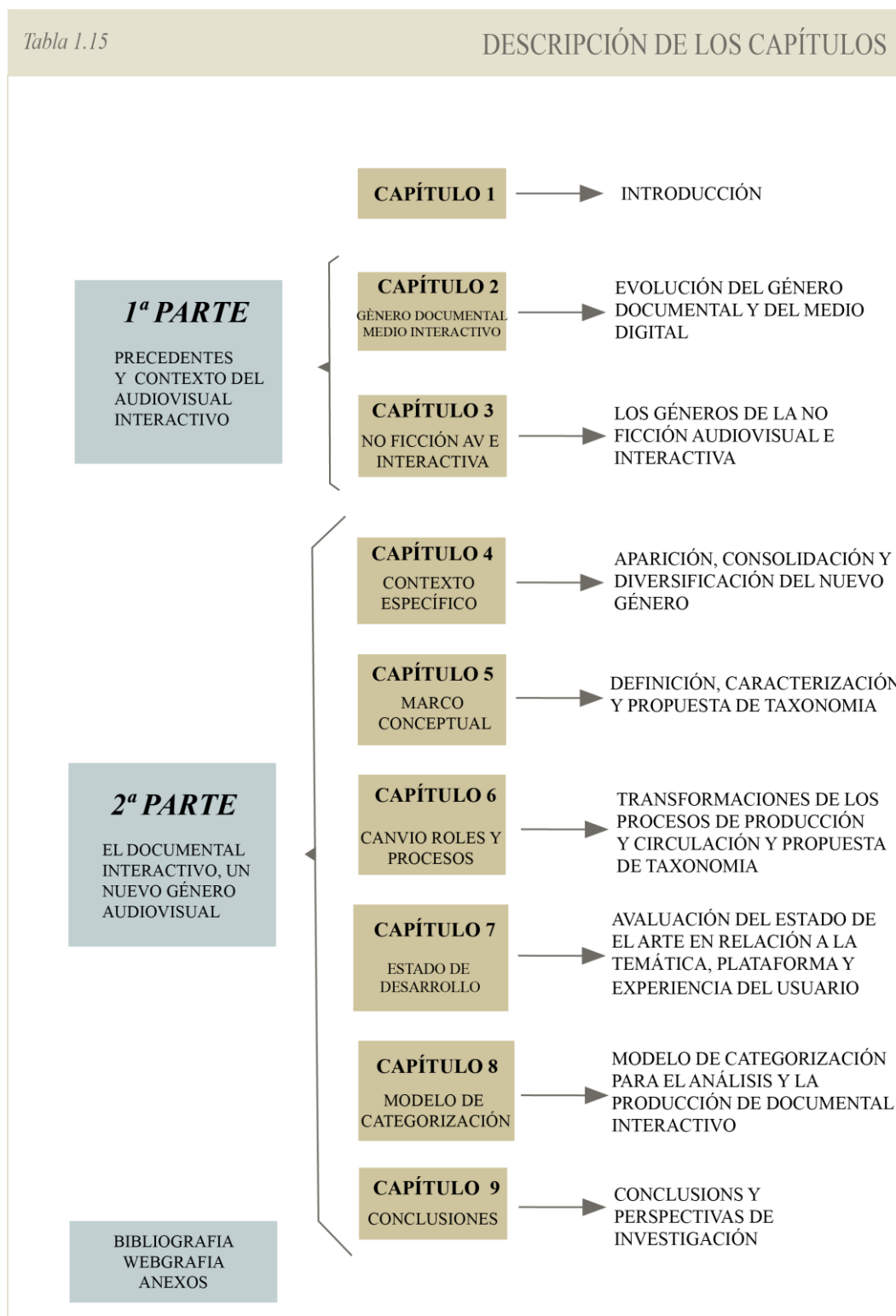
El segundo y el tercer capítulo conforman la primera parte de la investigación y tienen como finalidad situar el contexto de la investigación a partir de un seguimiento y enumeración tanto de las diferentes épocas que han marcado el documental como género, como de los diferentes ámbitos que han influido y/o originado la cultura multimedial actual. El objetivo fundamental de estos primeros capítulos es la ordenación de autores, de estudios, de trabajos y de aplicaciones para llegar a plantear dos sistemas omnicomprendivos de la evolución paralela experimentada por el género documental y la comunicación digital interactiva hasta hoy, los cuales se corresponden con la primera parte de la aportación original de la investigación. El segundo capítulo también intenta delimitar el contexto en el que se enmarca este nuevo formato

interactivo, la red, y establecer las diferencias entre lo que se considera interactivos divulgativos en línea y fuera de línea. Finalmente, se presenta un extracto de la propuesta de evolución histórica paralela experimentada por el medio digital y el género documental hasta su confluencia. El tercer capítulo plantea una introducción y división de los principales géneros relacionados con la no ficción audiovisual e interactiva, y al mismo tiempo establece una sólida base teórica para comprender la naturaleza híbrida de fórmulas que caracteriza este tipo de producciones.

La segunda parte de la investigación argumenta y justifica nuestra tesis de fondo: que el documental interactivo se está constituyendo como un nuevo género audiovisual, con características propias y específicas. Los capítulos cuarto, quinto, sexto, séptimo y octavo centran el objeto de estudio de esta investigación y conforman, con el noveno, la segunda parte de la investigación. El capítulo cuarto identifica y describe la aparición, consolidación y diversificación de este nuevo género, contexto imprescindible para conocer, evaluar y llegar a formular una definición y una propuesta taxonómica en el quinto. El quinto capítulo se propone examinar las diferentes lógicas o formas de organizar y construir el discurso documental sobre la realidad entre los documentales lineales y los documentales interactivos. En la parte final de este capítulo argumentamos la aportación quizá más personal del trabajo de investigación: a partir de diferentes ideas y planteamientos, proponemos una posible definición de documental interactivo, un conjunto de características concretas y una propuesta de taxonomía. El capítulo sexto reflexiona sobre las transformaciones de los procesos de producción y circulación y aplica la propuesta de taxonomía analizando un volumen de proyectos representativo. En el capítulo séptimo se realiza una evaluación del estado del arte en relación a la temática, la plataforma y la experiencia del usuario, destacando las tendencias más significativas. El octavo capítulo plantea y desarrolla un posible modelo de categorización para el análisis y para la producción, aplicable al campo del documental interactivo, y que se aplica a un ejemplo concreto y/o estudio de caso significativo. Queremos remarcar que la confección de este modelo, de una complejidad notable, la consideramos una de las aportaciones originales y fundamentales más importante de esta tesis doctoral. El capítulo noveno establece unas conclusiones articuladas a partir del análisis de los diferentes capítulos previos. A partir de la búsqueda de un conjunto de aplicaciones que responden a determinados parámetros relativos al ámbito del documental interactivo, y de un análisis en profundidad de los ejemplos más relevantes y del papel primordial que juegan las modalidades de navegación no lineal y de interacción digital, se detectan posibles nuevas formas de navegación y de interacción con el interactor, al tiempo que se prevén y describen cuáles pueden ser las nuevas modalidades navegacionales y de interacción

resultantes en los estadios próximos de la web. En el siguiente esquema se ofrece la distribución de capítulos del trabajo de investigación.

1.15 Esquema de la distribución de capítulos de la tesis doctoral



PRIMERA PARTE

PRECEDENTES Y CONTEXTO DEL

AUDIOVISUAL INTERACTIVO

CAPÍTULO 2

EVOLUCIÓN DEL GÉNERO DOCUMENTAL Y DEL MEDIO DIGITAL

2.1 Introducción

El territorio de investigación que comprende nuestro objeto de estudio, el género del documental interactivo, se conforma a partir de la confluencia de dos ámbitos básicos de desarrollo histórico y teórico: el género documental y el medio digital. Para llegar a formular una conceptualización coherente sobre el campo que nos ocupa, hay que conocer previamente los dos terrenos señalados y sus aspectos más significativos. Este conocimiento previo resultará de gran utilidad para analizar cómo se ha ido definiendo este nuevo género audiovisual y cuáles son sus rasgos más significativos.

Al principio del capítulo se realiza una breve aproximación al género documental y se presentan un conjunto de clasificaciones que serán de gran utilidad en capítulos posteriores para elaborar las diferentes categorías del modelo de análisis del documental interactivo. También se especifican, se caracterizan y se ilustran las modalidades de representación de la realidad según Bill Nichols (1991, 2001). Por otra parte, en relación al medio digital, se citan las principales invenciones y sus autores, que hicieron posible disponer de la tecnología y los programas necesarios para que el documental pudiera adaptarse a un medio como el interactivo para su exhibición y distribución. También se hace hincapié en la aparición y constitución de la red, así como en el fenómeno de la convergencia digital, y se comentan diferentes ejemplos de experiencias en línea.

2.2 El género documental. Aproximación y tipologías

2.2.1 Cuestiones preliminares

El género documental es un campo de estudio complejo y por ello se hace difícil de delimitar una aproximación neutral, exenta de críticas. Además de intentar delimitar un contexto histórico y unas propuestas de definición, será oportuno aquí de recorrer las distintas posiciones que adoptaron los documentalistas durante el primer siglo y poco de existencia del género, y ilustrarlo a partir de un conjunto de directores y de obras concretas. Erik Barnouw (1996:261) afirma en *El documental. Historia y estilo* (1996) que las funciones que iba adquiriendo el género nunca eran excluyentes, al contrario, cada director solía asumir una combinación de las diversas funciones o modalidades adoptadas en diferentes momentos históricos. También remarca que la posición que ha ocupado el documental en la historia ha variado en función de la época y de las necesidades predominantes, y se ha subordinado muchas veces al régimen dominante o a su función social.

A partir de los trabajos iniciales de Janssen, Muybridge y Marey, pretendemos seguir la evolución del género documental a través de un siglo. Esta breve aproximación no pretende ofrecer una cronología lineal completa, sino que, partiendo básicamente de la descripción de las modalidades propuestas por Bill Nichols en *La representación de la realidad. Cuestiones y Conceptos sobre el Documental* (1991), se citan y se enumeran un conjunto de períodos y autores representativos de la historia del género.

Los directores del género han trabajado lejos de la gran maquinaria de la ficción y fuera de los grandes estudios, ya que su ámbito preferente era la realidad y el mundo exterior. A los documentalistas les interesa cada vez más la historia y la significación del medio a través del cual operan. Honran y recuerdan el trabajo y las palabras de varios líderes del género, como Louis Lumière y su invento, Flaherty y la pasión por los otros pueblos, Esfir Shub y el montaje, Dziga Vertov y la innovación estilística, Grierson y la pasión por la realidad inmediata, etc. Los directores de documentales se emocionan por lo que encuentran en las imágenes y los sonidos procedentes de la realidad, y siempre lo valoran más que lo que puedan inventar a partir de un guión de ficción. Su manera de expresarse radica en la selección y la ordenación de sus hallazgos, y las decisiones que toman convierten el discurso que transmiten al mundo, siempre enmarcados dentro de su subjetividad individual. Cada selección del documentalista se traduce en la expresión de un punto de vista determinado, consciente o inconsciente, reconocido o no reconocido. Barnouw (1996:312-313) opina que un documental no puede ser considerado "la verdad", sino la prueba o el testimonio de un hecho o una situación, enmarcado dentro del complejo proceso histórico.

Michael Rabiger (1989:497) ya advertía que la creciente producción de documentales, su independencia respecto al periodismo informativo y su desarrollo creciente como voz cinematográfica individual podrían tener consecuencias de gran importancia en el futuro. Hoy en día se pueden hacer documentales sin demasiado gasto económico gracias a la tecnología más moderna, de manera que los documentalistas ya no dependen tanto ni de los estudios ni de los centros de producción. Hace dos décadas, Rabiger (1989) apostaba por la producción de películas hechas de manera especulativa, y pronosticaba un aumento considerable de trabajos con sello de autor, su diversificación y al mismo tiempo la mayor independencia respecto de los grandes centros de poder.

Como ocurre en cualquier otra arte, el cine ha sido objeto de múltiples clasificaciones, según diferentes criterios y puntos de vista establecidos a lo largo de los años. Rick Altman, en su

libro *Los generoso Cinematográficos* (2000), comenta que el género cinematográfico se puede entender desde puntos de vista diferentes y propone cuatro en concreto (2000:35):

- El género como esquema básico o fórmula que precede, programa y configura la producción de la industria.
- El género como estructura formal sobre la cual se construyen las películas.
- El género como etiqueta o nombre de una categoría fundamental para las decisiones y comunicados de distribuidores y exhibidores.
- El género como contrato o posición a nivel de expectativa que toda película de género exige a su público.

Lo que propone Altman supone un primer nivel de aproximación, sin establecer la división del género en los dos grandes bloques clásicos, la ficción y la no ficción.

Por otra parte, Roman Gubern (1993) define el concepto de género cinematográfico como "una categoría temática, un modelo cultural rígido, basada en fórmulas estandarizadas y repetitivas, sobre las que se tejen las variantes episódicas y formales que singularizan a cada producto concreto y dan lugar a familias de subgéneros temáticos dentro de cada gran género." (citado en Romaguera, 1999:46)

2.2.2 El género cinematográfico documental

2.2.2.1 Aproximación histórica

El género documental no ha encontrado todavía una definición ampliamente consensuada (como ocurre igualmente con las propuestas de clasificación y categorización). Como afirma Bienvenido León (1999:59), en la historia del cine y la televisión el término documental ha servido para designar trabajos de naturaleza y características muy diversos, como es el caso de noticiarios cinematográficos, películas educativas, relatos de viajes y programas de televisión de diferentes estilos y contenidos.

Una delimitación del término documental debería tomar en consideración su etimología, los modelos teóricos que han sustentado y analizado esta práctica, la evolución de la industria audiovisual y su respectiva historiografía y crítica. Como indica Alejandro Cock en *Retóricas del cine de no ficción postvérité* (2009), ya desde 1914, Edward S. Curtis hablaba de documentary material y documentary work para referirse a las imágenes en movimiento de no ficción (Plantinga, 1997:27). Unos años después, durante la década de los veinte, los franceses

utilizaron ampliamente el término *documentaires* para clasificar las películas de viajes y actualidades que entonces realizaban. El cine tomó el concepto de documento para designar películas o tomas ligadas a la realidad, y es este estatuto de documento el que marcará las discusiones teóricas en torno al documental y su conformación como discurso de la realidad. (Cock, 2009:40)

Las llamadas "actualidades" imperaron en las salas comerciales desde las primeras proyecciones de los Lumière hasta finales de la década de 1910. En ese período, las películas sobre la vida cotidiana, hechos de actualidad, lugares y culturas exóticos, tenían una gran acogida entre el público y se asociaban al cine de entretenimiento. Todo ello conllevó la aparición tardía de las producciones documentales y del término para designarlas. Sin embargo, el aparente estancamiento del lenguaje audiovisual y de la estética de las películas basadas en hechos reales dio paso a un cine de ficción, que, impulsado por la industrialización de la cinematografía y fundado sobre el exitoso modelo narrativo de la novela del XIX, avanzaba rápidamente y se convertía en líder comercial en todo el mundo. (Cock, 2009:43)

Frente a esta tendencia, diferentes cineastas ofrecieron alternativas narrativas o aportaron diferentes concepciones del cine, que se empezaban a conocer como documental y como cine experimental o de vanguardia, según las necesidades mercantiles del momento. Era un tipo de cine que se intuía desde los inicios del cinematógrafo, pero que no hubiera podido surgir sin el referente, por contraste, del modelo ficcional imperante, al que se intentaba contraponer como alternativa. Así se impulsó una evolución importante del medio, que se consolidó con éxitos comerciales y de la crítica, como la película documental *Nanook of the North* (Flaherty 1922) o la vanguardista *Un perro andaluz* (Buñuel 1929). Así fue como se generó la división en tres grandes géneros - ficción, no ficción y experimental -, que se ha mantenido hasta la actualidad en formas o modos de representación más o menos separadas, aunque con las fronteras cada vez más permeables.

Se atribuye a John Grierson, figura clave de la escuela documentalista británica, la primera utilización del término para calificar una película de Robert Flaherty, en 1926, y describirla como "valor documental". La película era *Moana* y lo que Grierson consideraba como "prueba documental" era la recreación de la vida cotidiana de un chico polinesio (Rabinowitz, 1994:18)¹⁰. En su artículo *Postulados del documental* (1932), Grierson comenta sobre Flaherty y su manera de realizar documentales:

¹⁰ El término inglés *documentary* referido a una película fue utilizado por primera vez por el británico John Grierson, iniciador de la escuela británica. En 1926, en su crítica de la película *Moana*, de Robert Flaherty (publicada en *The*

1) El documental debe recoger su material en el terreno mismo y llegar a conocerlo íntimamente para ordenarlo. Flaherty se sumerge durante un año, quizá dos. Vive con ese pueblo hasta que el relato «surge de sí mismo».

2) El documental debe seguirle en su distinción entre la descripción y el drama. Creo que descubriremos que hay otras formas de drama o, con más precisión, otras formas de cine que las que él elige, pero es importante establecer la distinción esencial entre un método que describe los valores superficiales de un tema, y el otro método que de manera más explosiva revela su realidad. Se fotografía la vida natural, pero asimismo, por la yuxtaposición del detalle, se crea una interpretación de ella.

El mismo Flaherty comenta respecto a la ética y al deber de un documentalista:

“La finalidad del documental, tal como yo lo entiendo, es representar la vida bajo la forma en que se vive. Esto no implica en absoluto lo que algunos podrían creer; a saber, que la función del director del documental sea filmar, sin ninguna selección. [...] La labor de selección, la realiza sobre material documental, persiguiendo el fin de narrar la verdad de la forma más adecuada.” (Romaguera i Alsina, 1989:152)

John Grierson (1966:40) afirma que generalmente se agrupan bajo la denominación de documentales todas aquellas obras que utilizan materiales de la realidad, pero, a diferencia de Paul Rotha, propone reservar la categoría para las obras que incluyan una aportación artística significativa. Grierson considera documental el "tratamiento creativo de la realidad" y cree que resulta conveniente establecer los límites formales de las diferentes "especies" de documentales.

2.2.2.2 Aproximación teórica

Hace más de medio siglo (1948), la World Union of Documentary estableció una definición de documental en estos términos:

“Documental es todo método de registrar en celuloide cualquier aspecto de la realidad interpretado bien por la filmación de hechos o por la reconstrucción veraz y justificable, para apelar a la razón o a la emoción, con el propósito de estimular el deseo y ampliar el conocimiento y la comprensión, y plantear sinceramente problemas y soluciones en el campo de la economía, la cultura y las relaciones humanas.” (Citat a León, 1999:63)

De la definición anterior, podríamos mantener todos los extremos, salvo al que se refiere al apoyo del registro (el celuloide). De todos modos, la evolución del documental y de sus diversas acepciones no ha dejado de progresar. Como afirma Grierson a *Grierson on documentary*

New York Sun) Grierson (1966:11) escribió: "Siendo una recopilación de hechos sobre la vida diaria de un joven polinesio y su familia, [...] tiene valor documental". Según se puede deducir a partir de posteriores escritos de Grierson, el término documental es una adaptación del vocablo francés documentaire, utilizado ya en los años veinte para referirse a las películas sobre viajes. (León, 1999:59)

(1966), entre las diferentes obras que pertenecen al género hay formas e intenciones diversas de observación de la realidad y de organización del material que se ha extraído. Por tanto, resulta necesario delimitar el concepto con mayor precisión. De acuerdo con este planteamiento, Grierson establece tres principios orientadores del documental. En primer lugar, sostiene que el cine documental es una "nueva y vital forma artística [...] que puede fotografiar la escena viva y la historia viva". Afirma, en segundo lugar, que los personajes y escenas tomados de la realidad ofrecen mejores posibilidades para la interpretación del mundo moderno. Y finalmente, considera que los materiales extraídos del mundo permiten reflejar la esencia de la realidad, captar gestos espontáneos y realizar movimientos. En síntesis, "el documental no es más que el tratamiento creativo de la realidad. De esta forma, el montaje de secuencias debería incluir no solo la descripción y el ritmo, sino el comentario y el diálogo" (Grierson, 1966:36-37). También comenta, en relación al arte y la poesía:

“El documental realista, con sus calles, ciudades y suburbios pobres, mercados, comercios y fábricas, ha asumido para sí mismo la tarea de hacer poesía donde ningún poeta entró antes y donde las finalidades suficientes para los propósitos del arte no son fácilmente observables. Eso requiere no sólo de gusto, sino también de inspiración, lo que supone, por cierto, un esfuerzo creativo laborioso, profundo en su visión y en su simpatía.” (Grierson, 1966:37)

Se muestra partidario de que el documental sea un género útil, pedagógico e impersonal, capaz de desarrollar un discurso de sobriedad, con connotaciones de autoridad, gravedad y honestidad (Bruzzo, 2000:79). Grierson también distingue el documental de otros discursos de no ficción para la elaboración de secuencias ordenadas en el tiempo o el espacio, de modo que la construcción de un discurso sobre la realidad es la base diferenciadora en relación a otras formas audiovisuales, según él, más simples. (Cock, 2009:52)

Paul Rotha (1970:65), productor y director británico, señala que documental es sinónimo de "película de interés específico sobre temas como los científicos, culturales o sociológicos". Grierson se desmarca de la definición de Rotha y afirma que las películas de tipo científico o educativo no son propiamente documentales. Para Rotha, el documental es "el uso del medio cinematográfico para interpretar creativamente la realidad y, en términos sociales, la vida de la gente tal como existe en realidad" (Rotha, 1970:5). Colaborador de Grierson, pero también crítico con parte de sus posiciones, Rotha popularizó el término documental en el mundo académico del cine con su libro *The Film Till Now*, publicado en el año 1930, en el que hace referencia a las diversas formas del cine, y sitúa en una categoría diferente el *documentary film*, el cual define a partir de su propósito y significados, de la siguiente manera (Cock, 2009):

“El documental no define ni al sujeto ni al estilo, sino la forma de aproximarnos a él. No rechaza ni a los actores profesionales, ni las ventajas de la puesta en escena. Justifica el uso de todos los artificios técnicos conocidos para tener efectos en el espectador. Para el director documental la apariencia de las cosas y de la gente es solamente superficial. Es el significado detrás de las cosas y el significado detrás de la persona lo que ocupa su atención. La aproximación documental al cine difiere de la del film-historia no en su falta de atención a la labor minuciosa y experta, sino en el propósito de esta labor. El documental es un trabajo que necesita pericia, como la carpintería o la alfarería. El alfarero hace vasijas y el documentalista documentales.” (Cock, 2009:52-53)

Michael Renov recuerda a *Theorizing documentary* (1993) como las nociones de documento y su adjetivación documental tienen una genealogía que puede vincularse a la historicidad, a partir de las dos raíces del término, una de latina y la otra proveniente del francés antiguo. La originaria del latín, *docere*, significa habilidad para enseñar, es decir, la transmisión consciente de algo que puede ser aprendido. La raíz antigua francesa denota "evidencia o prueba". Renov (1993:21-22) define la forma documental como "el reordenamiento más o menos artístico del mundo histórico, en el que se pueden producir principalmente cuatro modalidades o funciones" que él llama retórico-estéticas, constitutivas del texto documental: grabar, revelar o preservar, persuadir o promover, analizar o interrogar, y expresar.

La aproximación realizada por Bill Nichols a partir de su libro *La representación de la realidad. Cuestiones y Conceptos sobre el Documental* (1991) es la que ha tenido más difusión en el mundo académico internacional. En este trabajo teórico, Nichols se plantea una definición abierta y poco ortodoxa, basada en una perspectiva múltiple. Para él, el documental es una institución proteica, consistente en un corpus de textos, un conjunto de espectadores y una comunidad de practicantes y de prácticas convencionales que se encuentran sujetas a cambios históricos. Entender el documental de esta manera significa todo un cambio conceptual en la teoría cinematográfica, ya que no se limita a definirlo simplemente por el argumento, por la forma, el estilo o los métodos de producción, sino que lo define por su naturaleza mutante como construcción social. Por eso la red social de producción, realización, distribución y promoción construye el concepto mismo. Comenta Bill Nichols:

“Un buen documental estimula el diálogo acerca de su tema, no de sí mismo. Éste podría ser el lema de más de un documentalista, pero pasa por alto lo cruciales que son la retórica y la forma a la hora de alcanzar este objetivo. A pesar de un lema semejante, los documentales plantean una amplia gama de cuestiones historiográficas, legales, filosóficas, éticas, políticas y estéticas [...]. En vez de una, se imponen tres definiciones de documental, ya que cada definición hace una contribución distintiva y ayuda a identificar una serie diferente de cuestiones. Consideremos pues el documental desde el punto de vista del realizador, el texto y el espectador.” (Nichols, 1991:42)

Nichols establece tres criterios para la definición del documental, con los que intenta abarcar la mayoría de aspectos implicados en la complejidad del género. Cada criterio da lugar a una definición, que destaca significados diferentes, pero complementarios. La primera definición, enfocada desde el punto de vista del realizador, se centra en términos del grado menor de control respecto del de la ficción: "Un modo común, aunque engañoso de definir el documental desde el punto de vista del realizador se basa en terminos de control: los realizadores de documentales ejercen menos control sobre apoyo tema que suspen homólogos de ficción" (Nichols, 1991: 42). Como también afirman Bordwell y Thompson (1995), a menudo se puede diferenciar una película documental de una de ficción según el grado de control que se ha ejercido durante su producción. Mientras que en la ficción casi todos los detalles se encuentran controlados a la perfección, el director de documentales controla sólo unas cuantas variables de la preparación, el rodaje y el montaje. Pero lo que finalmente se impone como no controlable por parte del realizador es su tema escogido, que forzosamente pertenece a la historia. Como cita Nichols, al abordar el dominio histórico, el director de documentales se sitúa en la línea de otros profesionales que ejercen poco control sobre lo que realizan: científicos sociales, físicos, empresarios, ingenieros, revolucionarios, etc.

La segunda línea de definición hace referencia al texto. Partiremos de la consideración de que el género documental es un género cinematográfico como cualquier otro. Las películas incluidas en este género compartirían ciertas características. Como Nichols dice:

“Cada película establece normas o estructuras internas propias pero estas estructuras suelen compartir rasgos comunes con el sistema textual o el patrón de organización de otros documentales. Los documentales toman forma en torno a una lógica informativa. La economía de esta lógica requiere una representación, razonamiento o argumento acerca del mundo histórico. La economía es básicamente instrumental o pragmática: funciona en términos de resolución de problemas. Una estructura paradigmática para el documental implicaría la exposición de una cuestión o problema, la presentación de los antecedentes del problema, seguida por un examen de su ámbito o complejidad actual, incluyendo a menudo más de una perspectiva o punto de vista. Esto llevaría a una sección de clausura en la que se introduce una solución o una vía hacia una solución.” (Nichols, 1991:48)

Nichols también comenta que la estructura del texto documental presenta paralelismos con otros textos. Estos paralelismos se dan en varios niveles: pueden pertenecer a un movimiento, período, estilo o modalidad. Si se considera el documental como un género, las subdivisiones dentro del documental pueden tener otras denominaciones.

La tercera definición establecida se centra en la relación entre documental y receptor, es decir, en la figura del espectador. Comenta que los espectadores desarrollan capacidades basadas en la comprensión y la interpretación del proceso que les permite entender el documental. Estos

procedimientos son una forma de conocimiento metódico, derivado de un proceso activo de deducción, basado en el conocimiento previo y en el propio texto:

“Este conocimiento abarcaría procesos como equiparar una imagen de Martin Luther King a una figura histórica, comprender que los trastornos espaciales pueden estar unificados por un argumento, asumir que los actores sociales no se conducen únicamente a las órdenes del realizador, y hacer hipótesis sobre la presentación de una solución una vez que se empieza a describir un problema.” (Nichols, 1991:55)

En su obra *Blurred Boundaries. Question of meaning in contemporary culture* (1994), Nichols resume así la evolución actual del documental:

“Tradicionalmente la palabra documental ha sugerido integración y conclusión, conocimiento y hecho, explicaciones del mundo social y sus mecanismos motivadores. Sin embargo, más recientemente, el documental viene sugiriendo desintegración e incertidumbre, recolección e impresión, imágenes de mundos personales y su construcción subjetiva.” (Nichols, 1994:1)

2.2.3 Propuestas de tipologías del documental

A pesar de la dificultad y las divergencias en las propuestas de clasificación del documental, hay que decir a favor de los diferentes esfuerzos hechos que constituyen en sí mismos una herramienta metodológica interesante para el estudio del documental y de su discurso. La intención de este apartado es presentar las clasificaciones más aceptadas y reconocidas dentro del sector académico documental.

Desde los años ochenta, y especialmente en los últimos, se observa un nuevo y fuerte movimiento conceptual en el cine de no ficción, que ha sustituido o re-elaborado muchas prácticas y conceptos anteriores. Entran en juego diferentes corrientes teóricas como: el modelo semiológico o psicoanalítico, representado por William Gynnn, la teoría antropológica y de la información, representada por Bill Nichols, el deconstruccionismo y el posmodernismo, presentes en las ideas de Michael Renov, el feminismo y poscolonialismo, representados por Trinh T. Minh-Ha, o el realismo crítico y el cognitivismo ("post theory") que han planteado Noël Carroll y Carl Plantinga. En este apartado se analizan con profundidad las clasificaciones de Erik Barnouw, Michael Renov y Bill Nichols, con el objetivo de agrupar los períodos, movimientos, autores y obras con las diferentes propuestas que plantean estos autores. Por cuestiones de espacio, dejaremos fuera de nuestra consideración otros autores como Peter I. Crawford (Crawford 1992) o Elisenda Ardèvol (Ardèvol 1995 y 1996), cuyas propuestas incluiremos en un cuadro sinóptico final (tabla 2.1).

2.2.3.1 Barnouw y los modos históricos

En el libro publicado en 1996 por Erik Barnouw, *El documental. Historia y estilo*, se diferencian movimientos y conjuntos de películas que presentan características estilísticas similares y que llevan a cabo una misma función social, y que se desarrollan en un momento histórico específico. El nexo común que presenta su clasificación se basa en un oficio o profesión determinada.

La obra de Barnouw comienza con la descripción breve de los precedentes y antecedentes que hicieron posible la invención del cinematógrafo. Comienza centrando el interés en la figura de Louis Lumière, al que califica de profeta (el invento fruto de la creación de los hermanos Lumière anunció y profetizó inmensas posibilidades futuras). Uno de los primeros pioneros que sacó provecho del nuevo invento de los Lumière fue Robert Flaherty, a través de un tipo de documental antropológico y etnográfico, designado por Barnouw con el nombre de explorador (a partir de las expediciones financiadas de la época, que permitieron la primera película del género); luego examina la figura del reportero (el género informativo, siguiendo las pautas marcadas por la propaganda soviética de la época), con un nombre propio, Dziga Vertov, seguido por las vanguardias y su innovadora aportación al género, caracterizado según Barnouw a través de la figura del pintor (los documentalistas mostraban un perfil muy artístico y al mismo tiempo pictórico, y esto se manifestaba en sus creaciones) y poniendo el énfasis en autores como Walter Ruttmann, Jean Vigo y Joris Ivens. El documental adopta después la faceta de abogado (el documental enmarcado en un contexto social, para defender las causas del pueblo y la sociedad) en la que la figura central de Grierson y la escuela británica adquieren un protagonismo destacado. Y, preparándonos para la segunda guerra mundial, plantea el capítulo toque de clarinete (en el que el autor expone claros exponentes de las películas de propaganda de la segunda guerra mundial), donde los exponentes son Humphrey Jennings y Frank Capra. Terminada la guerra, enlaza con el matrimonio Thorndike, que encabezan el capítulo del fiscal acusador (que juzga y condena los crímenes de guerra de la segunda Gran Guerra) y el de perfil poeta (caracterizado por buscar un lenguaje metafórico, cotidiano o neorrealista), capítulo en el que destacan Arne Sucksdorf y Bert Haanstra. Ya hacia el final del libro, Barnouw glosa el documental desde el punto de vista del cronista (basado en la crónica histórica de finales de los años cincuenta y principios de los sesenta), con Jean Rouch, y llega a la figura del promotor (cuando los trabajos son patrocinados por instituciones y empresas privadas), con Edward Murrow, entre otros. Fred Wiseman y Richard Leacock ilustran el capítulo sobre el documental observador (centrado en el llamado cine directo norteamericano), seguido por Chris Marker y el documental como agente catalizador (que desglosa y describe el Cine Vérité francés), el

guerrillero (exposición de documentales políticos y militantes de las décadas de los sesenta y setenta) y la producción videográfica focalizada en la figura de John Alpert. Como cierre, plantea un extenso capítulo final, el movimiento (que abarcaría el heterogéneo documental de los años ochenta y noventa). Las últimas tendencias no se incluyen ya que fue publicado en el año 2001.

Hay que remarcar que, en la propuesta de evolución histórica de los dos ámbitos que se presenta al final de este capítulo, hemos seguido para la parte documental el esquema y la división propuestos por Erik Barnouw en el libro mencionado. Por tanto, la obra de Barnouw *El documental. Historia y estilo* (1996) será la herramienta metodológica escogida para elaborar la propuesta de marco cronológico de la historia del género documental articulada en el tiempo¹¹. Para complementar la propuesta de Barnouw y ajustar más cada etapa, movimiento y/o tendencia y el predominio de las diferentes modalidades en el tiempo, el libro *Nonfiction Film: a Critical History* (1992), de Richard Meran Barsam, nos ha sido de gran utilidad.

2.2.3.2 Renov y los modos de deseo

Michael Renov y Brian Winston apuestan por una aproximación deconstructiva del documental. Winston (1993:21) reflexiona sobre el discurso científico y documental, y llega a la conclusión de que el primero se ha invocado para legitimar el segundo y ser el estándar. Para Renov (1993:2-3), los términos de la jerarquía establecida entre ficción y no ficción deben desplazarse y transformar. La "no ficción" es valiosa como categoría, pero en el supuesto de que necesariamente incluya elementos de ficción, y viceversa.

Renov afirma que una visión que asuma el documental como un discurso totalmente sobrio fallará en la comprensión de las fuentes profundas de la no ficción, porque es el estatus diferencial histórico del referente lo que distingue el documental de su contraparte ficcional, y no sus relaciones formales. Concluye con la afirmación de que el documental comparte el estatus de todas las formas discursivas, en referencia a su carácter trópico o figurativo y, siguiendo la línea de otros autores contemporáneos, dice que todas las formas discursivas, el documental incluido, son, si no ficcionales, al menos ficticias (Renov, 1993:8). Estas dos últimas ideas serán retomadas más adelante y resultarán fundamentales en el análisis cuando nos centramos en la capacidad del documental interactivo para adaptarse a los diferentes discursos,

¹¹ La propuesta cronológica completa, por cuestiones de extensión, ha quedado fuera del documento escrito de la investigación, pero es consultable a través de la plataforma interDOC, la cual da cabida a otros aspectos también importantes del objeto de estudio. Se espera publicar una monografía en el futuro.

ya que es un género idóneo en este aspecto por el hecho de situarse en medio de la división entre los dos grandes géneros audiovisuales por antonomasia, ficción y no ficción.

Michael Renov (1993) parte de la teoría poética para llevar a cabo su clasificación, un ámbito muy alejado del de Barnouw, el historiográfico. Renov propone una división centrada en el proceso concreto de la composición, función y efecto, basado en cuatro tendencias o funciones retóricas y estéticas fundamentales, las cuales actúan según él como modalidades de deseo, que han sido el alimento durante décadas del discurso sobre el documental. Son las siguientes:

1. Grabar, revelar o preservar. Es la función mimética común a todo el cine, muy asociada al género documental. En esta categoría se podrían incluir tanto el documental antropológico o etnográfico (representado por Robert Flaherty principalmente) hasta los diarios personales.
2. Persuadir o promover. Función considerada como retórica para Renov, es decir, la búsqueda de técnicas argumentativas y estéticas de persuasión para conseguir objetivos sociales o personales. Podríamos citar como ejemplo la escuela británica y el documental tipo de Grierson, pero también se podría incluir *Nuit et Brouillard*, de Alain Resnais, debido a que para Renov la persuasión es una técnica transversal a todas las demás funciones.
3. Analizar o cuestionar. Función mimética y racional que sería un reflejo más "cerebral" del primer modo, en el cual la actitud estética buscaría la implicación activa de la audiencia. En este modelo, podríamos situar los documentales surgidos de las corrientes del Direct Cinema y el Cinéma Vérité, aunque esta función también se podría localizar en documentales pioneros, como los del ruso Dziga Vertov, o contemporáneos, como los de Alain Resnais o Chris Marker.
4. Expresar. Es la función estética, estrechamente ligada a la forma documental, de la propia realidad, pero al mismo tiempo la menos valorada y a menudo rechazada debido a la actitud científica imperante en la sociedad. La función estética es la que predomina en numerosas corrientes, como el de los vanguardistas, cuando el documental se acerca a las artes pictóricas o la poesía, o el del documental antropológico de Robert Flaherty.

Renov reconoce que estas modalidades no son únicas del documental ni excluyentes de lo que no es documental, pero para él atestiguan la riqueza y variabilidad histórica de las formas de la no ficción en las artes visuales y sus posibilidades retóricas.

2.2.3.3 Nichols y los modos de representación

El modelo de Nichols ha sido el más estudiado y a la vez criticado en el ámbito de la teoría documental contemporánea. Sus categorías se basan en la combinación de variables de estilos de filmación y prácticas materiales. Las primeras clasificaciones las hizo a partir de distinciones narratológicas entre los estilos directo e indirecto, que evolucionaron hasta que constituyeron

cuatro modos documentales básicos: el expositivo, el observacional, el interactivo y el reflexivo (Burton, 1990) ¹². Luego, en su obra posterior, cambió el modo interactivo por participativo e introdujo dos modalidades nuevas, la poética y la reflexiva. Finalmente, en su tercer libro, revisó y amplió sus trabajos anteriores e incorporó la modalidad performativa.

Como Nichols comenta (1991:65), las situaciones y los acontecimientos, las acciones y los asuntos, se pueden representar de diferentes maneras. Las modalidades de representación son formas básicas de organizar textos, en relación con ciertas características o convenciones recurrentes. El autor insiste en que su análisis y las categorías tienen una cronología histórica, ya que los nuevos modelos se gestan a partir de una insatisfacción con el modelo predominante, en una época determinada, aunque este factor no impide la coexistencia dentro de la misma época de movimientos o documentales específicos. Nichols lo afirma de la siguiente manera:

“Las nuevas modalidades transmiten una nueva perspectiva sobre la realidad. Gradualmente, la naturaleza convencional de este modo de representación se torna cada vez más aparente: la conciencia de las normas y convenciones a las que se adhiere un texto determinado empiezan a empañar la ventana que da a la realidad. Entonces está próximo el momento de la llegada de una nueva modalidad de representación.” (Nichols, 1991:66)

En sus últimos libros, Bill Nichols habla del carácter retórico del documental, aunque lo hace tímidamente y con algunas inconsistencias. En *La Representación de la Realidad* (1991) separa la retórica del estilo: “la retórica nos aleja del estilo, llevándonos hasta el otro extremo del eje entre autor y espectador” (Nichols, 1991:181) y la asocia con la argumentación y la persuasión más ideológica o casi engañosa: “la retórica implica la elaboración de una causa persuasiva, no la descripción y evaluación de hechos perjudiciales o menos atractivos, aunque su revelación fuera necesaria” (Nichols, 1991:183). En el libro *Introduction to documentary* (2001), Nichols continúa argumentando de manera tímida pero directa que el documental es una forma retórica y cita varios clásicos, como Cicerón, Quintiliano y Aristóteles, para justificar esta afirmación. Además, mantiene que la voz del documental es la voz de la oratoria: la voz del cineasta que asume una posición sobre aspectos del mundo histórico y que convence sobre sus méritos. Una posición que se enfrenta a los aspectos del mundo sujetos a debate (es decir, aquellos que no se basan en pruebas científicas, que dependen del entendimiento, la interpretación, los valores y el juicio). Nichols señala que este modo de representación exige una forma de hablar fundamentalmente diferente a la lógica y a la narrativa: es la retórica, aunque nuevamente

¹² El origen de las cuatro modalidades comenzó como una distinción entre los modos directo e indirecto en el trabajo del mismo Nichols: *Ideology and the image*. Julianne Burton se encargó entonces de revisar y pulir la distinción inicial, y de convertirla en una tipología de cuatro partes, a “Toward a History of Social Documentary in Latin America”, a su antología *The Social Documentary in Latin America* (1990).

vuelva a asociarla con la argumentación, y la separe claramente de los discursos científicos o literarios, en los cuales también se encuentra siempre presente (Nichols, 2001:49). Las modalidades de representación en el documental descritas por Nichols son estas seis:

1. Modalidad expositiva. Se asocia con el documental clásico basado en la ilustración de un argumento a través de las imágenes. Se trata de una modalidad más bien retórica que no estética, dirigida directamente al espectador, a través de los usos de los títulos de texto o las locuciones que guían la imagen y enfatizan la idea de objetividad y de lógica argumentativa. Surgió del desencanto generado por la baja calidad del divertimento del cine de ficción. Destacan en esta modalidad la época de las expediciones socio-etnográficas (la finalidad antropológica en el cine documental, sobre todo a partir de la obra de Robert Flaherty) y el movimiento documental británico (la finalidad social en el cine documental, liderada por John Grierson y los documentalistas de la escuela británica). (Nichols, 1991:68-72 y Nichols, 2001:105-109)

2. Modalidad poética. Se vincula su origen con la aparición de las vanguardias artísticas en el cine, y por eso incluye muchos de los artefactos representativos de otras artes (fragmentación, impresiones subjetivas, surrealismo, etc.). Se trata de una modalidad que ha reaparecido en diferentes épocas y que en muchos documentales contemporáneos vuelve a coger fuerza y presencia. Tiene la voluntad de crear un tono y estado de ánimo determinado más que proporcionar información al espectador, como sería el caso de las modalidades expositiva y observacional. Destacan en esta modalidad las vanguardias de los años veinte y treinta (la finalidad estética en el cine documental liderada por Walther Ruttmann, Jean Vigo y Joris Ivens) y las películas próximas al arte y al neorrealismo (la finalidad artística y poética del lenguaje documental plasmada en las aportaciones de Arne Sucksdorf y Bert Haanstra). (Nichols, 1991:72-78 y Nichols, 2001:102-105)

3. Modalidad reflexiva. Modo que tiene como objetivo la toma de conciencia por parte del espectador del propio medio de representación y de los dispositivos que le han dado autoridad. El documental no se considera una ventana abierta al mundo, se considera una construcción o representación suya, procurando que el espectador adopte una posición crítica ante cualquier forma de representación. Nichols la considera la tipología más autocrítica y autoconsciente. Surgió del deseo de hacer que las propias convenciones de la representación fueran más evidentes y para poner a prueba la impresión de la realidad que las otras modalidades (en una primera formulación, en 1991 Nichols establece cuatro modalidades básicas a partir del libro *The Social documentary in Latin America* de Julianne Burton) transmitían normalmente sin

ningún tipo de problema. Se trata de la modalidad más introspectiva: utiliza muchos de los recursos de otros tipos de documental, pero los lleva hasta el límite, para que la atención del espectador se centre tanto sobre el recurso como sobre el efecto. Destacan en esta modalidad las noticias documentadas durante los primeros años del siglo XX en Rusia (la finalidad ideológica en el cine documental, encabezada por Dziga Vertov) y unos cuantos autores más contemporáneos como Jill Godmilow y Raúl Ruiz, entre otros. (Nichols, 1991:93-114 y Nichols, 2001:125-130)

4. Modalidad observacional. Se trata de la modalidad representada por los movimientos cinematográficos del Cine Vérité francés y el Direct Cinema estadounidense, los cuales, a pesar de mostrar diferencias importantes, comparten unos desarrollos tecnológicos comunes (equipos portátiles, ligeros y sincrónicos) de principios de los años sesenta. Combinados con una sociedad más abierta y un conjunto coherente de teorías filmicas y narrativas, permitieron un acercamiento diferente a los sujetos en el que los directores daban prioridad a una observación espontánea y directa de la realidad. Surgió a raíz del desacuerdo con la voluntad moralizadora que el documental expositivo generaba. Esta modalidad permitió que el realizador registrara la realidad sin involucrarse con lo que hacía la gente, cuando no se dirigía explícitamente a la cámara. Destaca aquí el movimiento del Cine Vérité en Francia, el Direct Cinema estadounidense o el Candid-Eye canadiense (el fin sociológica en el cine documental, liderada por Jean Rouch, Edgar Morin y Mario Ruspolli, entre otros). (Nichols, 1991:66 y Nichols, 2001:109-115)

5. Modalidad participativa (en sus orígenes interactiva). Desarrollada principalmente en el cine etnográfico y en las teorías sociales de investigación participativa, muestra la relación entre el realizador y el sujeto filmado. El director se convierte investigador y entra en un ámbito desconocido, participa en la vida de los demás, gana la experiencia directa y profunda y la refleja a partir del cine. Este modo de representación se encuentra presente en películas como *Celovek kinoapparatom* (Vertov, 1929) o *Chronique de un été* (Rouch y Morin, 1960). La modalidad observacional limitaba el realizador al momento presente y pedía un desapego disciplinado de los propios sucesos. El documental participativo hace más evidente la perspectiva del realizador, que se involucra en el propio discurso que realiza. Los directores querían entrar en contacto con los individuos de un modo más directo, sin volver a la exposición clásica, y de ahí surgieron estilos de entrevistas y diferentes tácticas intervencionistas, con lo cual se permitía que el realizador participara de una manera más activa en los acontecimientos. También podía convertirse en el propio narrador de la historia, o explicar los

hechos sucedidos a través de los testigos y/o expertos. A estos comentarios, se les suele añadir metraje de archivo, para facilitar las reconstrucciones y evitar las afirmaciones interminables del comentario omnisciente. Destacan las figuras de Jean Rouch, Emile de Antonio y Connie Field, entre otros. (Nichols, 1991:78-93 y Nichols, 2001:115-125)

6. Modalidad performativa. Último modo introducido por Nichols, aparecido hace relativamente poco tiempo, el cual cuestiona la base del cine documental tradicional y duda de las fronteras que tradicionalmente se han establecido con el género de la ficción. Focaliza el interés en la expresividad, la poesía y la retórica, y no en la voluntad de una representación realista. El énfasis se desplaza hacia las cualidades evocadoras del texto, y no tanto hacia su capacidad representacional. Se acerca de nuevo a las vanguardias artísticas más contemporáneas. Este nuevo modo de representación surgió gracias a los modelos anteriores y las carencias o defectos que presentaban los clásicos, según varios autores. Un exponente claro sería el director estadounidense Michael Moore, entre otros. (Nichols, 1994:92-106 y Nichols, 2001:130-138)

En resumen, según Nichols cada modalidad despliega los recursos de la narrativa y el realismo de una manera diferente, y elabora a partir de ingredientes comunes diferentes tipos de texto con cuestiones éticas, estructuras textuales y expectativas características por parte del espectador. A continuación se ofrece un cuadro (2.1) que sintetiza las principales características y ejemplos de cada modalidad de representación descritas por Bill Nichols en su obra *Introduction to documentary* (2001).

2.1 Cuadro resumen de les modalidades de representación de Bill Nichols

MODO	CARACTERÍSTICAS	EJEMPLOS
POÉTICO	* Representación fragmentada y ambigua de la realidad * Impresiones subjetivas * Personalidades y actos incoherentes * Rechazo al hecho de aportar soluciones * Carga experimental * Proximidad a las vanguardias	* Luis Buñuel: <i>Un Chien Andalou</i> (1928) y <i>L'Âge d'or</i> (1930). * Chris Marker: <i>Sans Soleil – Welcome to Tokyo</i> (1983). * Péter Forgács: <i>Danube Exodus</i> (1999).
EXPOSITIVO	* Voluntad de representación de la realidad histórica * Locución directa y "autoritaria" * Perspectiva preferente de interpretación * Las imágenes sirven para "ilustrar" la narración oral * Suele adoptar una voz narradora en off (el locutor nunca se ve) * Postula un objetivismo total	* Georges Franju: <i>Le Sang des Bêtes</i> (1949). * Peter Berger: <i>Ways of seeing</i> (1974). * Eugene Jarecki: <i>Why We Fight</i> (2005).
OBSERVACIONAL	* Actitud de mirar la vida "como es" * Situar al espectador en el mismo ojo de la cámara * Confianza en el "poder" demiurgo de la imagen, espejo de la realidad * Evitar trucajes y montajes * Proximidad al modelo realista del Neorrealismo italiano	* Leni Riefenstahl: <i>Triumph des Willens</i> (1935). * Alain Resnais: <i>Nuit et Brouillard</i> (1955). * Fred Wiseman: <i>High School</i> (1968).
PARTICIPANTE	* El realizador sale de detrás de la cámara y se convierte en actor social * Invita al espectador a participar en el juego del documental * Entrevista e interpela a los sujetos * A menudo el documentalista se convierte en personaje parte de los hechos implicados * Trabaja las imágenes de archivo	* Dziga Vertov: <i>L'home de la càmera</i> (1929) * Marcel Ophuls: <i>Le chagrin et la pitié</i> (1969) * Errol Morris: <i>The Fog of War: Eleven Lessons from the Life of Robert S. McNamara</i> (2003) * Michael Moore: <i>Fahrenheit 9/11</i> (2004)
REFLEXIVO	* Propone negociación entre realizador y espectador * Presenta el documento como un constructo de la representación * Plantea dudas sobre las imágenes y sus trampas * Puede utilizar el falso documental * Cuestiona las técnicas y convenciones del realismo	* Dziga Vertov: <i>L'home de la càmera</i> (1924) * Luis Buñuel: <i>Las Hurdes. Tierra sin pan</i> (1933). * Lourdes Portillo: <i>Corpus: A Home Movie for Selena</i> (1999)
PERFORMATIVO	* Pregunta sobre la relación entre la realidad y su representación * Postula un conocimiento basado en la experiencia personal y del otro * Se interesa por las dimensiones subjetiva y afectiva * Suele combinar hechos reales e imaginarios * Expresa el compromiso de realizador y espectador con el mundo * El autor se inscribe en el texto	* Humfrey Jennings y Stewart McAllister: <i>Listen to Britain</i> (1941) * Susana Blaustein y Lourdes Portillo: <i>Las madres de la Plaza de Mayo</i> (1985) * Joaquim Jordà: <i>Mones com la Becky</i> (1999) * Errol Morris: <i>Standard Operating Procedure</i> (2008)

En el cuadro sinóptico siguiente (tabla 2.2) ofrecemos una comparación entre las principales características de las clasificaciones de los tres autores estudiados, más los de Crawford (1992) y Ardèvol (1995 i 1996).

2.2 Equivalencias entre las diferentes clasificaciones del documental

<i>Tabla 2.2</i> EQUIVALENCIAS ENTRE DIFERENTES CLASIFICACIONES DEL GÉNERO DOCUMENTAL				
BILL NICHOLS <i>Modalidades de representación de la realidad</i>	ERIK BARNOW <i>Modos históricos (Funciones sociales y/o oficios)</i>	MICHAEL RENOV <i>Modos de deseo</i>	PETER I. CRAWFORD <i>Modos próximos a la antropología visual</i>	ELISENDA ARDÈVOL <i>Movimientos históricos y combinación de elementos de filmación, modelos de colaboración y rodaje</i>
EXPOSITIVO	* Profeta * Explorador * Reportero * Abogado * Toque clarinete * Fiscal acusador * Cronista * Promotor	* Grabar * Revelar * Reservar * Persuadir * Promover	* Modo perspicuo	* Cine Explicativo
POÉTICO	* Pintor * Poeta	* Expresar		
REFLEXIVO	* Reportero * Contemporáneo	* Analizar * Cuestionar	* Modo evocativo	* Reflexive Cinema (cine reflexivo)
OBSERVACIONAL	* Observador * Agente catalizador * Guerrillero	* Analizar * Cuestionar	* Modo experiencial	* Observational Cinema * Cine Vérité * Direct cinema
PARTICIPATIVO (Interactivo)	Contemporáneo (El movimiento)	* Expresar	* Modo experiencial * Modo evocativo	* Participatory Cinema * Evocativo - Deconstruccionista
PERFORMATIVO	Contemporáneo (El movimiento)	* Expresar	* Mode experiencial	

2.2.3.4 Acotaciones críticas

Resulta bastante evidente que las categorías estudiadas de Barnouw, Renov y Nichols son incompletas y que presentan problemas como cualquier tipo de clasificación que se pretenda establecer.

Desde sus inicios, como hemos visto, el documental ha sido un género poco delimitado. En el género documental, la realidad parece que se muestra aparentemente transparente, pura, sin manipulación, al contrario de la ficción cinematográfica. La convivencia de documental y ficción dentro del cine moderno ha traspasado las fronteras éticas y estéticas de los dos géneros, y ha llegado al punto actual, donde se desconocen los límites entre realidad y ficción. Como ejemplo de este concepto (y situado en el presente) podemos citar el falso documental, una de las últimas manifestaciones de la hibridación entre documental y ficción. El caso del falso documental es interesante: se basa en la sucesión de acontecimientos falsos, a partir de las técnicas y los mecanismos propios del género documental, lo que genera a veces inteligentes parodias que cuestionan la objetividad y las características esenciales del género en sí. El falso documental es una de las manifestaciones más evidentes de las discutibles fronteras establecidas entre géneros, y provoca incertidumbre a nivel macro-género, en cuanto a donde se encuentran los límites entre la realidad y las estructuras narrativas. Se trata de un elemento más que hay que sumar a este período de cuestionamiento global, o era de la sospecha. Ahora bien, las propuestas de clasificación del documental convencional examinadas, a pesar de ser útiles, e incluso didácticas en ciertos casos, presentan unos problemas y unas limitaciones que queremos recordar.

La agrupación de los documentales por funciones sociales propuesta por Barnouw puede haber servido para la estructuración pedagógica de su libro, y de hecho conviene atribuirle el mérito de haber recopilado, descrito y ejemplificado los principales pasajes de la historia del género. Además, el libro huye del academicismo y de una estructuración de indexación rígida, como es el caso del libro de Richard M. Barsam *Nonfiction Film: a Critical History* (1992), y presenta la historia como si se tratara de un cuento, con un estilo narrativo que parece extraído de las buenas novelas, de manera amena y con anécdotas que le dan un punto de originalidad. Sin embargo, los capítulos (entendidos como fases o categorías que desglosa) presentan problemas de cara a un análisis profundo, ya que centrar y focalizar el género a la supeditación de un conjunto de funciones conlleva el hecho de tener que dejar otras cuestiones importantes al margen. Con este sistema de clasificación, Barnouw crea una especie de compartimentos cerrados donde incluye diferentes directores y películas, y niega así la interconexión entre personas y movimientos y las múltiples posibilidades que se derivarían (Cock, 2006:14). Desde este ángulo, la clasificación que establecen otros autores, como Nichols o Barsam, resulta mucho más clarificadora y comprensible: Nichols presenta menos modalidades y describe con profundidad, y Barsam se centra en los periodos históricos y en diferencia las dos grandes guerras y los períodos de entreguerras o de posguerra (así crea particiones cronológicas en el

tiempo, una manera de delimitar bien los diferentes periodos). Sin embargo, Barsam no presenta una categorización clara, sino que se limita a exponer la historia y los movimientos más importantes.

En cuanto a Renov, y de acuerdo con Cock (2006), sus categorías no son exclusivas ni cerradas y son extrapolables a otros ámbitos, con lo cual se desmarca claramente del planteamiento teórico propuesto por Barnouw. Pero las deficiencias que presenta el modelo de análisis de Renov son bastante similares a las de Barnouw. Renov afirma que su categorización no es cronológica ni evolucionista, en una crítica indirecta a Nichols, y a pesar de todo, no deja de asociar directamente parte de sus categorías con movimientos documentales históricos y de hacer juicios que muestran una cierta escala de valores entre la función considerada como la más elemental (grabar, revelar y preservar) y las más complejas (analizar, cuestionar y expresar). Esta categorización limita los usos de las películas de no ficción, los cuales pueden ser tan variados como los usos de las de ficción o de la propia comunicación humana. (Cock, 2006:16)

En cuanto a Nichols, pese a admitir que hay una coherente cronología lineal y una evolución implícita hacia una complejidad y multiplicidad de modalidades, en realidad muchas de estas modalidades han estado potencialmente disponibles desde los orígenes del cine documental y la historia del cine de autor. Cada modalidad ha denotado un periodo de predominio en regiones o países determinados, pero las modalidades también tienden a combinarse y a alterarse dentro de películas determinadas. Actualmente, los enfoques más antiguos o más tradicionales no desaparecen, sino que coexisten con los nuevos que van surgiendo. Lo que funciona en un momento determinado y lo que cuenta como una representación realista del mundo histórico no es sencillamente una cuestión de progreso hacia una forma definida de expresar la verdad, sino de luchas por el poder y la autoridad dentro de los propio escenario histórico. (Nichols, 1991:67)

2.3 El medio digital interactivo

2.3.1 Los líderes del medio digital y la tecnología digital

El objetivo de este apartado es presentar una breve síntesis de la eclosión y evolución del medio digital, y acotar las aportaciones principales realizadas por los líderes, los matemáticos y los

ingenieros, principalmente, de cara a su conceptualización¹³. Intentaremos sintetizar las aportaciones relativas a la terminología del ámbito y los conceptos de multimedia, hipermedia, internet, hipertexto y narrativa interactiva.

Respecto del género documental, que se inicia a finales del siglo XIX gracias al invento del cinematógrafo de los hermanos August y Louis Lumière, la aparición del medio digital surge con medio siglo de retraso, pero se desarrolla de manera exponencialmente superior. La diferencia entre medios analógicos y digitales radica en su funcionamiento: hasta la llegada de la digitalización, todos los medios funcionaban por analogía, es decir, por réplica o imitación. Hablar de analogía es hablar de transcripción. Codificar información de manera analógica significa transcribir una determinada magnitud en otro sistema, constituido de una nueva magnitud, proporcional a la primera, pero más manejable.

Tradicionalmente, en el medio analógico, un artista o autor tiene un modelo o una realidad y lo transcribe (o transforma) en soportes físicos como el papel fotográfico (fotografía), la piedra (escultura) o el cuadro (pintura). En el medio digital, ya no hablamos de transcripción, sino de conversión: la codificación de la información significa la conversión de magnitudes de tipo físico en parámetros numéricos de tipo binario. El modelo se convierte en un conjunto de números (siempre - 0/1 -) sin ninguna variable física. Así, durante el proceso de conversión digital, elementos de diferente naturaleza física como textos, imágenes o sonidos, terminan convertidos en bits de información (una especie de paquete único de información, lo que nos hace pensar que en el fondo sólo existe un único medio y los programas interactivos, de acuerdo con Berenguer (1997), son "unimediales"). En resumen: en la transcripción analógica siempre existe un soporte físico de base (papel, roca, tela, etc.), pero en la conversión digital sólo un conjunto de números ocupan el procesador del ordenador. Llamamos medio digital todas aquellas prácticas, originadas en un soporte analógico o digital, que a partir del procesamiento de su señal, se convierten en un código numérico determinado (combinación en cadena entre 0 y 1).

Podemos hablar de medio nuevo gracias a un conjunto de aportaciones de matemáticos e ingenieros que inventaron¹⁴ y desplegaron instrumentos y lenguajes, actualmente denominados

¹³ El esquema que se sigue para estructurar las diferentes etapas referentes a la historia del medio digital y la selección de sus personajes más significativos responde al programa y teoría de la asignatura Ficción y no ficción interactivas, impartida por el profesor Xavier Berenguer, en el marco del Doctorado en Teoría, Análisis y Documentación Cinematográfica (2006-2008) de la Universidad Pompeu Fabra. Disponible en línea en la siguiente dirección web: <http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/cursos/interact/principal.html>

¹⁴ Hay que remarcar que, en muchos casos, el personaje en cuestión no inventó el instrumento ni el lenguaje, sino que lideró o coordinó un equipo de diseño y/o desarrollo. Este discurso, que vincula el inventor con su invento, se llama

sistemas informáticos, que permitieron plantear y establecer los fundamentos de este nuevo entorno de comunicación conocido con el nombre de medio digital. En general, con respecto a sus líderes, debemos recordar los siguientes autores: Charles Babbage, Herman Hollerith, Alan Turing, Norbert Wiener, Claude Shannon, Konrad Zuse, Jack Kilby y Joseph Carl Robnett Licklider. En la tabla 2.3 ofrecemos esquemáticamente las aportaciones más significativas de cada uno de estos autores.

"teoría heroica de la invención", y ha sido duramente criticado por autores que proponen una mirada social sobre la tecnología (entendida como producto que emerge de redes de trabajo y es reconfigurada por la sociedad), la cual se contrapone con la "teoría del descubrimiento múltiple", que postula que la mayoría de descubrimientos científicos son efectuados simultáneamente por diferentes personas en momentos muy cercanos en el tiempo. Consultar: (http://en.wikipedia.org/wiki/Heroic_theory_of_invention_and_scientific_development
http://en.wikipedia.org/wiki/Multiple_discovery)

2.3 Pioneros del medio digital

Tabla 2.3

PIONEROS DEL MEDIO DIGITAL

PERSONAJES	INVENTOS	CRONOLOGÍA Y APORTACIÓN CLAVE
Charles Babbage	Máquina diferencial, máquina analítica.	(1791-1871) Primera idea de ordenador.
Herman Hollerith	IBM, Tabulating Machine Company	(1860-1929) Procesamiento automatizado de grandes volúmenes de información.
Alan Turing	Autómata celular, Test de Turing	(1912-1954) Padre de la Inteligencia Artificial.
Norbert Wiener	Sistemas de redes	(1894-1964) Teoría de la cibernética, automatización, retroalimentación.
Claude Shannon	Relés, Bit	(1916-2001) Padre de la era de las comunicaciones electrónicas, teoría matemática de la comunicación.
Konrad Zuse	Computadoras Z-1, Z-2, Z-3, Z-4, Z-5, etc., máquinas descifradoras (ENIGMA)	(1910-1995) La primera computadora electromecánica binaria programable.
Jack Kilby	Circuitos integrados, microprocesador, microelectrónica	(1924-2005) Invención de los microprocesadores y la microelectrónica.
J.C.R. Licklider	ARPANET, Internet	(1915-1990) Concepto de red galáctica y precursor del Internet actual.

2.3.2 Consolidación del programa interactivo. El hipermedia, el multimedia y el caso de Internet

2.3.2.1 Orígenes y consolidación de los programas interactivos

Durante el siglo XIX, las nuevas tecnologías de la reproducción visual abrieron puertas a sutiles conceptos de integración de las cosas espectaculares a través de la participación directa del espectador de manera individual, y se reconstruyeron así definiciones sociales de espacio privado frente a público. Ciertos inventos del siglo XIX, varios de extraños, como el praxinoscopio, y otros basados en tecnologías de la comunicación, como el telégrafo o el teléfono, anunciaron de manera clara y concisa ideas y tecnologías de la interactividad muy similares a las actuales, como ejemplifican Internet, la realidad virtual o la televisión digital a la carta.

El hecho de que la preferencia por la visión colectiva terminara influyendo en gran parte de las invenciones del siglo XIX, así como durante el siglo XX, se debe simplemente a una cuestión comercial, es decir, al afán de más rentabilidad hacia unos espectáculos de audiencias colectivas, más que individuales. Un ejemplo sería la marginación comercial francesa del Cinetoscopio de Thomas Edison, en el año 1894 (un peep-show que sólo podía ser disfrutado por una persona), en oposición al cinematógrafo de los hermanos Lumière, que podía ser observado por muchas personas a la vez. O la falta de ayuda de la industria de Hollywood al Sensorama de Morton Heilig, en 1962, en aquel momento más preocupada en nuevas investigaciones sobre cómo expandir la pantalla (Cinemascope, 3-D, etc.), con el fin de poder recuperar la audiencia perdida a causa de la implantación masiva de la televisión.

Como señala Xavier Berenguer (1997), las ideas seminales de los programas interactivos y su alcance se deben básicamente a dos personajes: por un lado, Vannevar Bush, el cual en los años cuarenta, cuando los ordenadores sólo servían para calcular trayectorias de balas y bombas, imaginó un sistema digital, llamado "Memex", para almacenar grandes bases de conocimientos interconectados, a las que se pudiera acceder desde diversos y múltiples niveles, y por otro lado, Ivan Sutherland, durante los años sesenta, que inventó la digitalización de las imágenes e imaginó unas gafas para pasearse dentro de las imágenes. De acuerdo con Berenguer, "las ideas de Bush están en la base de los sistemas modernos de intercambio de información, más cercanos a la forma natural de relacionar la información de las personas, mientras Sutherland es el padre de la tecnología que permite llevar en la práctica estas ideas y el primero en desvelar los horizontes de la comunicación interactiva." (Berenguer, 1997)

Otro personaje determinante es Ted Nelson, introductor en 1965 del término "hipertexto". Nelson ideó también otro utópico banco de datos, de nombre "Xanadu". Aunque "Xanadu" no ha terminado nunca de existir, las reflexiones paralelas de Nelson en el orden metodológico y lingüístico son esenciales en la evolución de los programas interactivos.

El acercamiento definitivo a la interactividad técnicamente factible se dio gracias a las tecnologías inventadas por Douglas Engelbart (el ratón, las ventanas, etc.) y por Alan Kay (las primeras interfaces gráficas), a principios de los años setenta. En el ámbito audiovisual, el precedente directo del programa interactivo es el vídeo interactivo. Lo que hace pasar el vídeo interactivo al multimedia interactivo son las tecnologías de la compresión y de la transmisión de las imágenes, con el objetivo de reducir el volumen de la información que implican las imágenes en movimiento, y para aumentar la velocidad de transferencia de la información entre los dispositivos. Como comenta Berenguer (1997), "en el proceso de conversión digital, textos, imágenes y sonidos terminan todos convertidos en bits de información, por lo tanto, en el fondo hay un único medio y los programas interactivos son 'unimedia'". El inglés Alan Turing se puede considerar el padre de la inteligencia artificial, aunque este nombre no se empleara hasta después de 1956. Posteriormente, diferentes personalidades se han hecho un nombre como líderes de este concepto: los más significativos son Morton Heilig, Joseph Weizenbaum y Raymond Kurzweil. En la tabla 2.4, resumimos las aportaciones de los autores relacionados con los orígenes de los programas interactivos (y no podemos olvidar que muchos se convirtieron también en los precursores de la inteligencia artificial).

2.4 Personajes determinantes en los orígenes y la consolidación del programa interactivo

Tabla 2.4

LOS ORÍGENES Y LA CONSOLIDACIÓN DE LOS PROGRAMAS INTERACTIVOS

PERSONAJES	INVENTOS	CRONOLOGÍA Y APORTACIÓN CLAVE
Morton Heilig	Sensorama, Sonorama, realidad virtual, interacción, casco virtual	(1923,-). Diferentes sistemas de simulación audiovisual y precursor de la realidad virtual.
Joseph Weizenbaum	Programa parlante ELIZA	(1948,-). Pionero de las primeras investigaciones en Inteligencia Artificial.
Raymond Kurzweil	Aparatos de inteligencia artificial, MATRIX	(1948, -). Tecnología de sistemas. Creador del concepto de máquinas inteligentes, máquinas espirituales y red matrix futura.

2.3.2.2 El hipermedia, el multimedia y el caso de Internet

El término multimedia se aplica desde hace años a la simple yuxtaposición de canales sensoriales diferentes en un proyecto integrador. Por ejemplo, se adjetiva como multimedia productos como un curso de idiomas basado en cuadernos textuales, programas de televisión y cassettes de voz, las proyecciones que sincronizan las imágenes de varios proyectores de diapositivas y varios canales de sonido o los espectáculos teatrales que incorporan elementos originalmente ajenos, tales como proyecciones estáticas o cinematográficas, etc. En el contexto que nos ocupa, "hablamos de multimedia como de un concepto que surge de la digitalización común y la integración consecuente en un mismo soporte informático de texto, sonido, gráficos, fotografías e imágenes animadas. Dejemos conscientemente de lado otros estímulos sensoriales imposibles de representar a través de un ordenador convencional con monitor y altavoces. " (Ribas, 2000:37)

Según la definición que ofrece la Wikipedia¹⁵, el multimedia es un "sistema que utiliza más de un medio de comunicación al mismo tiempo en la presentación de la información, tales como el texto, la imagen, la animación, el vídeo y el sonido". Este concepto es tan antiguo como la comunicación humana ya que, por ejemplo, en la conversación normal hablamos (sonido), escribimos (texto), observamos a nuestro interlocutor (vídeo) y accionamos con gestos y movimientos de las manos (animación). Con el auge de las aplicaciones multimedia para computador, este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual. Cuando un programa de computador, un documento o una presentación combina adecuadamente los medios, se mejora notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje, ya que se acerca un poco más a la manera habitual como los humanos nos comunicamos, utilizando varios sentidos para comprender un mismo objeto o concepto.

Una de las maneras de gestionar esta información multimedia es la propia del hipertexto. En un hipertexto, a menudo los nodos coinciden físicamente con archivos informáticos o, por lo menos, con una parte de lo que contienen. Enlazando con la afirmación de que el programa interactivo es unimedial, Ignasi Ribas (2000:37) comenta que "la homogeneidad introducida por la digitalización en el tratamiento de los diversos medios conlleva que en una red que enlaza archivos informáticos sea en principio estructuralmente irrelevante lo que representa al contenido digital de estos archivos". Por tanto, podemos definir un hipermedia como "una red de piezas interconectadas de información multimedia."

La mayoría de autores tienden a hablar de hipertexto o hipermedia indistintamente. Precisamente la homogeneidad entre medios es la razón que da George P. Landow para justificar esta sinonimia:

“Puesto que el hipertexto, al poder conectar un pasaje de un discurso verbal a imágenes, mapas, diagramas y sonido tan fácilmente como a otro fragmento verbal, expande la noción de texto más allá de lo meramente verbal, no haré la distinción entre hipertexto e hipermedia.” (Landow, 1995:15)

Y añade en la revisión posterior de este texto (2005):

“La expresión *hipermedia* simplemente extiende la noción de texto hipertextual al incluir información visual y sonora, así como la animación y otras formas de información. [...] Con *hipertexto*, pues, me referiré a un medio informático que relaciona información tanto verbal

¹⁵ Consultable en línea en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>. Se pueden consultar también otros conceptos asociados, como el de hipermedia, hipertexto o sistemas operativos y el WWW.

como no verbal. En esta red, emplearé los términos *hipermedia* e *hipertexto* de manera indistinta.” (Landow, 2005:25)

Hipermedia es el término con que se designa un conjunto de métodos o procedimientos para escribir, diseñar o transportar contenidos que tengan texto, vídeo, audio, mapas u otros medios, y que además, tenga la posibilidad de interactuar con los usuarios. Una imagen con hipervínculos y texto es un ejemplo de hipermedia. Uno de los primeros sistemas de hipermedia creado fue el *Aspen Movie Map*¹⁶. El enfoque hipermedia de estos contenidos los califica especialmente como medios de comunicación e interacción humanas. En este sentido, un espacio hipermedia es un ámbito sin dimensiones físicas, que alberga, potencia y estructura actividades de las personas. En contextos específicos, se identifica hipermedia como extensión del término hipertexto, donde audio, vídeo, texto e hipervínculos generalmente no secuenciales, se entrelazan para formar un continuo de información, que puede considerarse virtualmente infinito. Ribas, a partir de las reflexiones de Josep Blat, diferencia entre aplicación hipermedia y sistema hipermedia:

“D’acord amb Josep Blat (BLAT, 2000) definirem una aplicació hipermèdia com una xarxa específica d’informació multimèdia interconnectada. En canvi, considerarem habitualment un sistema hipermèdia com una eina que es pot fer servir, entre d’altres coses, per crear aplicacions.” (Ribas, 2000:38)

La utilización de técnicas multimedia facilitó el desarrollo del hipertexto, una manera de ligar temas mediante palabras en los textos, lo que permite el acceso a temas de interés específico en uno o varios documentos, sin tener que leerlos completamente, sólo gracias a pulsar con el ratón en las palabras remarcadas (subrayadas o de un color diferente) que estén relacionadas con la búsqueda. El programa muestra inmediatamente en la pantalla otros documentos que incluyen el texto relacionado con esa palabra. Incluso se pueden poner marcas de posición (bookmarks). Así se controla el orden de lectura y la aparición de los datos en la pantalla, de una manera más parecida a nuestro modo de relacionar pensamientos, en la que el cerebro responde por libre asociación de ideas, y no a partir de un hilo único y lineal.

Pero la vinculación interactiva no se limita solamente a textos. También se puede interactuar con sonidos, animaciones y servicios de Internet relacionados con el tema de la búsqueda, lo que ha dado origen al nuevo concepto llamado hipermedia, resultado de la fusión de los conceptos hipertexto y multimedia. Se pueden concebir los sistemas de hipermedia como

¹⁶ Para obtener más información, consultar en línea: <http://www.naimark.net/projects/aspen.html>

organización de información textual, gráfica y sonora a través de vínculos que crean asociaciones entre información relacionada dentro del sistema.

Los contenidos multimedia se pueden dividir en dos categorías, contenidos lineales y no lineales: los contenidos lineales progresan sin control de navegación por parte del usuario, como en un cine, los contenidos no lineales ofrecen interactividad al usuario, que puede controlar la progresión, como en el caso de un videojuego. También se conocen como contenidos de hipermedia.

2.3.2.3 Evolución de Internet

Internet es una inmensa red de redes de ordenadores conectados entre sí, la cual permite compartir información, programas, enviar mensajes, etc., con independencia de la localización de sus usuarios. Toda esta revolución de las telecomunicaciones tiene su origen en la década de los sesenta gracias a las innovaciones de la figura ya descrita de JCR Licklider.

Como señaló Manuel Castells en su discurso llamado "Internet y la Sociedad Red", durante la sesión inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento de la UOC:

“Internet hace referencia a un sistema global de información que está relacionado lógicamente por un único espacio de direcciones global basado en el protocolo de Internet (IP) o en sus extensiones, es capaz de soportar comunicaciones usando el conjunto de protocolos TCP/IP o sus extensiones u otros protocolos compatibles con IP, y emplea, provee, o hace accesible, privada o públicamente, servicios de alto nivel en capas de comunicaciones y otras infraestructuras relacionadas aquí descritas.” (Castells, 1999)

El origen de Internet deriva de la iniciativa del ejército de Estados Unidos, que puso en marcha un sistema de comunicaciones entre sus ordenadores para conectarlos entre sí. Los objetivos principales eran tener acceso a una determinada información en diferentes puntos del país al mismo tiempo y evitar que un eventual ataque rompiera la red militar de telecomunicaciones. Se creaba de este modo ARPANET (Red de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada), la primera red de comunicaciones. Se trataba de un sistema de conexión de nodos donde el mismo sistema, aunque se destruyera un enlace, podía reconocer otro circuito (otro enlace como alternativa posible) para llegar correctamente a su destino. La información viajaba en paquetes (coloquialmente, trozos de mensajes), un sistema de fragmentación que garantizaba la llegada de la información, a partir de un protocolo llamado TCP/IP (Transmission Control Protocol - Internet Protocol). Después, ARPANET dejó de tener interés como medio estratégico para una guerra u otros intereses gubernamentales y se ocupó de potenciar el desarrollo de medios para

compartir recursos técnicos y humanos orientados a la investigación científica. A partir de la implicación de varias universidades, como las de UCLA o el Instituto Tecnológico de Massachussets (MIT), el proyecto se llamó INTERNET. Del millón de usuarios que había en el mundo en 1989 se pasó a 100 millones en diez años, y el incremento actual es exponencial. Los años que se pueden considerar clave en la historia de Internet son:

1962: J.C.R. Licklider propone la primera idea sobre la interconexión entre diferentes ordenadores para compartir cualquier información.

1969: Cuatro universidades americanas (UCLA, Santa Bárbara, Utah y el Instituto de Investigaciones de Stanford) ponen en práctica la primera conexión de ARPANET.

1973-1977: Se desarrollan los conceptos tecnológicos básicos para llevar a cabo la primera conexión internacional de ARPANET entre una institución inglesa y una de noruega.

1982-1987: Se crea el lenguaje y el protocolo común en Internet: el TCP/IP. Bob Kahn y Vint Cerf son los responsables.

1991: Aparición del World Wide Web, que permite combinar imágenes, texto y sonido en un mismo documento.

1994: El navegador Netscape Navigator llega al mercado. Son programas que hacen posible la visualización y la navegación a través de páginas web y sus enlaces.

2004: Aparece el concepto de Web 2.0 y/o plataformas colaborativas.

En relación al análisis de los conceptos de multimedia, hipermedia y la creación de la red, hay que mencionar los siguientes personajes, con sus específicas aportaciones al medio: Douglas Engelbart, Ted Nelson, Jaron Lanier, Tim Berners Lee, Steve Jobs y Steve Wozniak (véase esquema en la tabla 2.5).

2.5 Principales aportaciones a la definición de hipermedia, multimedia e Internet

Tabla 2.5

HIPERMEDIA, MULTIMEDIA Y LA CREACIÓN DE LA WWW

PERSONAJES	INVENTOS	CRONOLOGIA Y APORTACIÓN CLAVE
Douglas Engelbart	Ratón, ventanas, ayuda en línea, procesador de textos, correo avanzado, sistema digital de producción colectiva	(1925,-). Sistemas de ayuda integrados en la interfaz, software, Arpanet.
Ted Nelson	Sistema Xanadu, estructura del hipertexto	(1937, -). Creador del concepto de hipertexto, precursor de Internet y del posicionamiento a través de palabras clave.
Tim Berners Lee	Internet, HTML, TCP/IP, W3C	(1955,-). Creador de la World Wide Web, del código para escribir páginas en la red, de la estandarización del protocolo TCP/IP y del consorcio regulador W3C.
Jaron Lanier	Realidad virtual, HCI, guantes virtuales, programación visual	(1960,-). Padre de la realidad virtual.
Steve Jobs	Apple, Macintosh, NeXT, Pixar, iMac, iPod, iPhone, iPad	(1955,-). Creador de la empresa Apple, del primer ordenador personal con el sistema Macintosh y de las productoras Next y Pixar
Steve Wozniak	Apple, Apple II, maquinaria, programario	(1950,-). Cofundador de Apple, creador del Apple II, desarrollador de maquinaria y programario

2.3.3 Hipertexto. Orígenes, conceptos y desarrollo

En el artículo "As we may think", de 1945, Vannevar Bush introducía por primera vez la idea fundamental del hipertexto: su sistema imaginario, "Memex", se basaba en una estructura no lineal de documentos, correspondiente a la naturaleza asociativa del espíritu humano, con

interesantes capacidades añadidas de explorar y anotar información textual o gráfica¹⁷.. Veinte años más tarde, Douglas Engelbart hizo la primera propuesta seria de llevar a la práctica las ideas de Bush. Su idea central era lograr, con la ayuda del ordenador en la manipulación de la información, una mejora real de las capacidades intelectuales humanas que incidieran en su entorno de trabajo, con la incorporación plena del sistema hipertextual. (Ribas, 2000:35)

Durante los años sesenta, Douglas Engelbart y Ted Nelson desarrollaron un programa que podía implantar las nociones de hipermedia e hipertexto. Durante los años ochenta, después de la creación de los primeros ordenadores personales, IBM lanzó el sistema de guía y enlace para sus computadoras, mientras que por su parte Machintosh desarrolló la "Intermedya" y la "HyperCard".

La denominación de hipertexto es originaria de Ted Nelson en el artículo "No More Teacher 's Dirty Looks" (Nelson, 1970), para referirse a un sistema en el que los archivos de texto, voz, imágenes y vídeo tuvieran la capacidad de interactuar con los lectores. Nelson, además de inventar los términos hipertexto - de cualquier pieza de escritura no lineal - e hipermedia, dedicó muchos años a construir "Xanadu", una especie de "biblioteca total universal", precedente de la web, que permitía la conexión y la colaboración de personas de todo el mundo a través de texto, imagen o sonido. Consideró por primera vez funcionalidades o ideas recogidas hoy de forma natural, como poder seguir la "historia" de un documento modificado por diversos autores, cuidar de sus derechos, o poder atar un documento a todos aquellos con los que está relacionado dentro del mismo contexto de trabajo. La idea básica y original del hipertexto afecta la manera de acceder a la información, de manera libre, pero consciente.

Según Ribas (2000:36), se puede definir el hipertexto como "una red de piezas interconectadas de información textual". Así, podemos definir el hipertexto como un sistema de organización de la información basado en la posibilidad de moverse por dentro de un texto y visitar textos diferentes por medio de palabras clave.

¹⁷ Vannevar Bush utilizó la palabra "Memex" en el artículo: "As We May Think", en un número de julio del año 1945, de la revista *The Atlantic Monthly*, sobre la necesidad de crear máquinas de procesamiento de información mecánicamente conectadas, para ayudar a los estudiosos y ejecutivos ante lo que se estaba convirtiendo en una explosión de la información en un momento en que las estructuras todavía eran mínimas. Disponible en línea en la siguiente dirección electrónica: <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/3881/>.

Las piezas básicas que lo constituyen se llaman nodos. Se trata de los documentos elementales y atómicos de la red. El criterio para esta diferenciación atómica es el significado. Los nodos son unidades semánticas: cada nodo expresa una sola idea o concepto desde el punto de vista característico del contenido. Los vínculos o enlaces (links) son los elementos de la red que conectan los nodos entre ellos y que permiten al usuario desplazarse nodo a nodo. Habitualmente hay una pequeña porción del nodo origen a la que el lazo está conectado. Esta pequeña parte, que puede ser una palabra, una frase, un fragmento de imagen, se llama el ancla del vínculo (Ribas, 2000:37).

El origen del concepto se remonta a Theodor H. Nelson, quien propuso, durante la década de los sesenta, un posible sistema "de escritura no secuencial, con ramificaciones que permiten la elección del lector", y lo llamó hipertexto (Nelson, 1981:2 y 1997:12). Sin embargo, no se llegaría a consolidar hasta mediados de los ochenta, cuando los ordenadores personales empezaron a tener suficiente capacidad para operar con pequeños sistemas hipertextuales (Moulthrop, 2003:24). Como Nelson señala:

“Con «hipertexto», me refiero a una escritura no secuencial, a un texto que bifurca, que permite que el lector elija y que se lea mejor en una pantalla interactiva. De acuerdo con la noción popular, se trata de una serie de bloques de texto conectados entre sí por nexos, que forman diferentes itinerarios para el usuario.” (Nelson, 1981:1-2)

Landow (2005:25) añade que el hipertexto implica un "texto compuesto por fragmentos de texto - lo que Barthes denomina lexias - y por los enlaces electrónicos que los conectan entre sí." Y también señala a *Teoría del Hipertexto* (1995), haciendo alusión a lo que comenta el lingüista Geoffrey Nunberg en su libro *El Futuro del libro ¿esto matará eso?* (1998):

“El vínculo electrónico, el factor definitorio en esta nueva tecnología de la información, produce una lectura multilínea o multisequencial, no lineal. Permitiendo a los lectores elegir su camino a través de las lexias, el hipertexto traslada en esencia parte del poder de los autores a los lectores.” (Nunberg, 1998:230)

María José Vega, en su libro *Literatura hipertextual y teoría literaria* (2003), ofrece una de las definiciones más recientes del concepto de hipertexto, donde destaca el hecho de que sea "una red de reemisiones sin principio ni fin":

“(El hipertexto) está formado por texto y enlaces (*links*) que pueden abrirse o activarse para remitir a otros textos (o a otros tipos de información visual o auditiva) [o nodos], que, a su vez, contienen enlaces que remiten a nuevos textos [o nodos], y así sucesivamente. En teoría, la red de remisiones no tiene principio ni fin: cada hipertexto procura la posibilidad de continuar la lectura de otro u otros hipertextos, que, a su vez, están unidos a otros y así *ad infinitum*. Los enlaces no sólo relacionan entre sí textos distintos, sino también textos y otros medios no verbales.” (Vega, 2003: 9)

Stuart Moulthrop, en el capítulo "El hipertexto y la política de la interpretación" del libro citado de Vega (2003), propone una definición de hipertexto basado en el concepto central de "enciclopedia", pero sin estructura definida:

“Un hipertexto es, en cierto sentido, como una enciclopedia: esto es, una colección de escritos en la que el lector puede moverse libremente en cualquier dirección. Pero a diferencia de una enciclopedia impresa, el hipertexto no se presenta al lector con una estructura previamente definida. Los 'artículos' de un hipertexto no están organizados por título o materia: antes bien, cada pasaje contiene vínculos o remisiones a otros pasajes. Los marcadores de una remisión pueden ser palabras del texto, palabras clave entañadas en él o símbolos especiales. Al activar el enlace, al escribir una frase en un teclado o al hacer una indicación con cualquier tipo de puntero (o ratón), la página indicada aparece en pantalla.” (Moulthrop, 2003a: 23)

Según Vega (2003:10), desde el punto de vista de las ideas de la escritura no secuencial y de interrelación textual, el hipertexto no es hijo exclusivo de los nuevos medios electrónicos de comunicación y, por extensión, de la informática, sino que también encontramos muchos casos de escritura no secuencial dispuesta sobre la página del libro convencional. En síntesis, considera que las definiciones de hipertexto basadas en la idea de escritura no secuencial y de interrelación textual son insuficientes. Como señala en la reflexión siguiente, lo que verdaderamente define y diferencia del hipertexto del texto tradicional es:

“el soporte, ahora electrónico, la capacidad de almacenar información y, sobre todo, de recuperarla de forma múltiple e instantánea, ya que el hipertexto es [...] una vastísima biblioteca más que un libro, y, por ello, multiplica los itinerarios de lectura de forma radical e inmediata. En este caso, la diferencia cuantitativa -de custodia, de accesibilidad, de interrelación- sí procura un importantísimo salto cualitativo.” (Vega, 2003: 10-11)

Este nuevo medio de interacción comunicativas conlleva la transformación no sólo de los modelos tradicionales de producción y de organización textual - ya que pasamos de la linealidad o secuencialidad a la multi-secuencialidad -, sino también de los modelos tradicionales de recepción y de valoración discursivos, ya que los itinerarios de lectura son ahora múltiples y no coincidentes entre dos actos de recepción. En primer lugar, el hipertexto nos permite acelerar nuestro acceso a la escritura en general, automatizando y simplificando la tarea de desplazarnos por textos complejos y no secuenciales. En segundo lugar, y quizás la característica más importante desde el punto de vista del intérprete: el hipertexto ofrece al lector diferentes itinerarios de lectura y, por extensión, de obras en expansión las fronteras y límites de las cuales son borrosos (Vega, 2003: 9). De acuerdo con este punto de vista, el hipertexto, al presentar una red de textos o nodos que el lector puede recorrer libremente en todos sus sentidos, lo libera de la secuencialidad cerrada y limitadora de la escritura tradicional.

En la ciencia de la computación, hipertexto es un paradigma en la interfaz del usuario, que tiene como finalidad presentar documentos que, según la definición del propio Nelson, puedan "bifurcarse o ejecutarse cuando sean solicitados". La forma más habitual de hipertexto en documentos es la de hipervínculo o referencias cruzadas automáticas que van a otros documentos. Si el usuario selecciona un hipervínculo, hace que el programa de computador muestre el documento enlazado en un corto período de tiempo.

En resumen, a partir de la definición original de Ted Nelson, el hipertexto se considera un documento digital, que se puede leer de manera no secuencial o multisequencial. Un hipertexto consta de los siguientes elementos: nodos o secciones, enlaces o vínculos y anclajes. Los nodos son las partes del hipertexto que contienen información accesible para el usuario. Los enlaces son las uniones o vínculos que se establecen entre nodos y facilitan la lectura secuencial o no secuencial por los nodos del documento. Los anclajes son los puntos de activación de los enlaces. Los hipertextos pueden contar con otros elementos, pero los tres anteriores son los componentes mínimos. Otros elementos adicionales pueden ser los sumarios e índices. En este sentido, se habla, por ejemplo, de hipertextos de grado 1, 2, etc., según tengan la cantidad de elementos necesarios. Actualmente la mejor expresión de los hipertextos son las páginas web navegables.

Ribas (2000:41) considera los nodos y los vínculos como los dos elementos básicos de cualquier hipertexto, pero sus papeles son bastante diferentes a pesar de ser complementarios. En cuanto a la selección objetiva de los nodos, destaca:

“[...] sempre és relativament senzill trobar raons objectives per a la tria de nodes, la desmembració d'un conjunt d'informació en fragments elementals. Els criteris més habituals són de tipus conceptual –la semàntica prou coneguda pròpia del conjunt d'informació–, de presentació –la mida de la pantalla, les condicions de legibilitat– o purament funcionals –un arxiu informàtic diferenciat–.” (Ribas, 2000:41)

Pero en cuanto a la elección de lazos, el autor comenta que "es siempre un proceso subjetivo y de ahí la dificultad de obtener hipertextos interesantes de forma automática". La mayor parte de la semántica y la carga de significado del hipertexto reside en la elección del modo de vincular los elementos de la información.

Según el planteamiento original de Marc Nanard (1995) recogido por Balpe (1996:34), una forma bastante elegante de considerar los hipertextos es como contenedores de información y de conocimiento de manera simultánea. Los nodos son el soporte de la información, los lazos con el apoyo del conocimiento y las anclas la articulación entre ambos.

En la tabla 2.6 resumimos las aportaciones al medio de los personajes siguientes: Vannevar Bush, John Cage, Fred Waller e Ivan Sutherland. Los casos de John Cage y Fred Waller, si bien no se encuentran directamente asociados al hipertexto, los incluimos ya que son exponentes de movimientos relacionados con la experimentación en los ámbitos sonoro y visual, respectivamente.

2.6 Orígenes, concepto y desarrollo del hipertexto

HIPERTEXTO. ORÍGENES, CONCEPTOS Y DESARROLLO		
PERSONAJES	INVENTOS	CRONOLOGIA Y APORTACIÓN CLAVE
Vannevar Bush	Analizador diferencial, máquina MEMEX	(1890-1974). Inventa el primer computador analógico.
John Cage	Uso del silencio, música no intencional, piano-preparado	(1912-1992). Genio revolucionario de la música contemporánea.
Fred Waller	Cinerama	(1886-1954). Primer sistema de simulación audiovisual.
Ivan Sutherland	Infografía, Sketchpad, interacción, modelo tridimensional, simulación visual, diseño automatizado (CAD), realidad virtual	(1938,-). Padre creador de los gráficos de la computadora.

2.4 Evolución combinada del género documental y el medio interactivo

2.4.1 Ejes cronológicos generales

En este apartado se presenta una propuesta parcial de cronología histórica comparada de los dos terrenos estudiados sobre todo en el momento de su confluencia, a finales del S. XX y hasta el momento actual. Almeida y Alvelos (2011:123) señalan que, cuando se trata de documental interactivo, hay que empezar haciendo referencia no sólo al invento de los Lumière (1895), sino

también a la Máquina Analítica de Babbage (1830), con lo que dan validez a nuestra hipótesis que considera que el género documental y el medio digital interactivo son los dos puntos de partida para empezar a hablar de este nuevo género en estado de gestación. Así pues, para llegar a formular una conceptualización pertinente sobre el campo que nos ocupa, hay que conocer a fondo previamente los dos terrenos señalados¹⁸. Esta historia cuenta con dos ejes temporales específicos, los cuales se han configurado, tras un extenso análisis de las dos trayectorias hasta el momento actual, como las intersecciones temporales donde más coincidencias e innovaciones se dieron en ambos terrenos. Un conjunto de ejes cronológicos complementan la parte textual principal, pensados para situar al lector de manera más sinóptica y esquemática¹⁹.

Las dos historias que aquí seguimos comienzan, en cierto modo, en el siglo XVII. Hay que remarcar, sin embargo, que un conjunto de teóricos, científicos, inventores y empresarios ya habían adelantado antes un buen número de teorías y experimentos que dieron fe de lo que unos siglos más tarde sucedería. Centraremos el análisis a partir del siglo XVII, aunque deteniéndonos en el XIX y poniendo especial énfasis en los principios y finales del siglo XX. En cuanto al género documental, hay un antes y un después a partir del invento que fundó el género, el cinematógrafo. Los experimentos y teorías que predominaron siglos antes fueron claves y deben tenerse en cuenta, pero en este análisis nos centraremos básicamente en el siglo XX, ya que es durante este periodo cuando aparecen los movimientos y tendencias que configuran y articulan el género como tal.

En relación al medio digital interactivo, hay que decir que su historia se vincula íntimamente con las aportaciones realizadas en el marco de las ciencias numéricas y las matemáticas en un primer período, el cual abarca un primer intervalo temporal hasta llegar al siglo XX, para experimentar una aceleración notable durante la segunda mitad de este siglo y convertirse en un elemento indispensable en los tiempos actuales. Como se ha señalado anteriormente, las fases de la computación - y todo el desarrollo relacionado con la informática moderna - y la consecuente cultura digital han influido decisivamente para que el género del documental interactivo sea hoy una realidad.

¹⁸ Sin embargo, es evidente que no sólo debemos considerar estos dos terrenos, sino que hay otros que también habría que considerar pero que por razones de extensión y delimitación no entran en nuestro análisis, como por ejemplo el caso de la fotografía y del cómic en relación a la imagen fija, la imagen en movimiento y el documental.

¹⁹ Una vez leída la tesis doctoral, confiamos poder publicar una monografía que comprenda la historia paralela experimentada por el género documental y el medio digital interactivo. Por otra parte, la plataforma interDOC ampliará los ejes temporales desde el siglo XVII hasta la segunda década del siglo XXI.

2.4.2 Evolución histórica paralela experimentada por el medio digital y el género documental hasta su confluencia. Ejes temporales destacados

A continuación se presentan dos ejes temporales que se corresponden a las dos últimas décadas del siglo XX, los intervalos clave y una breve descripción de los avances tecnológicos y audiovisuales correspondientes.

2.4.2.1 Década 1980-1990. Cinco años clave para el medio digital (1985-1990)

2.7 Principales hechos históricos sucedidos durante la octava década del siglo XX en relación a la evolución del medio digital interactivo y el género documental

Tabla 2.7

EVOLUCIÓN COMPARADA DEL GÉNERO DOCUMENTAL Y EL MEDIO DIGITAL

CRONOLOGÍA HISTÓRICA DEL MEDIO DIGITAL INTERACTIVO	S.XX	CRONOLOGÍA HISTÓRICA DEL GÉNERO DOCUMENTAL
1981 - IBM PC MS-DOS (Microsoft Disk - Operating System) - Disquetes de 3.5 pulgadas Laser DiscoVision - Se acaba de definir el protocolo TCP / IP - Apple II 1982 - MIDI 1983 - Lisa de Apple - Aparición del CD - Nacimiento de Internet - Lenguaje de programación C ++ (Bjarne Stroustrup) - Primer sistema operativo de Sun llamado SunOS - Lotus 1-2-3 - Sistema DNS con 1000 hosts 1984 - CD-Rom (Sony y Philips) - Sistema de ventanas - X bajo el nombre X1 (sistemas Unix) - Cisco Systems (Leonard Bosack y Sandra Lerner) 1985 - Windows 1.0 (Microsoft) 1986-ISO estandariza SGML, lenguaje que posteriormente se basaría XML 1987 - Hypercard - El lenguaje SQL se estandariza por ANSI 1988 - Creative Labs (W. H. Sim) - SGML (ISO), después llamado lenguaje XML SQL (ANSI) 1989 - Sound Blaster (Creative Labs) 1990 - Web 1.0 (1990-2000) - Ideación del hipertexto para crear el World Wide Web (www), bases del protocolo de transmisión HTTP, lenguaje de documentos HTML y el concepto las URL (Tim Berners-Lee) - Primer prototipo de procesador óptico (AT & T, Laboratorios de Bell)	1980 1982 - <i>Sans soleil</i> (Chris Marker) - <i>The Atomic Cafe</i> (<i>El café atómico</i>) Kevin Rafferty, Pierce Rafferty, Jayne Loade - <i>Reassemblage</i> (Trinh T. Minh-ha) 1986 - <i>Shoah</i> (Claude Lanzmann) 1987 - <i>Sherman's March</i> (Ross McElwee) - <i>The Thin Line Blue</i> (Errol Morris) 1988 - <i>Imágenes del Mundo y Epitafios de Guerra</i> - <i>Bilder der Welt und Inschrift des Kriegeres</i> (Harun Farocki) - <i>Cannibal Tours</i> (<i>The Conrad Package Tour</i> Dennis O'Rourke) 1989 - <i>Surname Viet Give Name Nam</i> (Trinh T. Minhha) - <i>Roger and Me</i> (Michael Moore) 1990	

Intervalos clave:

1980 -1990

1980: comienza la llamada "Era del PC" (1980-1990), primer microprocesador de 32 bits en un solo chip llamado Bellmac-32 (Laboratorios Bell), se comercializa el IBM PC, Microsoft presenta el sistema operativo MS-DOS (Microsoft Disk Operating System), Laser DiscoVision, Sony crea disquetes de 3.5 pulgadas, se acaba de definir el protocolo TCP/IP y Apple II, primer ordenador que se vende a gran escala.

1982: MIDI, *Sans soleil* (Chris Marker), *The Atomic Cafe* (*El café atómico*, Kevin Rafferty, Pierce Rafferty, Jayne Loader.) y *Reassemblage* (Trinh T. Minh-ha).

1983: primer ordenador personal con interfaz gráfica, el Lisa de Apple, aparición del CD, nacimiento de Internet, aparece el lenguaje de programación C + + (diseñado por Bjarne Stroustrup), nace el primer sistema operativo de Sun llamado SunOS, aparece el Lotus 1-2-3 y el sistema DNS está formado de 1000 hosts

1984: Sony y Philips crean CD-Rom para los ordenadores, se desarrolla el sistema de ventanas X bajo el nombre X1 para dotar de una interfaz gráfica a los sistemas Unix, Leonard Bosack y Sandra Lerner fundan Cisco Systems y libro Diccionario de los Khazars (Milorad Pavic).

1987: Hypercard.

La década de los 80 a los 90 resulta muy productiva para los dos terrenos analizados. Por la parte documental, las nuevas tendencias documentales (el cine ensayo, cine de metraje encontrado, documental reconstruido, personality films, etc.) Se empiezan a situar en un lugar privilegiado, y empiezan a convertirse en películas de culto como por ejemplo *Sans soleil* (Chris Marker, 1982), *The Atomic Cafe* (Kevin Rafferty, Pierce Rafferty y Jayne Loader, 1982), *Reassemblage* (Trinh T. Minh-ha, 1982), *The Thin Line Blue* (Errol Morris, 1988) o *Roger and Me* (Michael Moore, 1989). La gran mayoría de estas películas aparecen hacia finales de la década y coinciden en el intervalo en que las empresas que fueron creadas una década antes, hacia el 1975, comienzan a comercializar los productos que han tardado precisamente una década en desarrollar (1975-1985): es el caso de Microsoft, que lanza la primera versión de Windows 1.0 o Apple, que crea un sistema llamado Hypercard, el cual permite programar páginas sin tener conocimientos avanzados de informática.

También es la década en que se comercializa el IBM PC, acaba de definir el protocolo TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol), se produce el nacimiento de Internet -

gracias a que ARPANET se separa de la red militar - y Sony y Philips crean el CD-Rom para los ordenadores. Todos estos factores confluyen - nuevas tendencias documentales, tecnologías audiovisuales e informáticas - de una manera decisiva y comienzan a anticipar una realidad que se traducirá en la aparición del género del documental interactivo fuera de línea en el transcurso de la próxima década. Los ingredientes necesarios ya estaban desarrollados, ahora había que mezclarlos tal de manera que el nuevo género no se quedara en un simple intento.

2.4.2.2 Década 1990-2000. Década clave para el medio digital

2.8 Principales hechos históricos sucedidos durante la última década del siglo XX en relación con la evolución del medio digital interactivo y el género documental

Tabla 2.8 EVOLUCIÓN COMPARADA DEL GÉNERO DOCUMENTAL Y EL MEDIO DIGITAL	
CRONOLOGÍA HISTÓRICA DEL MEDIO DIGITAL INTERACTIVO	S.XX
1991 - Linux (Linus Torvalds) Programación orientada a objetos - Primera versión de Adobe Premiere 1992 - <i>I'm Your Man</i> (Bob Bejan) 1993 - Primera versión del sistema operativo multiusuario de 32 bits (cliente-servidor) Windows NT (Microsoft) 1994 - <i>Le Louvre</i> (CD ROM) - Netscape Navigator (Marc Andreessen) - PHP (Rasmus Lerdorf) - <i>Microsoft Art Gallery</i> (CD ROM) - <i>The Day after Trinity. J. Robert Oppenheimer and the atomic bomb</i>, Voyager (CD ROM) 1995 - <i>Mr. Payback: An Interactive Movie</i> (Bob Gale) - <i>Moi, Paul Cezanne</i> (CD ROM) - <i>Rehearsal of Memory</i> (Graham Harwood) Bookworks / ARTEC (CD ROM) - Classmates.com (Randy Conrad) - Windows 95 (Microsoft) - Primera versión de MySQL - Se inicia el desarrollo del servidor Apache. - Java (Sun Microsystems) - Lenguaje de programación Ruby - Versión 1.5 del DVD 1996 - <i>Au cirque avec Seurat</i> (CD ROM) - <i>Doce sentidos</i> (CD ROM) - <i>Le Mystere Magritte</i> (CD ROM) - <i>Makers of the 20th Century</i> (CD ROM) - <i>Musee d'Orsay. Visite virtuelle</i> (CD ROM) - <i>Operation Teddy Bear</i> (CD ROM) - <i>The Silk Road</i>, DNA Multimedia (CD ROM) - Internet2 - Hotmail (Sabeer Bhatia y Jack Smith) - Primera versión del navegador web Opera 1997 - <i>The Beat Experience</i>, Voyager (CD ROM) - Red social Six Degrees.com 1998 - <i>Alone</i> (Pedro Soler) (CD ROM) - <i>Joan Miro. El color de los sueños</i> (CD ROM) - <i>Marcel Proust</i>, Gallimard Multimedia (CD ROM) - <i>Sigmund Freud, arqueologie del inconscient</i> - <i>Nofrontiere & Syrinx</i> (CD ROM) - Primera versión de XML (W3C) - Windows 98 (Microsoft) - Google Inc. (Larry Page y Sergey Brin) 1999 - <i>Machines en ecrire</i>, Gallimard Multimedia CD ROM - Redes sociales Asian Avenue, Live Journal y Black Planet - MSN Messenger - Mac OS 9 2000 - Web 2.0 (2000-2010) - <i>Timecode</i> (Mike Figgis) - <i>Califia</i> (Marjorie Coverley), - <i>Eastgate</i> (CD ROM) - <i>La musique electroacoustique</i>, INA-GRM (CD ROM) - <i>Anne Frank House</i>, SoftMachine & Anne Frank - <i>Foundation</i> (CD ROM) - <i>Becoming Human</i> - Redes sociales MiGente y LunarStorm	1990 1990 - <i>The Civil War</i> (Ken Burns) - <i>Tongues untied</i> (Marlon Riggs) 1993- <i>Smoking, No Smoking</i> (Alain Resnais) - <i>Meanwhile somewhere... 1940</i> - <i>An Unknown Warseries 5/3</i>, Péter Forgács) - <i>The Devil Never Sleeps</i> (<i>El diablo nunca duerme</i>) - <i>Anna - 6 / 18 Anna: From Six Till Eighteen</i> (Nikita Mikhalkov) 1995 - <i>Sonic Outlaws</i> (Craig Baldwin) 1996 - <i>Nobody Business</i> (Alan Berliner) - <i>Heidi Fleiss: Hollywood Madam</i> (Nick Broomfield) 1997 - <i>Inmemory</i> (Chris Marker) - <i>The big one</i> (<i>El gigante</i>, Michael Moore) - <i>Histoire(s) du cinéma</i> (Jean Luc Godard) - <i>Human Remains</i> (<i>Restos humanos</i>, Jay Rosenblatt) 1999 - <i>Run Lola run</i> (Tom Tykwer) 2000

Intervalos clave:

1990 -2000

1990: Web 1.0 (1990-2000), creación del hipertexto para crear el World Wide Web (www), bases del protocolo de transmisión HTTP, lenguaje de documentos HTML, concepto de los URL (Tim Berners-Lee), se construye el primer prototipo de procesador óptico en AT & T (Laboratorios Bell), *The Civil War* (Ken Burns), *Tongues Untied: Black Men Loving Black Men* (Lenguas desatadas, Marlon Riggs)

1991 Linus Torvalds empieza a desarrollar Linux, un sistema operativo compatible con Unix, programación orientada a objetos, aparece la primera versión de Adobe Premiere.

1992: *I'm Your Man* (Bob Bejan), Microsoft lanza al mercado la primera versión del sistema operativo multiusuario de 32 bits (cliente-servidor) Windows NT, *Smoking, No Smoking* (Alain Resnais)

1994: *Le Louvre*, Montparnasse Multimedia (CD ROM), *Microsoft. Art Gallery*, Microsoft; National Gallery; Cognitive Applications Limited (CD ROM), *The Day after Trinity. J. Robert Oppenheimer and the atomic bomb*, Voyager (CD ROM), Marc Andreessen crea el navegador web Netscape Navigator, PHP (Rasmus Lerdorf)

1995: *Mr. Payback: An Interactive Movie* (Bob Gale), *Moi, Paul Cézanne* Index +; Téléràma, reuniones desde Musées Nationaux. (CD ROM), *rehearsal of Memory* (Graham Harwood) (CD ROM), Classmates.com por Randy Conrado, primera red social, lanzamiento de Windows 95 por parte de Microsoft. Aparece la primera versión de MySQL, se inicia el desarrollo del servidor Apache, Java empieza a ser desarrollado por Sun Microsystems, se presenta públicamente el lenguaje de programación Ruby, se especifica la versión 1.5 del DVD, base actual del DVD.

1996: *Au cirque avec Seurat*, Hyptique; reuniones desde Musées Nationaux; Gallimard Jeunesse (CD ROM), *Doce sentidos*, Universidad Pompeu Fabra; Proa, Diputación de Barcelona. *Le Mystère Magritte*, Virtus. Bruselas (CD ROM), *Makers of the 20th Century*, News Multimedia; Zappa Digital Arts. Leighton Buzzard (CD ROM), *Musée d'Orsay. Visite virtuelle*, Montparnasse Multimedia; reuniones desde Musées Nationaux; Le Lab: BMG Interactive (CD ROM), *Opération Teddy Bear*, Indice +; Flammarion (CD ROM), *The Silk Road*, DNA Multimedia (CD ROM), se crea Internet2, más veloz que la Internet original, Sabeer Bhatia y Jack Smith fundan Hotmail, se publica la primera versión del navegador web Opera.

1997: *The Beat Experience*, Voyager, red social Six Degrees.com, *Inmemory* (Chris Marker) y *The big one* (El gigante, Michael Moore)

1998: *Alone* (Pedro Soler), IUA-UPF (CD ROM), *Joan Miró. El color de los sueños*. Fundación Joan Miró; Universidad Pompeu Fabra; Club de Investissement Media, Marcel Proust, Gallimard Multimedia (CD ROM), *Sigmund Freud, archéologie del inconscient*, Nofrontiere & Syrinx (CD ROM), la W3C publica la primera versión de XML, se lanza al mercado el sistema Windows 98 por parte de Microsoft, fundación de Google Inc. (Larry Page y Sergey Brin).

1999: *Machines à écrire*, Gallimard Multimedia (CD ROM), redes sociales Asian Avenue, Live Journal y Black Plane, se publica la primera versión de MSN Messenger y surge Mac OS 9.

La última década del siglo XX es probablemente la más activa en relación a la creación de todo tipo de inventos tecnológicos de la historia del medio digital. A partir de los años 90 se produce una especie de explosión de empresas y creadores que terminará en la actualidad en una sobresaturación de software (software) y de artilugios (hardware). Ès la década en que se crea el hipertexto para crear el World Wide Web (www), se establecen las bases del protocolo de transmisión HTTP, el lenguaje de documentos HTML y el concepto de los URL por parte del visionario Tim Berners-Lee. En 1991 arranca el software libre gracias a que Linus Torvalds empieza a desarrollar Linux, un sistema operativo compatible con Unix. El intervalo comprendido entre 1994 y 1996 resultó especialmente productivo porque en cierto modo se consolidan las aplicaciones interactivas de tipo cultural y divulgativo, las cuales pueden ser consideradas como las primeras versiones de documental interactivo fuera de línea, es decir, para CD- Rom o DVD-Rom: *Le Louvre*, *Microsoft Art Gallery*, *The Day after Trinity*. *J. Robert Oppenheimer and the atomic bomb*, *Moi, Paul Cézanne*, *rehearsal of Memory*; *Au cirque avec Seurat*, *Doce sentidos*, *Le Mystère Magritte*, *Makers of the 20th Century*, *Musée d'Orsay*. *Visite virtuelle* y *Opération Teddy Bear*. Entre 1996 y 1997 se crea Internet2, una nuevo experimento de red más veloz que la Internet original y aparece también *Inmemory* (Chris Marker, 1997), pieza capital del cine ensayo interactivo. En relación al cine documental, es una década donde se innova bastante y las llamadas nuevas tendencias comienzan a consolidarse.

2.5 Narrativa transmedia

2.5.1 Aproximación a la nueva modalidad narrativa

El término "transmedia" es la denominación de la última etapa en la evolución de las formas narrativas. El estudio de un hecho tan intrínsecamente humano como es la narración ha sufrido también una inevitable evolución, tal y como su objeto de observación ha experimentado. Así

pues, estamos ante un fenómeno que puede parecer relativamente contemporáneo pero que en cierta medida nos ha acompañado desde siempre. La narrativa transmediática basa la narración de una "historia" a partir de la confección de diferentes productos que llegan al receptor utilizando diversos medios. La totalidad de estos productos forma lo que llamaremos "universo expandido". Sin embargo este universo no tendría sentido si cada obra no fuera fruto de la optimización de las características de cada medio, los cuales contribuyen a esta expansión ofreciendo una versión o visión propia de una misma historia.

El concepto de "narrativas transmediáticas" fue introducido por Henry Jenkins en un artículo publicado en la revista del *MIT Technology Review* en 2003 y sirve para nombrar las experiencias narrativas que se despliegan a través de diversos medios o plataformas. A diferencia de la traducción intersemiótica - donde una misma historia se traduce a otro lenguaje, por ejemplo la película *El código da Vinci* basada en el libro homónimo -, en las narrativas transmediáticas cada medio y/o plataforma narra una parte diferente de un gran mundo narrativo. Lo que se ve en la pantalla no es lo mismo que se lee en el libro o se hojear en el cómic. Hay varios conceptos similares: algunos prefieren hablar de "cross-media", otros apuestan por "multimodalidad" y algunos sostienen que nos encontramos ante las denominadas "narrativas multimedia". Todos estos términos hacen referencia, pero, en mayor o menor medida, al mismo: mundos narrativos que atraviesan varios medios y/o plataformas. ¿Por qué hablamos también de "plataformas"? Porque gracias a la red, la construcción de estos mundos también incluye los consumidores. Las historias de Harry Potter comienzan en un libro pero pueden terminar en el bloque de un adolescente que sigue contando las aventuras del joven mago.

La estructura transmediática de la serie 24 es una de las experiencias más interesantes de cross-media. A partir de su gran éxito televisivo, la Fox se animó a expandir el frenético mundo de esta serie en diferentes medios y plataformas: cómics, vídeos para web, movisodios para dispositivos móviles, videojuegos para consola y móviles, novelas impresas, etc. A estos medios se le añaden infinidad de blogs, wikis, figuras de plástico, juegos de carta, etc., que amplían aún más el universo de la serie. Cada uno de estos textos añade algo al mundo narrativo de 24 hasta conformar un gran rompecabezas: el consumidor (lector, televidente, usuario, etc.) puede entrar en el mundo de Jack Bauer - el personaje principal de la serie - a través de cualquiera de estas ventanas.

Esta convergencia narrativa es parte de las estrategias de las principales productoras de contenidos. Si bien siempre existieron (Walt Disney fue un pionero en esto de construir mundos

narrativos en diferentes medios y entornos, desde la animación hasta el cómic, pasando por el cine y Disneyland), las narrativas transmediáticas adquieren en la actualidad una dimensión impresionante por dos motivos: 1) la cantidad de medios se ha multiplicado y 2) han aparecido poderosas plataformas participativas que permiten a los consumidores expandir sus historias preferidas. Este segundo punto genera contradicciones sobre la propiedad de los derechos de autor (¿hasta donde permitir que los consumidores se apropien de un personaje registrado?), Pero en el fondo todo sirve para consolidar la marca. Porque, como bien explica Jenkins, de marcas se trata: Harry Potter, Jack Bauer, Matrix o Lost son potentes condensaciones de imaginario, un capital simbólico hiperconcentrado que puede conjugarse en diferentes lugares, medios y productos para "hacerlo trabajar" y producir ganancias.

Henry Jenkins ofrece una buena síntesis conceptual de esta modalidad narrativa: la transmediación radica en la "integración de múltiples textos para crear una narración de tales dimensiones que no se puede confinar a un único medio" (Jenkins, 2008:101). Más que definir una historia con una estructura (inicio, nudo y desenlace) más o menos compleja, estamos hablando de la creación de una atmósfera, de un universo, alrededor de una historia. El caso es que este universo pide tanta concreción, tantas respuestas a tantas preguntas, que sería absurdo delegar toda la responsabilidad a un único producto pensado para un único medio. Así pues, se lleva a cabo la construcción de un sistema simbólico similar al hipertexto: partimos de un universo que goza de una gran multiplicidad de nodos o puntos de acceso. Cada uno de los nodos, entendidos como aquellos productos independientes que conforman el sistema, funciona de forma autónoma, es decir, el usuario/lector/receptor no necesita conocer el resto de nodos, ni tampoco del universo en sí, para disfrutar de una parte del mismo. Sin embargo, suele haber un nodo central o "nave nodriza".

Por lo tanto, el hecho de que los puntos de acceso sean múltiples y al mismo tiempo muy divergentes entre sí produce un efecto similar al concepto de "larga cola" empleado por Chris Anderson. Es decir, el universo no se dirige al gran público directamente, lo hace pero de una forma más sutil e indirecta. Se basa en la focalización de segmentos mucho más reducidos a partir de los diferentes productos que lo conforman. Es en este punto donde debemos entrar en la posible relatividad del significado real de todo el universo. Si bien cada uno entra desde un punto autónomo - pongamos por caso que el universo expandido se ha conformado a través de medios diversos tales como el cómic, película y cortometrajes, entre otros -, cada persona lo dotará de un significado diferente dependiendo del enfoque que le ha propiciado el nodo a partir del cual ha entrado. Pero no sólo es el punto de acceso lo que hará que su comprensión sobre el fenómeno sea divergente, sino que el nodo en cuestión ya iba dirigido a un público específico y

que por tanto este usuario estará abocado a realizar una interpretación determinada de la realidad.

Podríamos entender que la narración transmediática es una forma abierta del llamado storytelling, que no sólo se propaga a través de una sola visión sino que acepta y se difunde también a partir de todas las interpretaciones que los receptores puedan otorgarle. La necesidad de captar un público más numeroso hace que los productores no hagan un producto para un medio específico, sino que busquen su explotación por diferentes plataformas, creando así todo un mundo a su alrededor. La narrativa transmediática no consiste en adaptar una historia a diferentes formatos, como el que lleva una novela al cine, sino a que diferentes medios y lenguajes formen parte de una misma historia que se construye entre todos. Cada narración transmediática debe hacer una aportación específica y valiosa en su totalidad, de lo contrario se llegaría a destruir el interés por esta y sería la ruina de las franquicias. Para enriquecer al máximo, cada medio lo emite con el formato de su especialidad. Es así como con la diversidad de medios se atrae a públicos diferentes. Por lo tanto, entran en juego los conceptos de hipermediación y de convergencia mediática. Carlos Scolari define así la hipermediación:

“La hipermediación son procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí. [...] Nos llevan a indagar en la emergencia de las nuevas configuraciones que van más allá -por encima- de los medios tradicionales.” (Scolari, 2008:113-114)

Jenkins añade en relación a los procesos de convergencia mediática:

“La convergencia mediática es el flujo de contenidos a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento.” (Jenkins, 2008:14)

En definitiva, la estrategia transmediática consiste en hacer de un producto una marca, de forma que se generen todo tipo de productos (juegos, películas, series, juguetes, etc.) y que los usuarios activos o prosumers generen por su parte nuevos contenidos que amplíen este mundo (wikis, blogs, parodias, etc.). Este fenómeno lo hemos podido ver en series de televisión como 24 o Lost. Por lo tanto, observamos como los términos crossmedia, transmedia y producción multiplataforma mantienen una lógica comunes de producción y de filosofía conceptual. Como Carlos Scolari (2008:287) explica, las hipermediaciones se caracterizan por generar nuevos productos que combinen los lenguajes y medios tradicionales dentro de un formato interactivo.

2.5.2 Hacia una definición del relato transmedia

El aparente caos semántico en relación al relato transmedia parece evidente si observamos el conjunto de términos y conceptos utilizados: "cross media", "multimodalidad", "multiplataforma", "narración mejorada", "universo expandido" y otros²⁰. Este caos semántico no es nuevo en las aproximaciones a la comunicación digital (Scolari, 2008b y 2009), y puede ser considerado un punto de partida necesario en orden a desarrollar un discurso teórico sobre narración transmedia más consistente. Según Scolari (2009), en el nivel más básico, podemos entender como historias transmedia las "historias contadas a través de múltiples medios de comunicación". En la actualidad, las historias más importantes tienden a fluir "a través de múltiples plataformas de medios" (Jenkins, Purushotma, Clinton, Weigel y Robison, 2006:46). En la forma ideal de narración transmedia, cada medio hace lo que mejor sabe hacer, porque una historia puede ser introducida a través de una película, expandida a través de televisión, novelas y cómics, y su mundo podría ser explorado y experimentado a través del juego, etc. Cada entrada de la franquicia debe ser suficientemente autónoma para permitir el consumo autónomo: es decir, no es necesario haber visto la película para disfrutar del juego, y viceversa. (Jenkins, 2003)

La narración transmedia no es sólo una adaptación de un medio a otro, sino que se configura como una estructura narrativa particular que se expande a través de lenguajes diferentes (verbales, icónicos, etc) y medios de comunicación diversos (cine, cómic, televisión, videojuegos, etc.). La historia que narran los cómics no es la misma que la de la televisión o el cine: los medios de comunicación y lenguajes diferentes deben participar y contribuir a la construcción del mundo narrativo transmedia. Esta dispersión textual es una de las fuentes más importantes de complejidad en la cultura popular contemporánea. (Scolari, 2009:587)

Las expresiones "transmedial worlds" (Klastrup & Tosca, 2004), "transmedial interactions" (Bardzell, Wu, Bardzell & Quagliara, 2007), "multimodality" (Kress & van Leeuwen, 2001), o "intermedia" (Higgins, 1966) son expresiones que se encuentran orbitando en la misma galaxia semántica. Todos estos conceptos tratan de definir más o menos la misma experiencia: una producción de sentido y la práctica de la interpretación basada en las narraciones expresadas a

²⁰ El término narración transmedia se usa indistintamente con otros conceptos como "Crossmedia" (Bechmann Petersen, 2006), "múltiples plataformas" [multiple Platforms] (Jeffery-Poulter, 2003), "medios de comunicación híbridos" [hybrid media] (Bouman, 2004), "mercancía intertextual" [intertextual commodity], etc.

través de una combinación coordinada de lenguajes y medios de comunicación o "plataformas". (Bechmann Petersen, 2006: 95)

Muchos de estos conceptos provienen de una semiótica discursiva territorial - por ejemplo, la larga tradición de reflexiones semióticas sobre la "intertextualidad" (Bajtin, 1968 y 1981; Todorov, 1981) o sobre la "multimodalidad" (Kress y van Leeuwen, 2001; Ventola, Cassil y Kaltenbach, 2004) -. En nuestra reflexión semántica sobre la narración transmedia, el concepto de "intertextualidad" - una expresión ampliamente discutida en la semiótica y los estudios de los medios de comunicación (Agger, 1999) - no es objeto de consideración para centrarnos en el de "multimodalidad". Como opina Kress, los nuevos medios hacen fácil el hecho de utilizar una multiplicidad de modalidades, y en particular la modalidad de la imagen - fijas o en movimiento -, así como otras modalidades, como la música y efectos de sonido, por ejemplo. Scolari (2009:588), en relación a la apreciación de Kress, comenta:

“For Kress, the new media make it easy to use a multiplicity of modes, and in particular the mode of image — still or moving — as well as other modes, such as music and sound effects for instance . . . The ease in the use of different modes, a significant aspect of the affordances of the new technologies of information and communication, makes the use of a multiplicity of modes usual and unremarkable Multimodality is made easy, usual, “natural” by these technologies. (Scolari, 2003:5)”

2.5.3 Ejemplos de la narración transmedia

En opinión de Jenkins, los diferentes trabajos producidos bajo la marca *The Matrix* son considerados buenos ejemplos de narrativa transmediática. *Matrix* es un entretenimiento para la era de la convergencia de los medios de comunicación, y supone la integración de múltiples textos para crear una narrativa tan grande que no puede ser contenida dentro de un solo medio (Jenkins, 2006b: 95). Bits clave de información se transmiten a través de tres películas de acción en vivo, una serie de cortos animados, dos colecciones de historias de cómics y varios videojuegos. No hay una sola fuente o texto donde se puede recurrir para obtener toda la información necesaria para comprender el universo total que Matrix ofrece. (Jenkins, 2007)

El universo Pokémon es también un buen ejemplo de narrativa, debido a la existencia de varios cientos de Pokémon diferentes, cada uno con múltiples formas evolutivas y un complejo conjunto de rivalidades. No hay un texto para obtener información sobre estas especies, pero por el contrario, el niño reúne información de los diferentes medios de comunicación, con el resultado de que cada niño sepa algo que sus amigos no saben. Como resultado, el niño puede compartir su experiencia con los demás (Jenkins et al, 2006:46-47). Vemos como Jenkins no

está hablando de una "traducción intersemiòtica" o "transmutación" de un sistema semiòtico a otro (Jakobson, 1959; Eco, 2003). Una estrategia de marketing tradicional en los medios de comunicación es el desarrollo de la misma historia en medios de comunicación y lenguajes diferentes: por ejemplo, la versión cómic de la película *Alien Resurrection* (1997) o la versión cinematográfica de la novela de Mitchell *Gone with the Wind* (1939). En la narración transmedia la estrategia va más allá y desarrolla un mundo narrativo multimodal expresado en diferentes medios de comunicación y diferentes lenguajes. (Scolari, 2009:589)

Este tipo de narrativa no sólo afecta al texto, sino que también incluye las transformaciones en los procesos de producción y consumo. Como argumenta Scolari (2009:589): "Researchers and producers visualize new business opportunities for the media market as new generations of consumers develop the skills to deal with the flow of stories and become hunters of information from multiple sources." Desde la perspectiva de los productores, Jenkins y otros autores (2006:46) comentan que "storytellers exploit this potential for TS; advertisers talk about branding as depending on multiple touch points; networks seek to exploit their intellectual properties across many different channels".

La narración transmedia tiene una dimensión claramente económica: responde a estrategias comerciales que los principales productores de las grandes corporaciones con inversiones en el cine, videojuegos, televisión, etc., han diseñado y generado. Como dice Jenkins, "una buena franquicia transmedia atrae una audiencia más amplia al lanzar el contenido de forma diferente en los distintos medios. Si cada obra ofrece nuevas experiencias, a continuación, el mercado de los crossover ampliará el potencial bruto en cualquier medio de comunicación individual. " (Jenkins, 2003)

En este sentido, *The Matrix* y *Harry Potter* no son sólo los nombres de las películas o sagas narrativas para jóvenes lectores, sino que son marcas con un peso específico importante de unos mundos narrativos que se expresan en diferentes medios, lenguajes y áreas de negocio. Esta narrativa expandida es una manera excelente para las empresas de ampliar su base de negocio y orientarla hacia los diferentes grupos. Para Jenkins, "las prácticas de la narración transmedia pueden ampliar el mercado potencial de una propiedad - marca - mediante la creación de diferentes puntos de entrada para diferentes segmentos de la audiencia." (Jenkins, 2007)

La narración transmediàtica tiende a ser, actualmente, una de las estrategias más difundidas de las corporaciones mediàticas al haber ido más allá de la fase experimental y poderse encontrar en todo tipo de géneros, desde la ciencia ficción (*The Matrix*), la comedia (*High School Musical*), la película de suspense (24), el horror (*The Blair Witch Project*) o incluso la fantasía

(*Harry Potter*). Los reality shows fueron uno de los primeros formatos en experimentar con ella como se observa en la edición de *Big Brother* del Reino Unido de 2001, la cual se difundió por más de nueve plataformas diferentes: emisión terrestre, E4 digital interactiva, Internet, teléfono móvil, teléfono fijo, teléfono, audio, vídeo, recortes de libros y prensa sensacionalista. La dimensión económica de este tipo de narrativa parece estar fuera de la intervención científica semiótica, salvo que el análisis incluya el concepto de marca, un término que ya se ha incorporado a las reflexiones semióticas (Scolari, 2009:590). Desde la perspectiva de los consumidores, estas prácticas se basan en transmedia al tiempo que promueven la "multiliteracy", que es la capacidad de interpretar los discursos de medios y lenguajes diferentes. Así pues, la narración transmedia introduce profundas transformaciones en las textualidades, la lógica de producción y las prácticas de consumo cultural.

2.5.4 Características de las narrativas transmedia

Aportamos aquí una síntesis de las propuestas más significativas del debate sobre las características propias de esta modalidad narrativa introducidas principalmente por Henry Jenkins, Jeff Gómez y Carlos Scolari. Jenkins, como hemos dicho, es el gran referente en este tema. Ha propuesto siete principios para definir estas formas de comunicación, que son:

1. Spreadability vs. Drillability: la "spreadability" hace referencia a la expansión de una narrativa a través del boca a oreja en las redes sociales, aumentando de esta manera el capital simbólico y económico de un relato-marca. La "drillability" (un concepto desarrollado por Jason Mittell) es la "perforación" dentro de las audiencias hasta encontrar el núcleo duro de seguidores de un producto cultural. Son estos fanáticos los que desarrollan un consumo que desmonta y analiza cada episodio, cómic o mobisode hasta sacarle la última gota de jugo interpretativo. Evidentemente, ambos planes de expansión son complementarios.
2. Continuity vs. Multiplicity: los mundos narrativos transmediáticos necesitan tener una cierta continuidad o coherencia a través de los diferentes lenguajes, medios y plataformas en que se expresan: la coherencia es una de las características de los mundos narrativos.
3. Immersion vs. Extractability: desde el cine hasta los videojuegos, las narrativas se caracterizan por proponer experiencias inmersivas, por otra parte, el mercado de los gadgets (juguetes, disfraces, etc.) Nos permite extraer elementos del relato y llevarlos a nuestro mundo cotidiano. Podemos ver *Indiana Jones* al cine o jugar con él en la Wii, pero también se pueden crear nuevas historias con los Lego de *Indiana Jones*.

4. Worldbuilding: las narrativas transmediáticas construyen mundos narrativos. En este principio Jenkins reivindica una idea de Janet Murray, que hablaba del impulso "enciclopédico" detrás de las ficciones interactivas.

5. Seriality: Según Jenkins, las narrativas transmediáticas retoman la tradición serial de la industria cultural del siglo XIX pero ofrecen una versión "hiperbólica": las piezas y fragmentos narrativos no se organizan en una serie lineal monomediática, sino que se dispersan en una amplia trama de medios.

6. Subjectivity: las narrativas transmediáticas privilegian formas del relato caracterizadas por subjetividades múltiples donde se cruzan muchas miradas, perspectivas y voces. En este sentido, se parecen a los relatos epistolares - por ejemplo de Robinson Crusoe hasta Drácula - formados por la recombinación de series textuales fragmentadas.

7. Performance: la acción de los espectadores/lectores/usuarios es fundamental en las narrativas transmediáticas. Los fans son prosumidores que no dudan en producir nuevos textos e introducirlos en la red para enriquecer las conversaciones.

Otra de las aportaciones más importantes proviene de Jeff Gómez, director de la empresa Starlight Runner Entertainment, que ha participado en grandes proyectos transmedia como *Pirates of the Caribbean* (2003, 2006, 2007 y 2011), *Prince of Persia* (2010), *Tron* (1982 y 2010), *Halo* (2002, 2005, 2008, 2009, 2010, 2011 y 2012), *Avatar* (2009), *Transformers* (2007, 2009 y 2011), *Hot Wheels* (Mattel 1945) y *Happiness Factory* (Coca Cola). Jeff Gómez sostiene que las narrativas transmediáticas no fueron inventadas por George Lucas ni los creadores de *Transformers*. Desde hace muchas décadas la industria cultural ha generado relatos cross-mediáticos para sacarle el mayor jugo posible a un personaje o una historia. Los productores japoneses de manga/anime/gadgets, el imperio mediático crecido alrededor de tinta o las megaproducciones de Walt Disney son un buen ejemplo de narrativas transmediáticas consolidadas a mediados del siglo XX. Finalmente, Jeff Gómez también ha propuesto una serie de ocho principios en la línea de los ya expuestos por Jenkins. Los resumimos a continuación:

1. El contenido está originado por uno o unos pocos visionarios.
2. El lanzamiento crossmediático está previsto a principios de la vida de la franquicia.
3. El contenido se distribuye en tres o más plataformas de medios.
4. El contenido es único, se adhiere a las fortalezas específicas de la plataforma y no se reutiliza de una plataforma a otra.

5. El contenido se basa en una visión única para el mundo de la historia.
6. Se realizan esfuerzos concertados para evitar fracturas y cismas.
7. El esfuerzo es vertical a través de la empresa, terceros y titulares de licencias.
8. El despliegue se caracteriza por los elementos participativos por parte de la audiencia, incluyendo el portal web, redes sociales y la historia guiada por el contenido generado por el usuario.

Al igual que en el caso anterior, cada uno de estos principios se merecería una discusión a fondo. Scolari (2011), por ejemplo, se muestra en desacuerdo con el primer punto, al no considerar las narrativas crossmedia como el producto de un genio iluminado. Este principio le parece una simple traducción en términos narratológicos de la "teoría heroica de la invención", ampliamente criticada por los sociólogos de la tecnología. Otro especialista, Robert Pratt, ha desarrollado un planteamiento bajo el título *Transmedia as a Tool for Audience Building*. Como su nombre indica, se trata de un modelo que muestra cómo las narrativas transmediáticas pueden convertirse en instrumentos para la construcción de audiencias masivas. Pratt también utiliza la metáfora de la perforación petrolera: primero hay que entrar de manera profunda en el imaginario de un grupo reducido y construir un nicho de seguidores, el siguiente paso es expandir este grupo original a través del marketing viral a través de estos mismos seguidores, ya que son ellos los que nos impulsan a consumir un determinado producto cultural y, por tanto, sus mejores propagadores. Finalmente, el trabajo de las redes sociales permite consolidar la gran masa de seguidores creada gracias al boca a boca. En cierta forma Pratt fusiona en un mismo modelo el primer principio de Henry Jenkins (Spreadability vs. Drillability).

Según Scolari (2011), algunas dimensiones de las narrativas transmediáticas se empiezan a estudiar y abren interesantes líneas de trabajo para el futuro. Este autor aporta una serie de reflexiones en este sentido:

- Es necesario desarrollar una semiótica específica para este tipo de narrativas, una semiótica que recupere otros conceptos (por ejemplo "intertextualidad") y modelos analíticos que no tengan miedo de confrontarse con otros saberes (narratología, ludología, etc.).
- Según algunos investigadores, los "nativos digitales" son expertos en la interpretación de estos complejos paquetes narrativos, pero algunas investigaciones empíricas ponen en duda esta facilidad. Es decir, no todos los jóvenes consumidores son transmediáticos ni consumen todos

los medios y/o plataformas de un determinado producto. En este caso la sociología y la antropología tienen mucho que decir.

- Hay que desarrollar taxonomías dentro de estas experiencias cuestionándose si todas las narrativas transmediáticas son iguales, si existen modelos diferentes o si es posible identificar diferentes estrategias transmediáticas.

Por otra parte, el mismo Scolari, en su artículo *Transmedia Storytelling: implica Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production* (2009), avanza ya una reflexión teórica sobre la "narración transmedia" desde una perspectiva que integra la semiótica y la narratología en el contexto de los estudios de los medios de comunicación. Tras detectar el caos conceptual en torno a la narración transmedia, el artículo analiza cómo estas nuevas estructuras de narrativa multimodal crean diferentes consumidores implícitos y construyen un mundo narrativo. El análisis incluye una descripción de la estructura textual multimedia creada en torno a la serie de televisión 24 de la cadena estadounidense Fox y termina analizando la narración transmedia desde la perspectiva de la semiótica de la marca. (Scolari, 2009:586)

Scolari propone, en efecto, una innovadora aproximación teórica a la narración transmedia combinando la semiótica y la narratología, entendiendo que la semiótica no es sólo la "ciencia de los signos", sino una disciplina que estudia la producción de sentido y los procesos de interpretación, ya que estudia los objetos (textos) para entender los procesos. La semiótica es muy útil para describir los dispositivos de producción de sentido - en este caso, las narrativas transmedia - y, cuando se integra con otras disciplinas como la sociología o la antropología, puede ser muy útil para la comprensión de complejos procesos culturales. Como la narración transmedia propone un nuevo modelo de narrativa basada en los medios de comunicación y diferentes lenguajes, la intervención de científicos de la narratología no sólo debe considerarse pertinente, sino también como un nuevo campo científico estratégico para la comprensión la misma. Según Scolari (2009:586), el estudio de la narración transmedia podría enriquecerse si se analiza desde un punto de vista de una óptica claramente seminarratológica, introduciendo el concepto de la narración transmedia en el enfoque semiótico - una disciplina que no ha renovado sus modelos teóricos en las últimas dos décadas (Scolari, 2004) - y que puede servir como un catalizador para el desarrollo de nuevas categorías de análisis y metodologías. Al igual que cualquier otra disciplina científica, la semiótica y la narratología maduran y crecen cuando se enfrentan a nuevos objetos y fenómenos. El diálogo entre los estudios de los medios de comunicación, la semiótica y la narratología delimitan un territorio definido por Marie-Laure Ryan (2004:35) como "narrative media studies" o "transmedial narratology".

2.5.5 Perspectivas de desarrollo

Las producciones crossmedia constituyen una de las principales estrategias de la industria cultural contemporánea. Estas producciones desarrollan una historia, como hemos dicho, a través de diferentes medios y lenguajes. Javier Díaz Noci y Carlos Scolari (2011) consideran que es un error reducir el fenómeno de las narrativas transmedia al terreno y/o género de la ficción. Analizar los relatos transmedia más allá de la ficción nos obliga a internarnos en el mundo del discurso político, la publicidad, el documental o el periodismo. Se podría decir que el periodismo actual cumple las dos condiciones que caracterizan las narrativas crossmedia: estamos en presencia de una historia que se explica a través de diversos medios (web, RSS, blogs, radio, televisión, prensa impresa, etc.) y al mismo tiempo está enriquecido con las aportaciones de los usuarios (blogs, comentarios, tweets, llamadas telefónicas, cartas al editor, etc.). En cuanto a los contenidos informativos creados por prosumidores, en la última década se ha hablado muchísimo del "citizen journalism", también llamado "periodismo 3.0". Desde esta perspectiva, los ciudadanos, gracias a una potente combinación de redes y tecnologías digitales, pueden crear nuevos relatos informativos o expandir y/o controlar la información generada por otros.

En un texto de 2006 titulado *Myth and Realities of Convergence*, Randy Covington sostenía que "news organizations will be best served if they focus on stories-not delivery platforms". Esta primacía del narrativo está cada día más clara: no importa tanto el o los medios donde se desarrolla la información, sino la historia que se está contando. Como dice Sam Ford en su breve artículo "Transmedia Journalism: A Story-Based Approach to Convergence" (2007):

"The purpose of a transmedia news story is to inform the readers in the best way possible, and using a combination of media forms to do so makes sense in a world where such partnerships across content platforms is becoming more plausible and where Internet publishing provides the means by which one can put together a package of text, audio, video, and pictures into an overarching coverage package." (Ford, 2007)

En esta fase de la economía mundial, las comunicaciones y el intercambio simbólico en general - como las que estimulan los mercados financieros - adquieren una relevancia fundamental. En términos económicos, ya no se trata de vender un producto o servicio por medio de la publicidad. Ahora los objetivos son mucho más ambiciosos ya que apuntan a crear un universo simbólico dotado de significado: las marcas (Scolari, 2008a). Desde una perspectiva semiótica, la marca es un dispositivo que puede producir un discurso, otorgándole sentido, y comunicarlo a la audiencia. La marca no sólo expresa los valores y se presenta como un contrato de interpretación entre las empresas y los consumidores, sino que propone una serie de valores que

los consumidores aceptan (o no) en formar parte de este mundo. Por lo tanto, las marcas aparecen como mundos narrativos o posibles, ya que constituyen complejos universos discursivos con una fuerte impronta narrativa (Codeluppi, 2000 y 2001; Ferraro, 1999 y 2000; Semprini, 1990 y 1996; Semprini y Musso, 2000). Los semiólogos entienden las marcas como mundos narrativos que pueden ser analizados mediante la aplicación de herramientas teóricas desarrolladas ya para los textos de ficción.

Hay diferentes maneras de situar una marca dentro de una narrativa de ficción. La primera es, obviamente, el spot de televisión tradicional con una estructura micronarrativa comercial en que suele ser un producto o servicio presentado como "ayudante" de los consumidores (Propp, 1968). En estos mundos narrativos, las mujeres pueden lavar mejor, los hombres pueden conducir más rápido y los niños pueden ser más felices si utilizan una cierta "magia" del producto. Una alternativa es colocar un producto dentro de una ficción no comercial, por ejemplo, cuando un personaje de ficción utiliza un coche determinado, un teléfono móvil, etc.

"This is the so-called product placement or embedded marketing technique (Galician, 2004; Segrave, 2004; Lehu, 2007) where the product becomes integral to the plot. Transmedia storytelling even introduces a mutation to this scenario in which the Brand is no longer inside the fiction, but rather the fiction is the brand. This mutation in brand fiction — from the product placed inside the fiction to the fictional world becoming the product — closes the analytical path inaugurated by semioticians two decades ago: from "brands as narrative worlds" to "narrative worlds are brands." (Scolari, 2009:600)

Desde una perspectiva semiótica, la narrativa transmediática es una narrativa que incluye una serie de historias expresadas a través de diferentes medios. Esta narración articula una expresión (series de televisión, cómics, videojuegos, etc), con una jerarquía de valores que actúan como el contenido del mundo de ficción. Estos valores se expresan en todos los diferentes textos que integran el espacio de una experiencia transmediática. Por ejemplo, los valores de la serie 24 son completamente diferentes a los valores de Harry Potter: la serie expresa valores como la lealtad nacional, la confidencialidad, la traición, la competencia, etc., mientras que el universo narrativo del segundo pone en el acento en la amistad, la cooperación, etc.

Pero una marca no es sólo un conjunto de valores, ya que estos valores deben ser expresados en ciertos textos. Una marca propone una estética, una serie de texturas, colores, materiales y estilos que crean una diferencia respecto a otras marcas. En la narración transmedia, todos los mundos de ficción proponen un conjunto de rasgos distintivos y de narrativas discursivas. Por ejemplo, la serie de televisión 24 de Fox se caracteriza por la fragmentación de la pantalla, efectos en tiempo real y la complejidad de la narración (Scolari, 2008c). Las marcas tradicionales son principalmente construidas con elementos icónicos, como logotipos o

imágenes gráficas de la empresa. Las marcas en línea se basan en la experiencia interactiva del usuario (Scolari, 2008a). Las marcas narrativas como *The Matrix*, 24 o *Harry Potter* se basan en un conjunto de personajes y de temas y en una estética que definen el mundo de ficción de la marca. Estos rasgos pueden ser reproducidos y adaptados a diferentes medios y géneros.

A veces, la adaptación de ciertos rasgos distintivos de un medio a otro no es tan fácil. El primer cómic producido a partir de 24 (*24: One Shot*, 2004) trató de emular la naturaleza en tiempo real del programa de televisión, pero los cómics posteriores no intentaron hacerlo (Scolari, 2009:600). En narración transmedia, la marca se expresa en los personajes, los temas y el estilo estético del mundo de ficción. Este conjunto de atributos distintivos pueden ser traducidos a diferentes idiomas y medios de comunicación: son un conjunto de propiedades "móviles" que se pueden aplicar a las distintas formas de expresión.

Resumiendo, el concepto de narración transmedia es un término complejo y polisémico que debe ser bien definido si se emplea en los discursos teóricos. Hay varias posibles líneas de trabajo teórico en este campo. Según Scolari (2009:601), la investigación futura en este ámbito debería mejorar la definición y analizar más experiencias para establecer las propiedades, límites y posibilidades de este tipo específico de estructura narrativa. Los investigadores deben continuar investigando sobre las estructuras narrativas transmedia. La investigación también debe ampliar el análisis de los consumidores implícitos. Este problema clásico semiótico - basado en la identificación de figuras virtuales o estratégicas ("enunciario") dentro del texto - puede ser muy útil para los productores, guionistas, programadores y medios de comunicación interesados en la producción de complejas estructuras textuales dirigidas a un amplio espectro de consumidores. En otro nivel, la investigación ha de profundizar en el análisis de las estrategias mundiales de expansión de la ficción. Como se ha señalado, el objetivo científico de la semiótica y la narratología tiene puntos de coincidencia con los intereses de los productores de los medios de comunicación, y situados en este escenario, una mayor exploración podría generar retroalimentación generosa entre estos diferentes polos. Si la convergencia debe ser entendida "como un poco de arriba abajo impulsada por las corporaciones y un proceso de abajo arriba impulsado por los consumidores del proceso" (Jenkins y Deuze, 2008:6), entonces la investigación no debe excluir la co-creación de contenidos por parte del público (Ross, 2008; Perryman, 2008; Dena, 2008; Askwith 2007, Ford, 2007), ya que el contenido generado por los usuarios desempeña un papel central en las estrategias mundiales de expansión de la ficción. Finalmente, la investigación se interesó también por los consumidores transmedia. Sin embargo, estudiosos como Evans (2008), han demostrado que ni todos los consumidores son "transmedia" ni todos se muestran interesados en los medios de comunicación navegables.

CAPÍTULO 3

LOS GÉNEROS DE LA NO FICCIÓN AUDIOVISUAL E INTERACTIVA

3.1 Introducción

La vieja controversia para precisar los límites entre los géneros de ficción y los de no ficción continúa hoy latente y a veces muy viva. En su libro *Theorizing documentary* (1993), Renov cuestiona la diferenciación básica existente entre los géneros de ficción y no ficción, argumentando que hay muchas películas documentales que presentan dispositivos propios de la ficción. Para ilustrarlo cita algunos ejemplos de películas como *Nanook* (creación de un personaje) y las sinfonías de grandes ciudades como *A man with a Movie Camera*, *Berlin: Symphonie der Grosstadt* o *A Propós de Nice* (donde se aprecia un intervencionismo creativo en muchas secuencias) (Renov, 1993:2)²¹. En esta introducción al contexto de los géneros de no ficción audiovisual e interactiva, no entraremos en este debate y partiremos del supuesto generalmente aceptado que hay géneros de ficción (que aquí no se tratan) y géneros de no ficción, que son los que se intentan describir en el capítulo.

Barsam (1992:3) en *Nonfiction Film: A Critical History*, distingue el documental de otras películas de no ficción: mientras que la categoría de películas de no ficción comprende todas aquellas obras que tratan asuntos históricos, este autor propone denominar documentales únicamente a aquellos enunciados que transmitan un mensaje y puedan ser considerados como obras de arte. Barsam cree que el documental tiene la capacidad de influir en la sociedad. Es por ello que, para los documentalistas, el cine es algo más que una forma de diversión o una combinación de educación y entretenimiento.

Frecuentemente, sobre todo en los países donde la influencia del corriente anglosajón es determinante, se distingue entre documentales y programas o reportajes de actualidad. Barsam apunta que el documental es al reportaje de actualidad lo que un editorial es a las páginas de noticias de un periódico diario: el editorial se fundamenta en la opinión del medio, mientras que las noticias están basadas en hechos. Aunque este criterio de objetividad puede resultar clarificador, es evidente que hay algunos géneros periodísticos audiovisuales (como el reportaje o la crónica) que mantienen una importante componente subjetiva a pesar de no ser etiquetados necesariamente como documentales. La distinción entre reportaje y documental se basa en la mayor o menor actualidad del tema tratado, que conlleva la utilización de determinados métodos de producción (León, 1999:61-62). En algunos casos no es fácil determinar si una obra

²¹ Otros autores de reconocido prestigio también critican el hecho de que se establezca una diferenciación nítida entre dos géneros que mantienen muchos puntos en común. Podemos ampliar la controversia leyendo las obras de Nichols, sobre todo las revisiones posteriores a 1991 como *Blurred Boundaries. Question of meaning in contemporary culture* (1994).

pertenece al dominio de la ficción o puede ser considerada como de no ficción o informativa. Barsam se pregunta cómo se pueden clasificar por ejemplo las obras que utilizan actores para reproducir situaciones reales.

Llorenç Soler (2000 y 2002) es uno de los autores que consideran que el documentalista no hace sino construir otro tipo de enunciado ficticio, aunque sea a base de utilizar materiales tomados de la realidad. Soler apunta que la naturaleza del documental es intrínsecamente falsa, ya que su discurso narrativo se basa en la fragmentación y en la selección de la realidad.

El término no ficción ha sido utilizado en el lenguaje cinematográfico antes que el de documental para designar las películas que no se encuentran en esa zona delimitada por la industria y los espectadores como cine de ficción o argumental. El concepto de no ficción fue forjado a través de diferentes etapas históricas, como resultado de las transformaciones de la gran industria cultural, que necesitaba procesos y segmentaciones bien definidos para su expansión. A medida que el cine se volvió más complejo y comenzó a desarrollar un lenguaje propio, los géneros literarios de ficción y de no ficción empezaron a ser aplicados a las nuevas películas. En los diferentes países, la conceptualización y difusión del término de la no ficción se dio con divergencias y transformaciones en su significado, recepción y posición en la estructura de exhibición (Cock, 2009:44). En la teoría tradicional se ha definido el documental y la no ficción como conceptos diferentes. El controvertido pero ahora bien extendido término de no ficción, utilizado por diferentes teóricos del cine (pero también en textos escritos desde la antigüedad clásica), se ha concebido como un gran género del cual una de las posibles formas o modos de representación sería el documental. Como indica Barsam (1992:211), "todos los documentales son películas de no ficción pero no todos los filmes de no ficción son documentales."

Esta distinción se intuye ya en la primera definición realizada por Grierson, donde se intenta diferenciar el documental - considerado como una forma "elevada" de no ficción, ya que implica requerimientos de dramatización, edición y creatividad - de otras formas "menores", como "las noticias", "las películas de viajes", "los magazines" y otros "cortos de interés" o "películas de lecturas", basados en "descripciones planas (o arcaicas) del material natural." (Rosen, 1993:66)

Alejandro Cock (2009:45) opina que este intento de diferenciar el documental de otras formas de la no ficción no deja de ser problemático y más aún enmarcado en la contemporaneidad, cuando las fronteras se están diluyendo y borrando: las hibridaciones inter-genéricas hacen que los elementos característicos de cada género se reutilicen, se transformen y se redefinan. De esta

manera, las películas científicas, el reportaje, la crónica, el vídeo institucional, industrial o de propaganda, el film ensayo, el video educativo, las películas de naturaleza, las películas de viajes o turísticas pueden tener muchas semejanzas con el documental, e incluso llegar en muchos casos a confundirse o confluir en el propio género.

Si resulta artificial aislar el documental de las otras formas de no ficción precisamente porque sus fronteras son móviles y borrosas, tampoco resulta sencillo diferenciarlo de las otras grandes formas cinematográficas (ficción y experimental), que le son tradicionalmente opuestas y ante las cuales se define habitualmente el documental, pues en realidad estas diferencias han sido artificiales y marcadas por necesidades mercantiles. Los límites de la no ficción y del documental con el cine "argumental" o de ficción han sido siempre imprecisos y cambiantes según el tiempo y las teorías predominantes, constituyéndose quizás en el principal debate dentro de este tipo de cine. La no ficción se ha definido como un antónimo de la ficción, pero mantiene unas relaciones indisolubles con ésta, generando interminables y productivas discusiones aún vigentes. (Cock, 2009:46)

Para un cineasta como Robert Flaherty nunca supuso un problema la ficcionalización de escenas y secuencias enteras, ya que el efecto que creaba en la audiencia era real: el contenido era lo que importaba para él, no el método. En el extremo contrario, Vertov consideraba su "Cine ojo" como una forma cinematográfica que trascendía las películas de ficción, a las que atacaba afirmando lo siguiente: "El drama cinematográfico es el opio del pueblo. ¡Abajo las fábulas burguesas y viva la vida tal y como es!" (Vertov, 1973:60)

La teoría contemporánea concluye que no existen límites claros entre el cine documental y el cine argumental. Se nutren uno del otro en formas y contenidos. En su estado ideal, el documental tiende a la ficción y la ficción hacia el documental. Según Cock (2009:46), el documental narra historias que se confunden con la ficción. Se comparten elementos comunes (como la puesta en escena, las técnicas cinematográficas y dramáticas, etc.). Del mismo modo, las películas argumentales han incorporado elementos de la no ficción como el realismo, los actores naturales, el dominio de la cámara y edición con una estética documental y, incluso, las temáticas. Resulta interesante señalar que autores tradicionalmente del campo de la ficción no han dudado en hacer incursiones en el documental cuando les interesaba, como Pier Paolo Pasolini, Jean-Luc Godard, Louis Malle, Wim Wenders, Emir Kusturica, Abbas Kiarostami, Martin Scorsese, Nanni Moretti, Fatih Akin o Víctor Erice, grandes directores que han trascendido una y otra vez las fronteras de la realidad y la ficción. (Cock, 2009:48)

Por otra parte, muchas películas experimentales (sobre todo relacionadas con el videoarte y las películas de vanguardia) trabajan, como el documental, con materiales extraídos del mundo real. Los documentalistas, por su parte, realizan cada vez más ensayos formales y estilísticos muy próximos al cine experimental. Como se observa a partir de esta tendencia, la dicotomía entre documental y experimental también se hace difícil de mantener (Cock, 2009:49-50), tal como argumentan dos obras teóricas que se centran en el estudio de las relaciones y confluencias existentes entre el cine de no ficción y el cine experimental: *Experimental Ethnography: The work of film in the age of video*, de Catherine Russell (1999) y *Documental y vanguardias* (2005), una obra colectiva, compilada por Casimiro Torreiro y Josetxo Cerdán. Catherine Russell opina que la delimitación entre la película experimental y la etnográfica es caduca y no debería mantenerse ya que esta frontera contribuye a que ambas prácticas continúen apartadas de los circuitos cinematográficos. Propone el término "etnografía experimental", no para designar una nueva categoría documental, sino como una irrupción metodológica de la estética, de la experimentación formal, en la representación cultural y la teoría social. La etnografía experimental, como dice Russell, "no es simplemente una nueva tendencia audiovisual contemporánea, sino también una nueva forma de reconsiderar y repensar la larga historia de intersección existente entre la antropología y la vanguardia." (Cock, 2009: 50)

En *Documental y Vanguardia*, algunos reconocidos autores españoles analizan los puntos de confluencia entre estos dos fenómenos contemporáneos, "más allá de lo que han sido históricamente los vínculos, cercanías o contradicciones entre cine de ficción y vanguardia histórica" (Cerdán, 2005:10). En este análisis señalan correspondencias entre documental y vanguardia en los orígenes del cinematógrafo y las primeras teorías, en las prácticas documentales más relacionadas con las preocupaciones sociales, en el cine de no ficción periférico, en el origen del vídeo, en el cine ensayo, en las miradas feministas, en el documental de archivo, el falso documental o el documental autobiográfico. (Cock, 2009:50)

En este capítulo nos proponemos presentar un breve estado de la cuestión sobre los principales géneros de la no ficción, que se pueden clasificar por un lado bajo la etiqueta del audiovisual tradicional - el ensayo, el reportaje y el documental - y, por otro, ofrecer también una introducción y contextualización específica a estos mismos géneros desde la óptica e intersección de la interacción y los nuevos medios, para ver y analizar cómo las lógicas de los medios interactivos y colaborativos han influenciado y propiciado el salto hacia un nuevo paradigma más complejo y lleno de interrogantes, pero también más rico en matices, resultados y competencias.

3.2 No ficción audiovisual

3.2.1 Reportaje audiovisual

Entre los géneros periodísticos emergentes, consideramos el reportaje como un exponente idóneo para analizar cómo éste se ha visto afectado por las dinámicas de los nuevos medios²². En este apartado nos limitaremos a hacer una breve introducción al reportaje audiovisual, que consideramos uno de los géneros periodísticos que se encuentra en un punto intermedio entre el ensayo y el documental. De los grandes géneros de la no ficción, podríamos decir que es el más alejado de nuestro objeto de estudio, el documental interactivo, aunque mantiene ciertos puntos importantes en común y por eso realizaremos una introducción básica y destacaremos las diferencias y similitudes.

3.2.1.1 Notas sobre la evolución del reportaje

El reportaje encuentra su origen en el periodismo angloamericano, donde la prensa impuso temprano una férrea dicotomía entre hechos noticiosos (stories) y juicios valorativos (comments), de acuerdo con la célebre máxima "Facts are sacred, comments are free". Esta distinción binómica se mantuvo hasta la gestación del periodismo interpretativo. Esta corriente, el interpretative journalism, agrupa otras tendencias como el periodismo de investigación - investigative journalism - y el periodismo de precisión - precision journalism -, un nuevo enfoque periodístico que proponía ir más allá del mero relato aséptico de los hechos, el impulso del cual contribuyó de manera decisiva al estilo informativo desarrollado por Time. El conocido como Timestyle fue seguido por otros newsmagazines que comenzaron a hacer uso de la interpretación, lo que supuso originariamente uno de sus principales rasgos distintivos respecto de la prensa periódica.

A partir del periodo de entreguerras, este planteamiento informativo comenzó a desarrollarse también en los periódicos de calidad, cada vez más interesados en ofrecer un tratamiento profundo y completo de los acontecimientos. El semanario estadounidense Time fue el responsable de desarrollar en los años veinte una nueva modalidad que superaba de lejos el concepto clásico representado por el relato objetivo (objective report), tipología que ha quedado reconocida en la tradición periodística anglosajona con el nombre de interpretative report o

²² El tema de los géneros periodísticos ya ha sido trabajado de manera extensa y profunda por un conjunto de teóricos (Armañaz y Díaz Noci, 1996; Díaz Noci, 2004; Díaz Noci y Salaverría, 2003; Salaverría et al. 2004; Larrondo, 1998, 2008 y 2009, etc.), a los que remitimos como autores y obras de referencia en esta materia.

depth report y, en el ámbito latino, como "relato interpretativo", "reportaje en profundidad" y/o "gran reportaje". La consolidación de esta fórmula interpretativa obtuvo reflejo en los primeros manuales de redacción estadounidenses que pusieron fin a la etapa de esplendor vivida hasta entonces por la filosofía objetivista, así como en los debates académicos y profesionales que se desarrollaron en el período de entreguerras alrededor de las ventajas e inconvenientes de un periodismo más analítico y explicativo. Estas discusiones prosiguieron en las décadas posteriores y aún en los años setenta las suspicacias ante el periodismo interpretativo no habían desaparecido, si bien la necesidad competitiva de la prensa frente al periodismo audiovisual había asentado por entonces las bases de su progresiva consolidación. Ya en plena madurez, el reportaje tuvo que adaptarse a los nuevos estilos y formas de entender el periodismo que surgieron en los setenta. Esto le llevará a incorporar nuevas técnicas narrativas y convertirse en piedra angular de corrientes que demuestran un estrecho y polémico vínculo con la literatura, como el Nuevo Periodismo. (Larrondo, 2009: 64)

Estas evoluciones han dado lugar a múltiples manifestaciones del género que complican su definición unívoca, de modo que el reportaje ha sido caracterizado como el "rey de los géneros periodísticos de creación" (Chillón, 1999:91) y como una "narración informativa de vuelo más o menos literario" (Martín, 1987:65), pero también como el género por excelencia de la interpretación y del tratamiento informativo profundo o documentado, útil en sí mismo y como complemento de la noticia. Así, en función de la diversidad temática, funcional, estilística y compositiva que le es inherente, la generalidad de los manuales coincide en definirlo como el más flexible y camaleónico de los géneros periodísticos.

En España, al margen de las aproximaciones que lo consideran un género creativo enormemente versátil y no sometido a pautas de escritura fijas, los autores clásicos de la redacción periodística necesitan esta modalidad a partir de las diferencias expresas que existen entre sus dos variedades más conocidas en prensa escrita: el "reportaje objetivo" - también llamado "reportaje informativo" o "reportaje estándar" - y el "reportaje interpretativo", modelo que se sirve de la interpretación o de "las inferencias con que se pasa del reportaje informativo al reportaje interpretativo." (Echevarría, 1998:49)

Considerado el prototipo de reportaje por excelencia, este último modelo se encarga de ofrecer una visión profunda de eventos vinculados o no a la estricta actualidad, lo que aumenta la exigencia de su planificación y establece su emplazamiento habitual en cuadernos, suplementos y revistas. Por el contrario, el reportaje informativo, más breve, evidencia una estrecha dependencia de las noticias del día y encuentra su lugar en las páginas de los periódicos.

Aunque los modos descriptivos y narrativos pueden estar presentes en ambas modalidades, suele ser habitual que el reportaje objetivo se sirva en mayor medida de las técnicas expositivas, mientras que el reportaje interpretativo admite mejor la narración y los lenguajes más literarios. Asimismo, el estilo del redactor se ve sujeto en el reportaje objetivo a las imposiciones propias del esquema en orden de interés decreciente, mientras que en el reportaje interpretativo, la mayor ductilidad estructural del género permite un estilo menos rígido, caracterizado por el relato de hechos principales, la inclusión de antecedentes (background), la explicación de las circunstancias que rodean el hecho y la aportación del contexto. De este modo, al margen de la estructuración escogida, el reportaje interpretativo conlleva una perspectiva multidimensional en torno a tres ejes temporales dependientes de la relación de los hechos que se comunican con otros actuales (contexto), anteriores (antecedentes) y posteriores (consecuencias o proyecciones). (Larrondo, 2009: 65)

Algunos estudiosos establecen también diferencias entre el "reportaje interpretativo" y el "reportaje explicativo", en que la interpretación no es evaluativa, sino descriptiva. Según Gomis (1987:307-308), la interpretación de primer grado o "descriptiva" explica qué ha pasado, mientras que la interpretación de segundo grado o "evaluativa" explica qué significa lo que ha pasado. Asimismo, se ha entendido que esta modalidad de finalidad explicativa es análoga a otros como el "reportaje de precisión", el "informe" y el "reportaje de investigación", relatos todos ellos que tratan de profundizar en la información a partir de soportes documentales, fuentes estadísticas y fuentes personales especializadas. También llamado "informe periodístico", "informe documental" o "informe de precisión", el informe puede estar más o menos ligado a la actualidad y ser más o menos documental. También puede llegar a convertirse en un "reportaje documental" cuando se mezclan los datos con los testimonios solventes de autoridades en la materia (Nuñez, 1995:80). Lo mismo se podría decir del informe en radio y televisión (Cebrián, 1992:197). También en radio y televisión el reportaje informativo se ha diferenciado de otras variantes como el reportaje documental, de investigación o gran reportaje, así como los reportajes de carácter monográfico, excepcional y especial. El reportaje presenta gran amfibología, por lo que hay que hablar también de "programas" informativos especiales, monográficos y extraordinarios (Cebrián, 1992:197). Con todo, resulta complicado establecer distinciones claras entre las variantes señaladas, ya que la flexibilidad y creatividad que demuestra el género en los medios audiovisuales conlleva tratamientos que hacen aflorar rasgos de cada una de ellas en las otras. Lo que sí parece claro es que todas pretenden informar en profundidad de un hecho de particular relevancia, previsible o imprevisible, por lo que requieren investigación y colaboración de diversos profesionales, además de una planificación muy

cuidadosa para garantizar su coherencia y unidad programática. La coherencia y la unidad resultan dos conceptos discursivos fundamentales en el entorno hipertextual. Se ha considerado también que su concepto puede ser cercano en algunos casos al "informe", por su utilidad para la exposición técnica de los contenidos y la aportación de datos en múltiples formas (documentos oficiales, infografías, estadísticas, etc.).

3.2.1.2 Elementos de diferenciación con el documental

El reportaje audiovisual consiste en explicar y mostrar con detalle y criterio personal un hecho noticioso. A diferencia del documental, el reportaje sí requiere un argumento preestablecido. Para preparar el guión es necesario combinar información de actualidad e investigación. Otra diferencia con el documental es la existencia de protagonistas sobre los que apoyar el argumento. A pesar de estas y otras diferencias, los puntos de contacto entre reportaje y documental televisivos son muchos. Los dos géneros pretenden plasmar hechos extraídos de la realidad con una clara función informativa y didáctica. Otra característica que comparten reportaje y documental suele ser su visión subjetiva de la realidad informada o documentada.

Según el *Manual del productor audiovisual* (2010) de Pepe Martínez y Federico Fernández, el reportaje se diferencia del documental ya que recoge unos hechos que suceden en un momento histórico y no se repiten. Se recogen las circunstancias de un hecho o una situación concreta desarrollando y profundizando en lo que es noticia o actualidad en un sentido más amplio. El material del reportaje puede pasar a formar parte de un documental siempre que se integre en un tema más amplio que lo incluya. El documental describe un estado de las cosas de carácter permanente, modos de vida, comportamiento de animales, aspectos científicos, históricos, culturales, etc. Por tanto, según estos autores, documenta un tema no ligado a una actualidad efímera. (Martínez y Fernández, 2010:137-138)

Julio Estremadoyro a *Lecciones de periodismo televisiva* (2004) señala que cuando nos referimos al reportaje o al documental como formatos televisivos estamos haciendo referencia a formas de tratar la realidad, a narraciones audiovisuales que tienen como finalidad mostrar la realidad, pero con actitudes y intereses diferentes. El reportaje televisivo es una manifestación informativa que juega con una actualidad determinada o latente y no con la actualidad inmediata, propia de la información de las noticias. Su objeto o finalidad es explicar acontecimientos, hechos o sucesos desde una perspectiva que va más allá de lo inmediato y que busca profundizar, interpretar, analizar y explicar estos acontecimientos. Por otra parte, a través de una investigación previa intenta establecer revelaciones o denuncias que muchas veces tienen un gran impacto sobre la opinión pública. El reportaje puede adquirir una cierta autonomía en la

programación, con programas íntegramente dedicados a este género en que se puede emitir un solo reportaje largo o diferentes que pueden oscilar entre 5 y 15 minutos de duración cada uno. El reportaje es el gran género del periodismo. Es el más difícil porque requiere que su autor sea a la vez un periodista, un detective, un investigador especializado y una especie de juez justo.

Hay dos características o cualidades, según Alberto Dallal en su obra *Lenguajes periodísticos* (2003), que lo diferencian del resto de géneros, y son: la presencia del autor-creador en el lugar de los hechos, que hace que este asuma el papel de periodista tradicional ya que la vocación auténtica del periodismo implica desplazamiento, acción y agilidad, y el hecho de abarcar exclusivamente temas vinculados a la actualidad. Según Dallal (2003:119), las principales características que lo definen son cuatro:

- El reportero o autor del reportaje debe acudir al lugar de los hechos, circunstancia que en ocasiones convierte el autor en participante y testigo.
- El autor de un reportaje está obligado a realizar la investigación antes y después de acudir al lugar de los hechos.
- El autor tiene la oportunidad, en cada pieza, de buscar el equilibrio entre los elementos objetivos que registre y los elementos subjetivos (comentarios personales, recursos creativos, etc.) que decida incluir.
- El reportaje es el único género periodístico que puede contener en su mensaje, en su relación con los hechos, en su forma de exposición y en su estructura cualquiera de los géneros literarios y los géneros didácticos. Y también puede utilizar técnicas, procedimientos y formas de expresión de otros tipos de lenguaje como gráficos, cuadros, estadísticas, etc, y en el caso de los reportajes audiovisuales, además del mencionado, puede aprovechar materiales equivalentes como filmaciones antiguas, entrevistas, voces, mezcla de imágenes y sonidos, etc.

Por el contrario, Jaime Barroso, en su libro *Realización de documentales y reportajes* (2009), no deja ninguna duda a la hora de diferenciar entre los dos géneros, señalando que "el documental tiene diferentes modalidades discursivas, ya que puede adoptar las técnicas más diversas: cine de montaje, directo, reportaje, cine didáctico, etc., siempre con un universo de referencia del mundo real" (Barroso, 2009:71). Se refiere al documental como género "contenedor", y al reportaje como "subgénero". El reportaje de televisión, salvando una cierta confusión del público más ingenuo que tiende a confundirlo con el documental, es el ingrediente fundamental de los llamados programas informativos no diarios o semanales, que está formado por una diversidad de formatos entre la producción previa y en exteriores. (Barroso, 2009:82)

Hace aproximadamente tres décadas se formalizó una ruptura entre el concepto de documental, como herencia de las corrientes estilísticas de la historia del cine, y este neo-género que se desarrolla en las redacciones de informativos de televisión, el reportaje. Sin embargo, como se ha señalado, su naturaleza documental es similar. Para terminar, ofrecemos la figura 3.1, que contiene un resumen de las principales diferencias entre los dos géneros (reportaje y documental).

3.1 Principales diferencias entre reportaje y documental

Tabla 3.1 DIFERENCIAS ENTRE REPORTAJE Y DOCUMENTAL	
DOCUMENTAL	REPORTAJE
Proviene de la historia del cine y es artístico.	Se gesta en las redacciones de las nuevas televisiones y es austero en cuanto a recursos expresivos artísticos.
Se refiere a temas no vinculados con la estricta actualidad.	Más directamente vinculado con la actualidad y la realidad más inmediata.
Contenidos temáticos científicos, culturales, educativos, históricos, etc. Emisión de series de documentales monotemáticos	Acontecimientos políticos y conductas sociales.
No suele tener presencia del documentalista director, pero puede darse el caso (modalidades interactiva y performativa)	Presencia y rúbrica del periodista autor, que hace presencia con stand-up 's. No esconde su estilo.
Cercano a corrientes literarias y estéticas, a medio camino entre el ensayo experimental y el reportaje periodístico.	Cerca del orden periodístico puro.
Tratamiento de la información más reposado, cámara más estable, encuadres con una composición muy cuidada, música, escenarios poéticos, lenguaje de superior nivel artístico que el reportaje.	Estilo directo, uso de la cámara en el hombro, manera de operar de los noticiarios, evita el uso de recursos cinematográficos clásicos, evita cambios de ritmo narrativo. Todos los segundos tienen sonido: off o entrevistas.

3.2.2 Ensayo fílmico

Estableceremos esta aproximación general al estudio del ensayo literario y audiovisual a partir del análisis de Alberto Nahum García en “La imagen que piensa. Hacia una definición del ensayo audiovisual” (2006) y de diferentes publicaciones de Antonio Weinrichter, de las que destacamos *Desvíos de lo real. El cine de no ficción* (2004) y *La forma que piensa. Tentativas en torno al cine-ensayo* (2007). Esta bibliografía nos proporciona una referencia básica para introducirnos en un género que, como veremos más adelante, resulta esencial para la aparición y consolidación del documental interactivo.

En cierto modo, como Ribas (2000) señala, los primeros documentales interactivos fueron experimentos más cerca del ensayo que del documental. Por tanto, se podría utilizar cualquiera de las dos nomenclaturas para designarlos, pero este autor prefiere adoptar la de ensayo. En esta línea, podríamos considerar los ensayos audiovisuales e interactivos como el terreno de experimentación del documental interactivo, como la antesala donde se desarrollan los ensayos y pruebas necesarios para que el género documental interactivo tome forma y adquiera vida propia.

Siguiendo el planteamiento propuesto por Alberto Nahum García (2006:75-105), tomaremos en consideración una serie de categorías y definiciones para enmarcar correctamente este fenómeno. En primer lugar, dada la disparidad de criterios, se intenta situar el ensayo como un tipo de texto propio del género argumentativo, diferenciándolo de modalidades fílmicas con las que se suele confundir. No es objetivo de este trabajo enumerar con detalle todas y cada una de las características que lo conforman como género. Sólo destacamos algunos aspectos retóricos que los documentales interactivos han aprovechado y readaptado según sus intereses comunicativos (como discurso, negociación y contrato con la realidad y el interactor): una cierta voluntad de estilo, un uso del montaje que devuelve el valor a la palabra hasta el punto de privilegiar sobre la imagen, la utilización de variados recursos meta-ficticios y, finalmente, el activo papel desarrollado en el discurso tanto por el autor como por el espectador. (García Martínez, 2006:782)

3.2.2.1 Aproximación a una definición del ensayo

Para entender lo que significa un ensayo audiovisual es útil partir de las definiciones convencionales sobre el ensayo recogidas en diferentes diccionarios y enciclopedias. Aquí escogemos algunas muestras:

Ensayo: "Género en prosa, generalmente breve, que aborda de una manera libre y no especializada los problemas más diversos con voluntad de creación literaria" (IEC, Instituto de Estudios Catalanes, 1995)²³.

Essay: "A literary composition of moderate length, dealing in an easy, cursory way with a single subject, usually representing the writer's personal experience and outlook. The form was invented in the late 16th century by the French writer Michel de Montaigne, who chose the name *essai* to emphasize that his compositions were attempts or endeavours, feeling their way toward the expression of his personal thoughts and experiences...." (Britannica.com, 2000)

Essay: "an analytic, interpretative, or critical literary composition usually much shorter and less systematic and formal than a dissertation or thesis and usually dealing with its subject from a limited and often personal point of view." (Britannica.com, 2011)²⁴

Ensayo: "Composición literaria constituida por meditaciones del autor sobre un tema más o menos profundo, pero sin sistematización filosófica." (Moliner, 1966)²⁵

Ensayo: "Obra o escrito, generalmente breve, en que se trata de alguna materia sin el aparato ni la extensión propios de un tratado completo." (Casares, 1982)²⁶

Además de la relevancia central del ensayo como vehículo de opiniones personales del autor, muchas de las otras características que aparecen en estas definiciones se adaptan muy bien a lo que iremos definiendo a lo largo de esta investigación: la libertad en la elección de temas diversos, la falta de voluntad de agotar un tema, la libertad de tratamiento sin una sistematización filosófica predeterminada, etc. El ensayo audiovisual es un género que cuenta con escasas películas adscritas a sus planteamientos, en contraposición con la fecunda tradición literaria de la que parte. Estas raíces comunes con la literatura hacen que la relación entre ensayistas literarios y documentalistas de cine-ensayo compartan numerosos mecanismos retóricos, estructurales y de disposición teórica. El ensayo permite elaborar una forma artística que conserva una poderosa vertiente filosófica, que faculta para pensar ideas y exponerlas de forma personalizada y asistemática. Supone un camino de búsqueda intelectual que muestra la especulación durante su génesis, con sus limitaciones, alejado de la rigidez de un sistema filosófico. (García Martínez, 2006:75)

En relación con el audiovisual y el cine, el cine ensayo propone una forma adecuada para su heterogeneidad y apertura formal, capaz de combinar varios elementos que, por las

²³ Disponible en esta dirección web: <http://dlc.iec.cat/results.asp?txtEntrada=assaig>

²⁴ Disponible en esta dirección web: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/192869/essay>

²⁵ Moliner, M. Diccionario del uso del español. Madrid: Gredos, 1966

²⁶ Casares, J. Diccionario ideológico de la lengua española. Barcelona: Gustavo Gili, 1982

potencialidades del montaje cinematográfico, pueden alcanzar cotas muy sugestivas por la expresividad del juicio personal del autor sobre los más diversos temas. Y todo esto lo hace desde una perspectiva argumentativa cosida a la realidad, que asume un discurso estilizado como método para organizar el propio pensamiento y darlo a conocer en su singularidad (García Martínez, 2006:75-76). Hay pocos investigadores que hayan intentado definir el ensayo cinematográfico y ninguno que haya elaborado una lista exhaustiva de los autores que la han cultivado. Además, para aumentar la indefinición, no se ponen de acuerdo entre ellos sobre qué es exactamente un ensayo fílmico. Por ello, en esta aproximación teórica nos apoyaremos en las muchas indagaciones en torno a la modalidad literaria, extrapolando sus características y aplicándolas al cine²⁷.

El ensayo audiovisual tiene como uno de sus principales referentes, como otras expresiones fílmicas, la influencia literaria. Se trata de una conocida tradición en la cultura occidental que se remonta al siglo V aC y los textos de Gorgias, Dión Crisóstomo, Cicerón, Séneca o Plutarco. En la era moderna, la referencia central del ensayo es Montaigne, del que asumirán su concepción autores como Bacon y, en el siglo XVIII, Voltaire, Defoe, Steele y Addison. En España, esta veta se desarrolló en la edad contemporánea (con la excepción de Fray Antonio de Guevara), en la obra de autores como Ganivet, Unamuno, Ortega o Marías, y en lengua catalana, con autores como d'Ors, Fuster, etc., para citar algunos de una larga lista²⁸. (García Martínez, 2006:76-77)

En el universo audiovisual, la poca producción de títulos, la dificultad para concretar la forma del ensayo y la proximidad con otros textos que se mueven en el ámbito de la no ficción complica la tarea de recopilar una historia del ensayo fílmico. Para Philip Lopate (1996), esta escasez se debe a varias razones: la dificultad de la cámara, debido a su naturaleza para registrar pensamientos, la intransigencia del público ante una saturación de palabras, la poca comercialización de películas tan personales e intelectuales o, finalmente, las trabas que un proceso colectivo y caro como el cine se impone a un autor que pretenda crear un discurso de estas características. (Lopate, 1996:266)

²⁷ Este apartado es parte de una investigación más amplia en la que se ha estudiado los trasvases entre la realidad y lo ficticio en diferentes tipos de discursos cinematográficos. El análisis central de partida se ha efectuado a partir del trabajo de investigación de Alberto Nahum García Martínez (2005) llamado *Realidad y representación en el cine de Basilio Martín Patino: montaje, falsificaciones, meta-ficción y ensayo* [Tesis Doctoral], Pamplona, Universidad de Navarra. Facultad de Comunicación, 683 pp.

²⁸ Para profundizar más sobre el ensayo en general, consultar el artículo de Carlos García Gual, "Ensayando el 'ensayo': Plutarco como precursor", *Revista de Occidente*, n.º 116, enero 1991, pp. 25-42, y el libro de María Elena Arenas, *Hacia una teoría general del ensayo. Construcción del texto ensayístico*, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, Cuenca, 1997, pp. 49-85. Una buena panorámica del género se puede encontrar en la publicación de Juan Marichal, *Teoría e historia del ensayismo hispánico*, Alianza, Madrid, 1984.

Román Gubern (1995:278) considera Christensen como uno de los líderes del ensayo con su obra *Brujería a través de los tiempos* (1922). Josep Maria Català (2000:80) indaga en el inicio fílmico del género afirmando que se pueden rastrear antecedentes en la obra de Welles en proyectos perdidos como *Hello Americanos* (1942-1943) o *Ceiling Unlimited* (1942) y en filmes televisivos como *Portrait of Gina* (1958) e *It 's All True* (1993), así como en el de Rossellini *Viaggio in Italia* (1954), calificado por Rivette como "ensayo metafísico". El director italiano no profundizó en esta línea de articular los diferentes materiales de manera ensayística, algo que sí desarrolló Welles en *F for Fake* (1975) y *Filming Othello* (1978). El primer film construye un fake donde Welles guía al espectador y va dejando rasgos biográficos y meditativos que le otorgan a la obra la categoría de ensayo fílmico. La reflexión se produce en las imágenes y a través de ellas. *Filming Othello*, por su parte, revisa la tragedia literaria adaptada al cine sin éxito.

En esta misma línea podemos identificar un ensayo de Pasolini a propósito de la intención de llevar a la pantalla un mito griego: *Notes Toward an African 'Orestes'* (1970). El director italiano enlaza los pensamientos políticos sobre África con las preocupaciones estéticas sobre qué actores le darán vida, la música adecuada, la planificación, etc. La película se enriquece con conversaciones en grupo de ciudadanos africanos. De similar factura meta-cinematográfica es *Entrevista*, que Fellini rodó en 1987. Se trataba de una falsa entrevista, que incluye recuerdos ficcionalizados representados por actores que daban pie al realizador italiano a repasar su cine y la historia de los estudios Cinecittà. A pesar de su vertiente ensayística, el filme cuenta con demasiados segmentos ficticios como para ser considerado un auténtico ensayo cinematográfico. (García Martínez, 2006:78)

A pesar de estos notables referentes, la concepción de este tipo de texto no logró toda su potencialidad hasta el desarrollo de la obra de Chris Marker, el autor más comprometido con el género. Una muestra evidente de la complejidad del concepto del cine-ensayo es que Josep Maria Català, por ejemplo, difiere de este juicio en calificar las obras de Marker como objetos que únicamente bordean el género: "filmes de escritura el flujo de imágenes de los cuales se amolda a la sinuosa disposición de una voz en off de carácter intensamente evocativo" (Català, 2000:84). Ya su primer filme, *Lettre de Sibérie* (1958), fue etiquetado por Bazin como un ensayo. La película traza una crítica formal y reflexiva en torno a la supuesta objetividad de las imágenes documentales. En otras obras ha rondado los límites entre documental y ensayo (como su celebrada *Le Joli Mai*, 1963), pero destacan dos filmes donde ha entrado de lleno en lo que entendemos como cine-ensayo: *Le Mystère Koumiko* (1965) nos enseña una relación entre el cineasta y una joven que le conduce a una reflexión sobre el pasado y la memoria, y *Sans Soleil*

(1983), que propone un viaje físico y emocional por varias geografías y recuerdos colectivos, con una potente y elegante composición verbal que ha llevado a Lopate a considerarla como una obra canónica, la "pieza maestra del ensayismo cinematográfico" (García Martínez, 2006:78)

Durante los años en que Marker comenzó su actividad fílmica, se pueden recordar ejemplos de películas admisibles en los límites del cine-ensayo. Por ejemplo *Nuit et Brouillard* (Alain Resnais 1955), tradicionalmente categorizada como documental, puede incluirse dentro del canon ensayístico. La potencia desgarradora de las imágenes recuperadas del holocausto se mezcla con el viaje a las ruinas de la tragedia. La visita filmada en un campo de concentración se armoniza con una voz (la del propio director) que se pregunta poéticamente por los hechos, proyectando así su reflexión personal. En el resto de la obra de Resnais, no de forma tan clara, se pueden entrever elementos ensayísticos, ya que obras como *Hiroshima mon amour* (1959), *El año Pasado en Marienbad* (1961), *Muriel* (1963), *Providence* (1967) o *Mi tío de América* (1980) combinan narración y reflexión en algunos casos con propuestas verdaderamente anti-naturalistas, pero aún insertadas claramente en el terreno de la ficción. (García Martínez, 2006:78-79)

Próximo intelectual y estéticamente a Resnais, otro director de referencia se ha movido por las fronteras del ensayismo fílmico: Jean-Luc Godard. Este y Marker son los directores más citados en la investigación académica en torno a este género. No resulta fácil incluir muchas de las películas de Godard en el exiguo canon del género, pero sí admitimos que muchas de las obras del director francés, como analiza Liandrat-Guigues (2004), crean a través del contraste de imágenes, sonidos e ideas "una forma que piensa", la cual genera conocimiento y resulta propia del cine (Liandrat-Guigues, 2004:193-200). Los límites no se muestran cristalinos en una obra tan compleja y fronteriza como la de Godard, pero se pueden considerar ensayos varias películas suyas. *Lettre à Jane* (1972, en colaboración con Gorin) realizada casi en su totalidad a base de fotos fijas que cobran nuevos significados, se ha considerado como una crítica al compromiso político de Jane Fonda. *Ici et ailleurs* (1976, también con Gorin) se articula a través de dos voces que esbozan su pensamiento sobre la imposibilidad de una aproximación fílmica a la lucha palestina. Desde una perspectiva más meta-cinematográfica, *Scénario du film 'Passion'* (1982) utiliza la técnica welliesiana de *Filming Othello* para reflexionar sobre el propio celuloide y los problemas surgidos en la adaptación que el mismo Godard hizo en *Passion*, aquel mismo año. Con el equipaje de estos ensayos en la espalda, el director francés produjo a finales de los ochenta su más reconocido y ambicioso proyecto: *Histoire (s) du cinéma* (1988-1998). Aquí nos presenta una reflexión-collage que hermana sus pensamientos sobre el cine y la representación, fragmentos de películas antiguas, rótulos, sonidos, noticiarios, etc., toda una

mezcla que forja un complejo ensayo audiovisual sobre el cine, donde por fin parece poner en práctica su deseo interdisciplinario tantas veces citado. (García Martínez, 2006:80)

En Francia, al margen de un cine de autor con un cierto nombre comercial, hay varios directores que se han adentrado en el terreno del ensayo en el celuloide. El ya mencionado Gorin trabajó el formato con un estilo bastante personal en *Poto and Cabengo* (1979) y *Routine Pleasures* (1986). La primera hace referencia al nombre de dos niñas que han inventado las reglas de un lenguaje propio, de modo que vehicula una meditación sobre cómo adquiere el hombre el lenguaje, rasgo esencial de su humanidad. Con una mayor introversión, *Routine Pleasures* asocia dos temas que, en principio, no tienen nexo: los aficionados a los trenes de juguete y el metraje del crítico y pintor Manny Farber. Desde un ángulo diferente, la humanista Agnès Varda ha ambientado un ensayo en el mundo rural francés: *Los espigadores y la espigadora* (2000), una obra que, insólitamente, llegó a las pantallas comerciales con relativo éxito. Varda interfiere con su voz y sus apreciaciones en un documento que recoge la vida en el campo. Esta premisa le sirve para pensar sobre la sociedad consumista, la simplicidad de la vida o, incluso, lo que constituye el arte (García Martínez, 2006:80). Todavía en el ámbito francófono, podemos destacar también a Alain Cavalier, por ejemplo, en *Vidas* (2000), o al franco-chileno Raul Ruiz, que cuenta, dentro de su ingente obra, con varios filmes de corte ensayístico.

En Estados Unidos, destaca la labor de Ralph Arlyck. Con un estilo más neutro, menos elegante en el uso de la voz en off, el ensayismo de Arlyck se puede observar en *An Acquired Taste* (1981), una reflexión irónica y crítica del sueño americano, en el que elige como objeto de análisis un grupo de personas que aspiraban al éxito y han quedado reducidos al fracaso. *Current Events* (1988) enseña como un antiguo hippy, contestatario en los sesenta, vive los problemas que amenazan el mundo veinte años después. Craig Baldwin, un autor sarcástico, referencia del cine de metraje encontrado, se sirve de celuloide rodado por otros para trabajar en los confines del ensayo. Películas como *Wild Gunma* (1984) o *Tribulation 99: Alien Anomalías Under America* (1992) constituyen ensayos-collage que reutilizan materiales e iluminan un discurso de contestación y denuncia a las políticas sociales, al tiempo que medita sobre la potencia semántica de la imagen.

Entre la tradición germánica (Bitomsky, Kluge y Syberberg) destaca el cineasta Harun Farocki, que demuestra interés por la memoria y la mirada cinematográfica. Así, en filmes como *Imágenes del mundo y epitafios de guerra* (1988) indaga en el espionaje, la fotografía y los campos de concentración, o *Videogramas de una revolución* (1992) utiliza material de archivo

para reflexionar sobre la banalización de los medios y la historia tomando como disculpa la caída del comunismo en Rumania. (García Martínez, 2006:81)

El ensayismo más explícitamente autobiográfico determina una rama con entidad propia en el género. Desde una perspectiva tan lúdica como la de Baldwin pero menos sarcástica, el estadounidense Alan Berliner demuestra su preocupación por los temas de la identidad y el pasado. Su película *The Sweetest Sound* (2000) presenta, con un estilo desenfadado un discurso intelectual sobre la identidad personal. A este sucinto inventario hay que sumar el trabajo de unos pocos cineastas españoles que han transitado el campo del film-ensayo desde un ángulo propio. La difícilmente clasificable película de Guerín *Tren de sombras* (1997) puede considerarse ensayística en la medida que propone una meditación muy personal sobre las posibilidades del propio cine, la naturaleza de la imagen y las fronteras entre la realidad y la ficción (Cuevas, 2001:21). La ausencia de la voz del autor (o de un diálogo que haga esta función de forma subsidiaria) y el juego constante de falsificación documental y ficcionalización pueden restarle validez como texto ensayístico, aunque sí mantiene una potente reflexión vista desde un yo - con sus dudas y especulaciones - que hace presente su personalidad a través del montaje. Finalmente, en el cine-ensayo español se eleva la figura de Martín Patino, con obras como *Madrid* (1987) o *La seducción del caos*²⁹ (1991), donde usa elementos aparentes de la ficción para delimitar sus inquietudes sobre la representación y los sus problemas.

3.2.2.2 Rasgos definatorios y diferenciación con otros géneros de no ficción

Muchas de las características que trazaremos para definir esta práctica son legado del tipo de texto literario, ya que, aparte de una mayor producción, la literatura académica se ha ocupado de esta modalidad discursiva con más atención que las escasas investigaciones sobre el ensayo audiovisual. La palabra "ensayo" se ha usado como cajón de sastre donde poner textos y filmes heterogéneos, con la única condición de que contuvieran cierta reflexión vista desde un yo - con sus dudas y especulaciones - y una consecuente reflexión intelectual. Tanta ligereza y abuso en la utilización del término ha desvanecido sus contornos, hasta el punto de que ni siquiera el lector y espectador culto lo identifica con nitidez. Ante la indefinición terminológica, no resulta ocioso detener la vista brevemente en la etimología de la acepción "ensayo" (Alvar, 1977:13-

²⁹ Para analizar los mecanismos reflexivos en la película *La seducción del caos*, se recomienda la lectura del capítulo de Alberto Nahum García, "El cine a través del espejo: la meta-ficción" dentro del libro *La seducción del caos* de Martín Patino", en Banús, Enrique, y Elío, Beatriz (eds.), *Actas del VII Congreso Cultura Europea*: Pamplona 23-26 de octubre de 2002, Pamplona, Aranzadi, 2002, pp. 1477-1489.

43). Desde un punto de vista semántico un ensayo es una prueba, un intento. Como reseña María Dolores Picazo, en el contexto francés donde introdujo el término Michel de Montaigne, el vocablo significaba "ejercicio, preludio, prueba, tentativa, tentación, y "ensayar" era sinónimo de "tantear, verificar, probar, experimentar, inducir a tentación, exponer al peligro, correr un riesgo." (Picazo, 2001:25)

Lo que entendemos desde Montaigne como ensayo - el significado permanece aún reconocible en cine - conjuga la idea de prueba con la de ejercicio, es decir, una tentativa que nos muestra el autor en constante aprendizaje, en el momento de experimentar. Este término se generalizó por Europa - primero en Francia, luego en las letras inglesas - durante el siglo XVII, pero no llegó a España hasta doscientos años más tarde. Liandrat-Guigues (2004:8) ha revelado que en el mundo cinematográfico la palabra "ensayo" se aplicó en los años veinte al cine de Eisenstein y, en los cuarenta, en la obra de Hans Richter, aunque sin las implicaciones que el término adquiriría a partir de los sesenta. La voz "ensayo" también fue usada por André Bazin en 1958, al calificar la *Lettre de Sibérie* de Marker como un "ensayo documentado mediante una película cinematográfica", en una noción más cercana a la que entendemos hoy. Román Gubern, en 1969, se apropió del término para referirse a la película de Godard *Dos o tres cosas que sé de ella* y Richard Wilson denominó de esta manera los últimos filmes de la obra de Orson Welles (*F for Fake* y *Filming Othello*). Incluso Wells había justificado la complicada estructura de su *F for Fake* aduciendo que se trataba de un ensayo.

Sea como fuere, la investigación académica ha actuado a posteriori y ha empezado a atribuir la etiqueta a varias cintas que, en su estreno, se recibieron como documentales o filmes de vanguardia. La "marca" se ha generalizado desde la eclosión del documental y los canales temáticos, con la consecuencia de dejar las prácticas de film-ensayo en un terreno difícil de delimitar por su heterogeneidad y su realidad multiforme (García Martínez, 2006:84). Los estudiosos no se ponen de acuerdo sobre si se trata de un género (Lukács, Aullón de Haro), un espacio creativo (Picazo), una tendencia (Renov), una forma de conocimiento (Jarauta) o una clase de textos (Arenas). Quien más claramente ha estudiado este problema taxonómico desde la literatura, y con quien coincidimos en su apreciación, ha sido María Elena Arenas. Para esta investigadora (1997:26), el ensayo constituiría una "clase de textos" englobable dentro de una cuarta categoría genérica natural: la argumentación (siendo las otras tres la lírica, la épica y el drama). Según Arenas, esta acoge toda la producción textual-literaria o no literaria, en prosa o en verso, de contenido predominantemente reflexivo, lo que por su amplitud requiere una escala de "literariedad" que diferencie las clases de textos más artísticos de aquellos que resulten más informativos. Dentro de la argumentación incluyen diversas clases de textos: el ensayo, la glosa,

el tratado, el discurso, la epístola o el diálogo, entre otros. Los escritos que se adscriben a cada clase lo hacen gracias a una constitución histórica que ha ido desarrollando una convención en una comunidad cultural o social y al funcionamiento pragmático de un conjunto de reglas sintácticas, estilísticas o estructurales legitimadas por la tradición literaria y compartida de todos los textos que así se etiquetan. (Arenas, 1997:21)

Sin embargo, la dificultad para incluir determinadas prácticas discursivas bajo el concepto de la clase de texto "ensayo" proviene de su diversidad en los temas y la elasticidad de su forma. Estas limitaciones a la hora de categorizar suponen dos de las características esenciales de los textos ensayísticos, constitutivas por tanto de su práctica. Para Lukács (1975:38), el cual estableció la primera gran reflexión del género en su capítulo "Sobre la esencia y forma del ensayo" (1975), este es un género artístico que se enfrenta con la vida con el mismo gesto que la obra de arte. Para Picazo (2001:17) se trata de un espacio literario indefinido que queda entre la autobiografía y el discurso especulativo. Aullón de Haro (1992:198), por su parte, propone un "Sistema Global de Géneros" dentro del cual se podría ubicar el ensayo. En este sistema, siguiendo Hegel, de Haro divide inicialmente los géneros en prosaicos y poéticos y desdobra los primeros, en los que la realidad es considerada según una conexión de tipo racional en dos segmentos: los ensayísticos (ideológico-literarios) y los científicos (técnico-formales). (Aullón de Haro, 1992:102)

Obviamente, los textos específicamente ensayísticos se sitúan en el centro mismo de los géneros ensayísticos, que cuentan con algunos subgéneros más cercanos al científico (como el discurso, el informe o el artículo) y otros más escorados hacia el artístico y la importancia del tema (la autobiografía, el libro de viajes, la confesión, el diario, la biografía o la utopía). Entre todo este conjunto de textos, la longitud es uno de los aspectos que dificulta la demarcación del ensayo. Según Aullón de Haro (1992:48), el tratado es más largo que el ensayo y el poema puede ser mínimo. Asimismo, un ensayo breve es un artículo y un ensayo más largo adquiere la categoría de libro. Catalán añade a esta distinción la sugerencia de que el ensayo está vivo y no concluso, mientras que el tratado se presenta cerrado y unívoco.

En el ámbito cinematográfico, el film-ensayo cuenta con los mismos problemas de delimitación, ya que reúne aspectos experimentales, documentales y del cine de ficción. Su confusión con el documental performativo, las películas de montaje o la vanguardia fílmica han generado desconcierto a la hora de etiquetar ciertas obras. Al igual que sucede en el campo literario, hay quien niega el cine-ensayo la categoría de género o estilo dada su poliforma y maleabilidad. Algunos autores han intentado determinar los confines del género.

Philip Lopate (1996) ha esquematizado cinco cualidades imprescindibles para calificar un film de ensayo y así evitar confusiones: presencia de la palabra, representación de una perspectiva o voz única, intento de averiguar algo sobre un problema, punto de vista personal y lenguaje elocuente. José Moure (2004), por su parte, propone una metodología que lo defina por defecto. La calificación de ensayo fílmico se aplicaría a aquellas obras que no cuentan con límites concretos, que no tienen un estilo retórico o comunicativo predefinido, donde no todo es reducible a la práctica de montaje aunque ésta sea esencial y, finalmente, que no tienen un procedimiento de creación prototípico (como el que define, por ejemplo, las películas de montaje). Él mismo asume los problemas de la vaguedad de esta tesis y termina proponiendo una definición de mínimos, donde no haya más excepciones que normalidades. (Moure, 2004:36)

Los problemas definitorios de Moure muestran que no resulta fácil encontrar ejemplos cinematográficos de cine-ensayo puro. Sucede con más asiduidad que un ensayo incube en un género para así poder reflexionar (como ocurre en *Lettre de Sibérie* respecto al documental). También se puede dar el caso, como apunta Català (2000:83), que surjan fragmentos ensayísticos en películas de ficción de autores como Godard, Wenders o Resnais. A pesar de estas fusiones con otros géneros o modos fílmicos, se puede separar de otras manifestaciones con las que a veces se confunde.

En su repaso histórico, Philip Lopate (1996) hace referencia a varios directores que bordean el cine-ensayo o entran puntualmente en él en algunas de sus obras sin comprometerse realmente con la modalidad. Para este autor, constituyen simples "aclarados de cuello ensayísticos" que pretendían "cuestionar la validez de la voz autoral individual". Del mismo modo, se confunden con el ensayo los texto-filmes performativos sobre el colonialismo o la opresión de la mujer protagonista en el filme de Trinh T. Minh-ha *Reassemblage* (1982) y *Surname Viet Given Name Nam* (1989) o las obras en vídeo de Fagin y la pareja Halleck-McCall. En estos casos se trata de películas documentales que cuentan con una elevada reflexión intelectual, pero esta cualidad no necesariamente los convierte en ensayos, ya que no tienen "lo que realmente piensan [los autores] sobre el material que han elegido." (García Martínez, 2006:86)

De los subgéneros fronterizos, Lopate (1996) también rechaza la mayoría de filmes de collage por no tener trama y no mostrar las meditaciones del autor. Excluye, por ejemplo, *Privilege* (1990), un fragmentario y multiformato collage de Rainer, porque lo considera "una cacofonía de voces y discursos", sin trama, el cual no se adecua al ensayo. Y también deja fuera del canon

- admitiendo, eso sí, segmentos ensayísticos - la obra de *Speaking directly: Some American Notes* (1972-1974) por la vaguedad de sus juicios. (Lopate, 1996: 249 y 252 a 254)

En este desconcierto genérico, durante años se clasificó el ensayo como una modalidad particular de documental. Sin embargo, hay una reconocible línea divisoria que los separa: en el film-ensayo, el trabajo fílmico no parte de la realidad, sino de representaciones sonoras y visuales - dependientes de su contrato con la realidad - que se amalgaman dejando visibles las huellas de un proceso de pensamiento, "estableciendo el proceso de reflexión justamente en las imágenes", jugando con sus tensiones (Català, 2005:144). Este juego hace que el ensayo se mueva en una zona indeterminada entre la no ficción y la ficción, llegando a hacer de esta mezcla entre realidad y creación discursiva el objeto de su meditación fílmica. Weinrichter (2004:49-53), por otra parte, acierta en la sutil línea que segrega el ensayo de una de las modalidades próximas del documental, el performativo: "La manera performativa ha traído un nuevo énfasis en el expresivo y el retórico, y en el que Nichols llama el conocimiento encarnado". Weinrichter se apoya en Nichols y Bruzzi para explicar los documentales performativos. Afirma que esta modalidad (practicada por autores como Moore, Broomfield o McElwee) desvía "el carácter evidencial del documental" con la intención de poder subrayar aspectos subjetivos y enfatizar la calidad afectiva del cineasta. Por lo tanto, el sujeto que filma debe responder tanto a la realidad como ante la cámara, porque apuesta por enseñar el mundo, explícitamente, según él lo percibe. La vertiente referencial del documental tradicional pasa a un segundo plano. El documental performativo se acerca más a la experimentación formal mediante unas herramientas retóricas que llaman la atención sobre el propio texto y lo que representa. A diferencia del documental reflexivo, el performativo "utiliza la referencialidad - según Nichols - como componente del mensaje, no como sujeto de interrogación" (Nichols, 1994:94-102). Pero performativo no se corresponde a ensayístico (es condición previa, pero no suficiente) porque hablar desde la subjetividad no equivale a establecer una reflexión y a construir un discurso en el que el ensayista tenga la última palabra (Weinrichter, 2004:49-53). Asimismo, dada la importancia del yo en el ensayo, conviene distinguirlo de otros subgéneros como el diario fílmico, donde el *Sherman's March* de McElwee o los filmes de Jonas Mekas quedan descartados como ensayos, ya que su estructura cronológica se organiza según la historia y no según el pensamiento. Algo parecido le pasa a la citada obra de Marker, *Le Joli Mai*, más cercana al documental por una profusión de entrevistas que acaba diluyendo la personalidad del autor. Aunque guarden múltiples paralelismos, tampoco la película de viajes o el autorretrato resultan aceptadas en la definición ensayística, ya que desatienden la potencia del discurso especulativo y la función crítica que determinan el cine-ensayo. Por similar razón, tipos

de textos como las películas de montaje o el documental poético no pueden incluirse bajo la denominación ensayística, ya que les falta el ejercicio fundamental de reflexión, pues las ideas no son inherentes a la conformación de estos textos. (García Martínez, 2006:88)

Teóricos y filósofos que se han interesado por el estudio del ensayo han hecho hincapié en su calidad de reflejo de un pensamiento enfrentado a la idea de totalidad, a la imposibilidad de una concepción sistemática y cerrada. El razonamiento que conduce al nacimiento y expansión del pensamiento ensayístico lo explica Cerezo (1991) argumentando que tras el predominio de la concepción sistemática en la Modernidad - que pretendía fundamentar una representación concluida del mundo -, con la crisis de la ilustración se propone una filosofía del momento, de la coyuntura y la circunstancia, "ante la arrogante instalación especulativa en el orden consumado de los principios" (Cerezo, 1991:39). Es decir, el texto único y totalizador propio del espíritu cartesiano de sistema cede su lugar al fragmentarismo, más adecuado para un pensamiento confuso y problemático que se enfrenta a una complejidad en la que ya no cabe una perspectiva unívoca ni un ideal de certeza libre de duda. (Adorno, 1962:36)

La reflexión entrecortada del fragmentarismo se ha convertido en señal de identidad de estos textos y películas y también ha caracterizado otras expresiones artísticas como la vanguardia. Según Català (2005), el film-ensayo se ubica precisamente a medio camino entre el documental y la vanguardia, y resuelve las limitaciones de ambos: por un lado, dialoga con la realidad, como hace el documental, pero, además, supera el formalismo vanguardista en integrar la mirada del espectador en una forma que lo necesita para completarse (Catalán, 2005:156-158). Por lo tanto, se puede admitir que la vanguardia está en la raíz del cine-ensayo, pero con una distinción radical entre ambas expresiones:

“La prototípica fragmentació del film-assaig no és un fi en si mateix com a l'avantguarda, sinó un punt de partida. En un cas [de l'assaig] és el símptoma d'una crisi general de la representació, en l'altre la presa de consciència de la crisi i l'elaboració d'una nova estètica que més que superar-la l'assumeix en benefici d'una major capacitat creativa, epistemològica i comunicativa.” (Català, 2000:88)

Ante esta crisis de representación, se pone el énfasis en lo que es parcial frente al total. El ensayo se organiza así como un discurso del incompleto, del no resuelto, y "implica una incesante emancipación del particular frente a la totalidad" (Jaraute, 1991:49). Un discurso que, según Renov (1989), enlaza la exploración personal con la sociología histórica y reivindica la subjetividad en busca de la verdad. Se presenta como una forma alejada del dogmatismo, ya que el propósito de transmitir una verdad doctrinal ha dejado paso a la justificación de un punto de vista personal sobre algún asunto de trascendencia pública. (Renov, 1989:7)

El ensayo dibuja un escenario de perspectivas múltiples en las que es tarea imposible la fijación definitiva y la unidad. La contradicción se revela esencial en el yo protagonista del ensayo y obstaculiza la articulación armónica de todos sus elementos, fluctuantes según la cadencia del yo-ensayista que va acumulando reflexiones. Finalmente, este género se opone al sistema porque, en conformar un pensamiento vivo que introduce el concreto y los conceptos de manera inmediata, no queda terminado ni interior ni exteriormente; puede aumentar o continuar según la disposición del yo y del tema en el que su pensamiento esté implicado.

En síntesis, observamos cómo la noción de obra abierta de la que hablaba Eco (1962) adquiere vigencia: el ensayo siempre permanece inacabado, ya que su reflexión sólo puede acercarse a una verdad vaporosa, ante la cual el autor va exponiendo sus ideas, completando, corrigiendo o probando su validez. Esta construcción simultánea del proceso y del contenido configura, según Català, la esencia del filme-ensayo: "Una reflexión mediante imágenes, realizada a través de una serie de herramientas retóricas que se construyen al mismo tiempo que el proceso de reflexión" (Català, 2005:133). Se aprecia entonces, claramente, como el medular carácter de meta-ficción del ensayo hace visibles los elementos de su propia construcción discursiva, al "comunicar al mismo tiempo los resultados y el procedimiento" (Marías, 1954:18-19). Por tanto, el film-ensayo termina reflexionando siempre sobre los límites entre realidad y ficción desde una perspectiva más ontológica que estilística: "Un film-ensayo es aquel que se centra en autodescubrirse a sí mismo, que reflexiona sobre la reflexión y que representa la representación" (Català, 2005:145). Esta condición de meta-filmicidad revela que, aunque el acento se ponga en las ideas, el género unifica fondo y forma: se reflexiona mediante imágenes sobre las imágenes. El verdadero ensayo fílmico no pretende ilustrar una reflexión previa - por muy conceptual o abstracta que sea - o acompañar con imágenes ilustrativas al concepto, sino construir su significado con y en estas imágenes y sonidos. (García Martínez, 2006:95-96)

3.2.3 Documental cinematográfico y televisivo

3.2.3.1 Introducción y contextualización

Resulta difícil, por no decir imposible, llegar a un consenso entre críticos, teóricos o historiadores respecto a la preeminencia del cine documental como territorio privilegiado de experimentación y desarrollo de las propuestas más innovadoras en el campo del cine y del audiovisual, en términos estéticos, discursivos y políticos. Pero la importancia del fenómeno, del interés por el documental, es indudable atendiendo a la creciente cantidad de filmes documentales que día a día ocupan más espacios de exhibición en las pantallas de festivales de cine, emisoras de televisión y salas de arte. Se trata, además, de un fenómeno global, ya que la

profusión de este tipo de cine se registra no sólo en América del Norte y Europa, sino a nivel regional y nacional. (Piedras, 2010:1)

Es desde el cine, precisamente, que se abre un debate entre cine moderno y cine posmoderno, aún hoy vigente, donde también ingresa el debate sobre el cine documental. A grandes rasgos, el cine moderno respeta las estructuras clásicas del relato: desarrollo, nudo, desenlace, más un respeto por la temporalidad cinematográfica. Mientras que el cine posmoderno - categoría donde se incluye el documental interactivo - presenta una estructura establecida en la intertextualidad, la cita, el desplazamiento en el relato, la ruptura del espacio y del tiempo cinematográfico. Dentro del film se plantean fragmentos simultáneos o alternativos, de géneros o estilos, incertidumbres, paradojas, y autonomías referenciales, presentando así dos conceptos nuevos dentro del cine, el simulacro y la virtualidad. Los bajos costes de los equipos de filmación y un intento de rescatar las historias locales aumentan la tendencia para capturar imágenes en el ámbito cotidiano. Y esta tendencia se ve fortalecida por una televisión que especula con el afán artístico del espectador (el *Big Brother* es un buen ejemplo). Alejandro Piscitelli llama a esta forma nueva de hacer televisión la "post televisión". La conjunción de todos estos elementos da como resultado que se empiece a hablar de las nuevas tendencias o narrativas audiovisuales, en un intento de incluir todo tipo de productos culturales que contengan imágenes y sonido sobre soportes analógicos o digitales (Dufuur, 2010: 327 -328). Estas nuevas tendencias en el audiovisual retratan temas postergados, ocultos y hasta censurados por instituciones políticas, religiosas o culturales, que mantienen cierto control sobre la producción de subjetividad. Es tiempo de contar historias sobre las minorías étnicas, sociales, religiosas, pero también es hora de contar historias olvidadas, micro-relatos o de revisar la historia. En este panorama se produce el auge del documental como forma de retratar aspectos de la vida cotidiana. Bajo diferentes aspectos temáticos podemos decir que el documental genera nuevas miradas del mundo en el espectador. En la actualidad el documental ha ampliado su radio de acción, incorporando a su jurisdicción diversos aspectos de la vida cotidiana, sea pública o privada, gracias a los bajos costes de los equipos de filmación y edición que permiten a cualquier usuario, registrar la realidad que le rodea. Es así que la cotidianidad se pone de moda y "la era de la reproductibilidad técnica" impregna todos los espacios de la sociedad, donde el registro de cualquier actividad se vuelve casi una obsesión para el ser humano. (Dufuur 2010: 328)

En una primera aproximación generalizadora diríamos que el género documental es uno de los dos macro-géneros institucionalizados por el cine y la televisión, un género que nos habla sobre la realidad y las relaciones que se establecen entre los referentes y los variados tratamientos que

se puede hacer, muchas de las cuestiones entre la narración y la enunciación y sobre su propia capacidad de conformar un discurso sobre el mundo. Ante esto se le opone el otro gran macro-género: la ficción. Sin embargo, no siempre es sencillo delimitar sus respectivas fronteras. En una aproximación más pragmática podríamos decir que el documental es un texto que pretende transmitir un saber o una información, contando que debe haber alguien que quiera transmitir ese saber y alguien que quiera aprender o conocer lo que se le transmite, es decir, se necesitan un emisor (autor) y un receptor (espectador) predispuestos a cumplir su rol para que el documental sea entendido como tal. (Ganga, 2004:470)

Estas definiciones, sin embargo, no son suficientes para dar categoría conceptual al amplio y movedizo género documental, y más si tenemos en cuenta que ni los teóricos ni los realizadores se han puesto de acuerdo sobre cuál es la cuestión o las cuestiones clave que lo determinan, ni siquiera si presenta unas características universalmente válidas: la relación con el referente, el aspecto artístico y narrativo, o en la dicotomía entre objetividad y subjetividad de la enunciación. Y es que, como dice Bill Nichols "el documental como concepto o práctica no ocupa un territorio fijo" (Nichols, 1997:42). Esta misma frase de Nichols nos indica que hay otro elemento a tener en cuenta, lo que él llama la práctica. Es decir, el documental, como producto cinematográfico o televisivo concreto debe abordarse también desde la perspectiva técnica y tecnológica, además de la narrativo-textual. Y esta doble configuración será la que nos permita entrar en contacto íntimo con las nuevas tecnologías. (Ganga, 2004:471)

El origen mismo del documental, en tanto que texto y producto cinematográfico, es la invención tecnológica del cinematógrafo (1895). Este deslumbró desde un principio por su capacidad de reproducir las cosas y los procesos en movimiento, en apariencia tal como son y ocurren. Su realismo superaba, con mucho, a cualquier otro tipo de representación icónica conocida hasta entonces y eso fue la causa del nacimiento del primer gran mito del cine documental: la consideración de éste como un espejo del mundo. Por tanto, una de las "nuevas tecnologías" de aquella época es la que hace posible un género que, si bien al principio no era más que una vaga intención, en unos pocos años comenzaría a dar mucho de sí. Las primeras películas de los hermanos Lumière tenían clara vocación documental. Tal es la intención de *La salida de los obreros de la fábrica* (1895), primera película exhibida en una proyección pública, aunque conste sólo de un plano-secuencia y no sea, ni por duración (apenas un minuto) ni por complejidad, lo que hoy en día consideramos un documental. Muchas otras películas de tipo documental siguieron en los primeros años del nuevo arte y en poco tiempo dejarían de ser meras tomas únicas para convertirse en algo más parecido a lo que hoy entendemos por documental, aunque no teniendo aún un concepto claro de montaje, pero sí con una

intencionalidad manifiesta. Esto se aprecia en ciertas películas presentadas como "auténticas reconstituciones" (Barnow, 1996:28), como sucede con *La coronación del Rey Eduardo VII de Inglaterra* (1902), que fue cuidadosamente reproducida en estudio y filmada con anterioridad para poder ofrecer un reportaje del evento (en el que se incluían también tomas in situ, auténticas) pocas horas más tarde.

Tras una etapa de decadencia (a partir de 1907) provocada por el auge de las películas de ficción, a las que el montaje llenó de innovaciones, llegó la progresiva institucionalización de las técnicas de montaje en este macro-género, es decir, la creación de unos códigos cinematográficos fundamentalmente narrativos, y es cuando lo que llamamos documental adquiere unas características modernas, a partir de los años 20. Este tipo de montaje clásico lo explotó Flaherty con su *Nanook el esquimal* (1922), convirtiéndose en el primer autor de documentales conocido por el público. Es en esta época cuando se realizan las primeras obras que marcarán la historia del documental, como las de Flaherty, pero también otros como *El hombre de la cámara* (1929), de Dziga Vertov, tan difícil de clasificar. Ambas son ejemplo de dos formas divergentes y, al mismo tiempo, completamente válidas de concebir el documental.

3.2.3.2 Bases históricas y teóricas del proceso de subjetivización del cine documental

Una serie de factores estéticos, discursivos, sociales y tecnológicos habilitan y explican las transformaciones decisivas que desembocan en la creciente subjetivización de las prácticas documentales de las últimas décadas, relacionadas a la relativa universalidad y productividad de las mismas. Para dar cuenta de estos elementos retomaremos las propuestas de algunos estudiosos de la materia.

En primera instancia, siguiendo a la historiadora Maria Luisa Ortega (2005:196), esta autora ha reconocido la influencia de dos movimientos: el Direct cinema y el Cinéma vérité. Surgidos ambos hacia finales de la década de los cincuenta en Norteamérica y Francia respectivamente, liberaron al cine documental de sus duras estructuras promoviendo la experimentación formal y un mayor acercamiento entre el cineasta y la realidad que le rodea.

Otro factor desencadenante es el desarrollo de las tecnologías videográficas hacia finales de la década de los cincuenta. El vídeo (surgido como evolución necesaria para la difusión masiva de la televisión) impone cambios sustanciales en las tradiciones hegemónicas del documental de la época, cambios que, si bien tienen una raíz tecnológica, acaban siendo promotores de transformaciones estéticas. Estas modificaciones, señaladas por el historiador español Manuel

Palacio en su libro *El eslabón perdido. Apuntes para una genealogía del cine documental contemporáneo* (2005:163-164), podrían resumirse en dos elementos:

a) La duración de la cinta de vídeo, en el momento de su creación, era de 30 minutos, contra los 11 minutos de la bobina de 16 mm. Esta diferencia es clave para la producción de planos de rodaje y permite, al mismo tiempo, un acercamiento menos mediatizado entre el cineasta y su objeto.

b) También, con el vídeo, se pueden visualizar instantáneamente las imágenes registradas, convirtiéndose la base de la tecnología cinematográfica en un hito importante entre la instancia de la captación y la de la exhibición. De esta manera, el documentalista tiene más control sobre el material y más posibilidades de manipularlo.

Estrechamente vinculado al factor anterior, un elemento de relevancia para pensar en la primera persona en el cine documental es el desarrollo, hacia comienzos de la década de los sesenta, del llamado "nuevo periodismo" en el campo de la televisión estadounidense, ya que este movimiento impulsa "la doble operación de incorporar al narrador en primera persona en géneros de no ficción y, por otro, construir relatos tan entretenidos como lo hace la ficción" (Palau, 2005:177). Según María Luisa Ortega (2005:187), habría una tendencia asentada en el relevo que la televisión hace del documental como práctica referencial durante la década de los sesenta, es decir, a pensar el cine documental como práctica discursiva y ya no como práctica mimética, que se podría vincular con el trabajo de experimentación sobre la materia narrativa realizado por las vanguardias. En este marco, películas como *Berlín, Die Symphonie der Großstadt* (Walter Ruttmann 1927) y *À propos de Nice* (Jean Vigo 1930) serían algunos de los antecedentes de esta tendencia no mimética experimental que se habría visto domesticada por un giro socio-político del documental efectuado hacia la década de los treinta, con el fin de "hacer sus mensajes más directos y efectivos como instrumento de acción." (Ortega, 2005:188)

El crítico francés Jean-Louis Comolli, en su libro *Ver y poder: la inocencia perdida: cine, televisión, ficción, documental* (2007) concibe la profusión de la primera persona en el cine documental como una especie de antídoto o reacción al discurso los medios masivos de comunicación y específicamente al de la televisión. Comolli (2007:46) indica que los medios de comunicación construyen un mundo convertido en espectáculo, en que los hechos parecen ocurrir primero en la televisión que en la realidad, ocupando la realidad de la representación el lugar de la representación de la realidad. La respuesta del documental subjetivo sería reconciliarse con el registro del documento creando un vínculo "cuerpo-palabra-sujeto-experiencia-vida que garantice que la experiencia de la filmación repercutirá en el cuerpo

filmado". De este modo, "el cuerpo filmado del cineasta impone una prueba más de la esencia documental de la película capaz de producir un efecto de verdad indiscutible." (Comolli, 2007: 48)

La irrupción de la subjetividad es uno de los fenómenos de mayor productividad estética y política en el marco del proceso de transformación aún no finalizado del cine documental. La incorporación de las formas de la primera persona en el seno de las prácticas documentales que se han definido tradicionalmente en relación a los "discursos de sobriedad" promueve la aparición de nuevos pactos comunicativos entre la obra y el espectador, a la vez que genera un giro epistemológico que se erige en la ruptura de los sistemas explicativos tradicionales mediante los cuales el documental clásico explicaba y daba cuenta de diversos fenómenos históricos, políticos y sociales (Piedras, 2010:13). Según Bill Nichols (1997), lo que él considera como "discursos de sobriedad" incluyen los discursos de las ciencias, la economía, la política y la historia, los cuales afirman describir la realidad, con pretensiones de verdad respecto a su referente .

Aunque estas transformaciones no se encuentran exclusivamente en el documental en primera persona y están vinculadas también a otras variantes expresivas contemporáneas - entre ellas las hibridaciones entre documental y ficción y los fakes (falsos documentales) -, han sido particularmente significantes en lugares con profundos conflictos armados como la mayoría de países de Latinoamérica, debido a su intersección con problemáticas históricas y sociales más amplias como la emergencia de las políticas públicas de la memoria después de los hechos traumáticos ocurridos durante los últimos procesos dictatoriales, las diversas crisis institucionales, políticas y económicas de la década del noventa y la consecuente configuración de nuevas identidades culturales, políticas y de género. Este proceso de subjetivización, presente en los últimos años en el terreno del documental tradicional, también es extensible al nuevo género que analizamos, ya que el interactor, al poder tomar decisiones que antes eran responsabilidad exclusiva del director, en cierto modo subjetiviza el discurso a su favor y reconduce la narrativa en función de sus propios intereses (en relación a los límites de control que haya establecido el director con anterioridad).

3.2.3.3 Últimas tendencias

Las últimas o nuevas tendencias en el cine documental, según se mire, se constituyen como un factor esencial en el género que analizamos, ya que este bebe de ellas para conformarse como tal, apropiándose de un conjunto de propiedades que a continuación comentamos con profundidad. En la década de los setenta la introducción del vídeo significó que el coste de las

producciones se abaratara y acercó la grabación de imágenes en un sector más amplio de la sociedad, con la consecuente democratización de la producción audiovisual. En los años ochenta los estudiosos del documental centraron su atención en dos nuevas modalidades, la reflexiva y la performativa. El documental reflexivo focaliza su atención en el proceso de producción y las convenciones que usa el documental, como hemos visto en el capítulo anterior. Aumenta nuestra conciencia sobre la intervención del dispositivo cinematográfico en el proceso de representación de la realidad. Esta tipología de documental es la más consciente de los problemas de autenticidad sobre la práctica y la teoría cinematográfica, hurgando en el espectador para que tome conciencia sobre su relación con un documental y lo que representa. Chris Marker, en *Sans Soleil* (1982), obliga a tomar conciencia de lo que se esconde bajo la forma de representar la vida de los demás, si se tienen en cuenta las ideologías y el racismo.

Por otra parte, el documental performativo evidencia la visión subjetiva del director sobre el tema que expone. Plantea preguntas sobre el conocimiento y le interesa acentuar los aspectos subjetivos buscando el impacto emocional y social de la audiencia, mostrando la subjetividad de la experiencia y la memoria, a partir de cómo explicamos los hechos vividos. Es un tipo de documental que mezcla la realidad con la imaginación y que intenta transmitir la idea de que a partir de las vivencias personales se puede llegar a comprender el funcionamiento de la sociedad. Como ejemplos de esta tipología podemos citar *Tongues Untied* (1989), de Marlon Riggs, donde se trata el tema de la identidad afroamericana y gay, y se expone la complejidad emocional de las experiencias personales del autor. Directores de esta manera de confeccionar documentales como Ross McElwee, Alan Berliner o Michael Moore se convierten en un personaje más de la película. Pero su presencia no es meramente anecdótica, va más allá de su condición de receptor de las entrevistas: su personalidad, que mantienen de una película a la siguiente, guía toda la percepción de la narración por parte del espectador. Michael Moore, que es el cineasta más conocido de todos ellos, comienza la película que le hizo famoso - *Roger and Me* (1989) -, explicándonos su vida desde la infancia y primeros trabajos antes de centrarse en el tema del film, el paro en su ciudad, Flint (Michigan), con toda la autoridad que le da su implicación con esta realidad local. Moore muestra su estupor por el desorden del mundo, escenifica a sí mismo exponiendo su cuerpo a la cámara como si nos quisiera decir que el cineasta no es externo a lo que filma, que está implicado en cuerpo y alma en aclarar los conflictos que atraviesa la humanidad. Así nos lo recuerda a *Fahrenheit 9/11* (2004), donde se expone su visión del presidente EEUU, George Bush, y reflexiona sobre la democracia. En *Sicko* (2007) nos muestra la realidad de la atención sanitaria en los Estados Unidos

concentrándose en la industria farmacéutica y en la corrupción de la Food and Drug Administration (FDA), la agencia gubernamental dedicada a regular alimentos y medicamentos.

A continuación enumeramos y describimos las principales últimas tendencias y/o direcciones que ha tomado el cine documental, de las cuales se inspiran, como veremos más adelante, numerosos planteamientos del documental interactivo.

3.2.3.3.1 El cine-ensayo: Chris Marker, Jean Luc Godard, Eugene Farocki y Marlon Riggs

Tipo de cine donde el valor predominante es la innovación y la experimentación formal. El término se usó a menudo en contraposición al llamado cine comercial, pero en ningún caso constituye una corriente, sino una categoría formada por aquel cine que se proyectaba en salas de este tipo por no tener cabida en el circuito de distribución comercial. Grandes nombres del cine como Fellini, Bergman o Antonioni fueron incluidos dentro de esta denominación por su originalidad y la nula, casi siempre, repercusión comercial de sus filmes. Como cine-ensayo o film-ensayo (o vídeo-ensayo) entendemos un cierto tipo de producciones audiovisuales que proponen una reflexión subjetiva en torno a preguntas fundamentales respecto a nuestra identidad como quiénes somos, de dónde venimos y hacia dónde vamos, donde estamos ubicados y qué intereses respondemos, entre otros. El discurso construido con elementos cinematográficos ni gira en torno a la representación ni pretende mostrar de forma directa la realidad, y tampoco permite que se la coloque dentro de algún tipo de género, ya que lo que promueve es la liberación de formas conceptuales, sin que por ello se renuncie a propiciar pensamiento, el cual constituye su verdadero fundamento: construir un cine de pensamiento o una forma que piensa, como diría Godard.

Su título remite a la expresión de Jean-Luc Godard, pero debería hacerlo a las palabras del año 1940 de Hans Richter: "filmes que tienen como finalidad dar forma a los pensamientos en la pantalla" y "esfuerzo para hacer visible el mundo de los conceptos, los pensamientos y las ideas". El cine-ensayo, según el mismo Godard, se asemeja a intentar "escribir un ensayo sociológico en forma de novela, disponiendo sólo de notas musicales". El sentido de los filmes ensayísticos se encuentra en el diálogo permanente que se sucede entre las imágenes, en la fragmentación de las mismas, su división, inconexión y ausencia de linealidad. Una continuidad sucedida en la reflexión, en el libre discurrir de los pensamientos y no en las continuidades causales, ni en las espacio-temporales. Los filmes de esta tipología son híbridos entretejidos, con capas de ideas visuales que, conectadas entre sí, apuntan continuamente a diferentes niveles de significación, huyendo de la representación.

Pero si hay una duda en torno a la vigencia del enunciado cine-ensayo, esta remite a la cuestión de los formatos. El cine-ensayo ha partido de las soluciones formales y morales del cine de vanguardia, del experimental y del documental creado a lo largo del siglo XX, pero también lo ha hecho de la televisión y del videoarte. Se puede hablar de cine-ensayo en términos históricos, pero resulta, cuando menos confuso, hacerlo para definir las realizaciones audiovisuales de la actualidad. Salvo pocas excepciones (aquellos asentados en la industria cinematográfica que ruedan en 35mm y aquellos otros outsiders que continúan creyendo en las posibilidades de los formatos menores - super 8 y 16mm -), pocos son los realizadores ensayistas que trabajen actualmente en formato cinematográfico.

3.2.3.3.2 El "dogumentary" (documental dogma): Lars Von Trier

En 1995 Lars Von Trier y un grupo de directores, entre ellos Thomas Vinterberg y Søren Kragh-Jacobsen, dieron a conocer un documento en el que planteaban la necesidad de modificar la forma de realizar el relato cinematográfico. Este documento resultó ser el impulso inicial de un movimiento llamado Dogma 95. Los directores en cuestión se comprometían a tratar sus películas respetando una serie de normas estrictas a partir de las cuales buscaban encontrar la verdad profunda. Las películas filmadas de acuerdo a este movimiento deben ser filmadas en escenarios naturales, evitando las escenografías creadas en los estudios, con cámara en mano o en el hombro, grabadas con sonido directo y sin musicalizaciones especiales. Todas estas especificaciones buscan dar a la historia un tono más realista. Dogma pretende instaurar un "rescate del cine actual" predicando, frente al apogeo de la tecnología, una vía de castidad formal que, entre otros mandamientos de su decálogo, exige el uso de la cámara manual, el color y los decorados naturales, condenando los trucajes, la luz artificial y los géneros cinematográficos. Las películas Dogma se caracterizan por lucir un certificado que otorga la autenticidad del proyecto y un certificado expedido por un comité de jueces que valoran el filme.

Siguiendo el camino marcado por Dogma 95, Lars von Trier presentó a finales del 2002 "Dogumentary", un manifiesto que a través de nueve mandamientos pretende establecer un conjunto de pautas para la realización de documentales, propuesta que mantiene importantes semejanzas con Dogma. Según Von Trier, el documental se ha dejado seducir por los recursos del cine de ficción y se ha apartado de su función original de describir la vida de la manera más objetiva posible. Con la intención de recuperar este género, un grupo de cineastas y productores de televisión daneses, con Lars von Trier a la cabeza, crearon las bases para la versión dogma del documental: el "Dogumental". Si Dogma 95 era un intento por recuperar la esencia del cine:

la historia, el "Dogumental" es el intento de recuperar la esencia del documental: la veracidad. No manipular las imágenes ni el sonido, no utilizar cámaras ocultas ni imágenes de archivo, marcar cada cambio de secuencia con 6-12 fotogramas en negro o ceder a la "víctima" del documental la última palabra, son algunas de las reglas autocensura que los directores se verán obligados a aceptar para poder obtener el certificado de "dogumental". Se trata de un regreso a los orígenes que convierte el contenido y su contexto en elementos principales, dejando la forma y la expresión en un segundo plano. La supresión de los recursos artísticos tiene como finalidad aumentar el interés por este género gracias a la recuperación de la credibilidad de la historia contada. La historia emerge en estado puro. Las historias que sólo pueden ser explicadas mediante la utilización de efectos artísticos quedarán automáticamente excluidas y será necesario encontrar personas genuinas con historias que contar.

El Dogma se presenta como una manera de elaborar cine situada dentro de un contexto cultural en el que todo está inventado y en el que las únicas innovaciones se producen a través de artificios visuales, y que en la mayoría de casos no contribuyen a maximizar el sentido de la obra cinematográfica. Se produce durante una época, a finales de los años 90, cuando el cine comercial alcanza un gran éxito de público y donde las obras de autor se esconden en circuitos underground, lo que hace difícil la supervivencia de estos proyectos porque todo está gobernado por el dinero. Es una etapa difícil para los buenos guiones, sólo permanecen las obras de autor con una reconocida fama, pero el estilo siempre es el mismo. Es una etapa de desengaño intelectual, en la que el cine se aleja del realismo de la primera época, donde el dramatismo se aleja de su estado puro para juntarse con la comedia, con los efectos especiales. Dogma 95 parte de la iniciativa del director danés Lars Von Trier, acompañado por Soren Kragh Jacobsen, Thomas Vitenberg y Kristian Levring, y se plantea, en medio de un escenario complejo, como una corriente cinematográfica que pretende ofrecer una alternativa al modo de hacer cine que se conocía hasta entonces. Su intención era manifestarse en contra de los artificios que se utilizan en la industria cinematográfica en su manera de realizar un film, para recuperar los conceptos esenciales de una película: la pureza de la interpretación de los actores, un buen guión (y por extensión una buena historia), economía en las imágenes, realismo en la iluminación, etc. A todo esto hay que sumarle una nueva manera de realización: cámaras sin trípodes y una edición lineal que debe seguir un orden cronológico de la historia. Para establecer las bases de estas ideas, los cuatro directores daneses - Von Trier, Jacobsen, Vitenberg y Levring - elaboraron un decálogo con unas normas rígidas de obligado cumplimiento para aquellos que quisieran rodar una película Dogma. Estas normas influyen principalmente en la realización del film, pero sus bases son una protesta por la pérdida de la esencia del cine de los comienzos. Las normas se

basan en diez preceptos que debe tener en cuenta el director. A continuación las enumeramos brevemente:

1. Los rodajes deben ser en espacios naturales
2. El sonido debe ser el real de la filmación, no se puede pisar ni añadir música a postproducción
3. La cámara no se apoyará en trípodes para rodar ni en ningún eje artificial
4. La película debe ser en color, no se admiten ni trucajes ni luces artificiales
5. Utilizar efectos especiales o filtros de cualquier tipo está prohibido
6. No pueden haber armas ni pueden ocurrir crímenes en la historia
7. Las alteraciones de tiempo y/o espacio están prohibidas
8. Las películas de "género" no están aceptadas
9. El formato debe ser 35mm normal (formato academy)
10. El director no debe aparecer en los créditos

Estos cuatro directores, después de elaborar el decálogo, y movidos por la necesidad de modificar la forma de realizar el relato cinematográfico, se pusieron en marcha dándolo a conocer, comprometiéndose cada uno de ellos, a producir una película bajo estos preceptos. La idea era que estas películas pudieran servir, por una parte, como ejemplo a todos aquellos que se quisieran unir a este movimiento. Y por otra, utilizar estas películas para hacer llegar a la gran masa la base de su pensamiento, el producto de su manifestación en contra de la industria. Como resultado fundacional se produjeron cuatro filmes: *Mifune* (Soren Gragh Jacobsen, 1999), *The King is Alive* (Kristian Levring, 2001), *Celebración* (Thomas Vitenberg, 1998,) e *Idioterne* (Lars Von Trier, 1998). Estas cuatro películas se consideraron como ejemplo de lo que se tenía que hacer para que un filme llegara a ser auténtico Dogma, y se estipuló que toda aquella película que pretendiera hacerse bajo este estigma, debería pasar unos controles de calidad que así lo certificaran. Estos controles se referían al visionado por parte de los cuatro directores Dogma de las propuestas cinematográficas que fueran llegando y éstos, con el decálogo en mano, debían certificar su autenticidad o no. El aprobado se certificaba con un diploma que se le entregaba al equipo de la película por haber cumplido todas estas normas.

Lars Von Trier concibió el Dogma como una liberación de las normas impuestas hasta su momento, proponiendo este nuevo movimiento como una anarquía en el proceso, en las formas de elaborar cine. Según su punto de vista, había que librarse de la rutina fija en la producción del filme porque el proceso automatizado sólo daba como resultado filmes genéricos que se creaban como clones, con ausencia de calidad en la trama e interpretaciones personales. Dogma debía ser un vehículo para liberarse de todas las ataduras de la realización y otros códigos audiovisuales, y para dar importancia al realismo en la elaboración de la película. Pero hay que plantearse qué tipo de liberación es aquella que impone una serie de reglas para elaborar un supuesto cine auténtico. Si bien nadie nos obliga a acogernos o no a estas normas, puede resultar molesto para aquellos que no se decanten por esta opción ya que, según Dogma, todo lo demás no es realismo ni cine auténtico. No hablamos, por tanto, de una creatividad abierta donde todo vale, sino de una creatividad adaptada y limitada al decálogo para no violar ninguna de sus normas.

Los dogmáticos piensan que hay que dar más importancia al instante en que se realiza la película que en la planificación de la misma, porque eso daría un realismo a Dogma que no tienen los otros films. Atendiendo a este principio, cabe deducir que no creen en las tomas falsas, y que la primera toma rodada debe ser la buena porque supuestamente pertenece al instante inicial, puro. Esta justificación ha valido en muchas ocasiones para dar a conocer un producto mediocre que de una u otra manera y sin este apodo, no se hubiera dado a conocer ni se hubiera podido distribuir. No es una idea descabellada pensar que Dogma 95 pudo ser concebido como instrumento de marketing para promocionar un tipo de películas que no son comerciales ni taquilleras. El hecho de que una película sea reconocida como Dogma le da la llave para entrar a una cartelera reservada sólo para las grandes producciones, le da el prestigio de pertenecer a este movimiento transgresor y vanguardista, y por extensión, poder ser incluida en la sección de los grandes festivales europeos por el simple hecho de pertenecer a ese reducido grupo de intelectuales que piensa en maneras alternativas de hacer cine.

3.2.3.3.3 Desmontaje documental/La deconstrucción del "cine efímero": Kevin Rafferty y Peter Forgacs

A finales de la década de los 70, el cineasta Kevin Rafferty, el documentalista Pierce Rafferty y la periodista Jayne Loader, creadores de la productora The Archives Project, realizaron un ambicioso trabajo de recopilación y selección de imágenes procedentes de lo que Richard Prelinger ha denominado "films efímeros" (que comprende los "géneros bastardos" de la producción educativa, corporativa o institucional, el reportaje industrial o promocional, la

publicidad y la propaganda, así como los descartes y excedentes de productos) generados por la propaganda oficial o semioficial durante la guerra fría y relacionados con la guerra nuclear. El resultado abrió nuevas perspectivas dentro del género documental de compilación histórica, el "desmontaje documental", enfocado hacia la utilización dialéctica de las imágenes, para denunciar y poner en evidencia un determinado discurso oficial ya caduco mediante el procedimiento de mostrar las filmaciones que lo habían propagado. El cine efímero comenzó con todas estas experiencias en la prehistoria de la tecnología: fenómenos de humo y fuego puros, sombras a través de la niebla, el relámpago y sus efectos en las cosas, la luz del sol filtrándose en el follaje en movimiento, el reflejo de la luz en las superficies líquidas inestables, la gota de agua, etc. "Película de montaje" es la formulación más habitual en las lenguas latinas para aquella clase de película basada sustancialmente, si no totalmente, en un material preexistente, de archivo u otra procedencia, reutilizado para generar un nuevo discurso. "Desmontaje", por otra parte, tiene un aire de familia con otras expresiones tales como "deconstrucción".

Son varios los rasgos que distinguen estas obras, a veces designadas también como collages, de la película de montaje y del documental de archivo, en las modalidades más corrientes. En general no hay un comentario en off, (o, cuando los hay, no se puede decir que sea un comentario omnisciente ni que acompañe literalmente en las imágenes), como tampoco se apela a un tono instructivo o didáctico. Se prefiere que las cosas se expresen por sí mismas: por lo que dicen y por lo que aportan los "giros" de montaje, o de desmontaje, mejor dicho, ya que lo que la nueva obra transmite suele ser bastante diferente a lo que pretendían los materiales de partida. Se recurre indistintamente a una gran heterogeneidad de fuentes: no sólo al botín de la realidad de noticiarios y documentales, sino también a las imágenes de ficción, las emisiones de televisión, los despojos de nuestra civilización de la imagen y todo tipo de géneros periféricos: películas educativas, industriales, publicitarias, familiares, pornográficas, etc. El asunto de estos reciclajes desmontadores no es tanto la realidad como su simulacro, su representación y mediatización a través del derroche público de las imágenes y sus excedentes. Si el documental de montaje, el formato compilatorio más habitual, se distingue por unos propósitos de objetividad, neutralidad y reseña histórica, la hipótesis del desmontaje documental se opondría y apostaría por unos criterios de subjetividad, posicionamiento crítico, interpelación de los modos de representación, etc. En despojar estas imágenes del sentido, propósito y destino que tenían originalmente, a menudo se revela un contexto subterráneo, donde discurren connotaciones imprevistas.

Este subgénero del cine experimental abarca aquellos trabajos elaborados total o parcialmente a partir de imágenes ya existentes, manipuladas y reutilizadas en muchos casos, para deconstruir los mensajes emitidos por el cine de Hollywood o por los medios de comunicación de masas. La utilización de metraje ajeno cuestiona además los conceptos de la autoría y de la propiedad intelectual, y como este tipo de apropiación, que es considerado un robo por la industria, sufre serias trabas para su distribución o su exhibición en televisión (Metrópolis 2011, en línea). La idea de base es que las múltiples imágenes que se construyen en la actualidad podrían adquirir más valor en el futuro al ser recuperadas por otros, pues estos nuevos sujetos podrían desear construir una historia propia a partir de fragmentos del pasado, o revisar una cultura y un modo de producción de imágenes del que se toma conciencia con el paso del tiempo. Los registros antiguos suelen provocar cierta nostalgia histórica sociológica, y esta sensación es la que se produce al observar el cine creado a partir de archivos encontrados (found footage films). Este movimiento toma la idea de pensar el cine como arte del presente a partir de la recuperación de material antiguo, y lo actualiza potenciando principalmente su forma y conservando su valor de archivo, lo que no implica que las imágenes preserven el su sentido original.

Hablar de metraje encontrado (o found footage) es hablar del acto creativo cinematográfico que tiene su origen y también su fin en las imágenes ajenas. Este elemento puede tener la forma de un trabajo de documentación, utilizando el metraje a modo de ilustración y cercano a la noción de archivo, o bien ser trabajado de una manera irónica y crítica, evidenciando sus significados ocultos, como lo reflejan la enorme cantidad de filmes experimentales realizados año tras año. Se trata de un tipo de cine de carácter específico que en los últimos 15 años ha ganado en reconocimiento y en circulación, facilitado por las tecnologías y los medios digitales en red. El cine expandido que encontramos en el siglo XXI presenta formas diversas. Transformado por el vídeo, la televisión, la cultura digital y los nuevos medios, reaparece bajo nuevas y no tan nuevas formas audiovisuales. Cualquier contenido de imágenes en movimiento, recientemente grabado, o material de archivo antíguísimo o encontrado puede aparecer en Youtube y en Internet en general conformando un gran archivo de imágenes y sonidos que circulan en diversos soportes, contextos y tránsitos.

Las películas de Found Footage asociadas al género documental, y el uso de material de archivo que conforma un cine experimental han estallado y desbordado sus marcos contenedores, proliferando obras de carácter híbrido donde se conjugan el amateurismo con el artístico, la realidad con el ficticio, los registros de momentos familiares y domésticos con documentos históricos, el documental teñido de subjetividad, imágenes publicitarias cargadas de una mirada irónica o crítica, el cine industrial (las grandes producciones de Hollywood) con un cine

marginal (películas educativas, sociales, el porno, los noticiarios, programas grabados de televisión, filmaciones caseras, etc.). La idea latente es que siempre vale la pena revisar, volver a mirar las imágenes y sonidos que hemos acumulado en nuestra cultura - y que a veces ni siquiera vemos, producto de la saturación mediática - para descubrir discursos enterrados o encerrados en esas mismas imágenes. Quitarle a las imágenes su propósito o destino original, imprimir la mirada del director está en la base de estas prácticas. El recorrido significa muchas veces perder el material para volver a encontrarlo, transformado.

3.2.3.3.5 El cine de apropiación: Craig Balwin

La apropiación, la compilación y el re-montaje forman parte de películas en las que se ha trabajado sobre el material, no sólo mediante el montaje, sino que se ha intervenido cambiando su aspecto de forma radical a través de diferentes métodos, por ejemplo raspando, perforando, cortando, pintando, etc. De esta manera la técnica se hace visible. La influencia en el espectador dependerá principalmente de su nuevo aspecto visual, pues estos arreglos demuestran la intención central que persiguen estos cineastas de poseer imágenes que no les pertenecen, y hacerlas propias mediante el reciclaje. Los efectos visuales añadidos por el cineasta reafirman su capacidad de recuperar el terreno de las imágenes públicas para uso personal.

El reciclaje es una característica central del found footage, gracias a él las imágenes son liberadas de las funciones políticas, ideológicas y estéticas que tenían en su contexto original y pasan a formar parte de un nuevo contexto, en el que el director les impone otro significado. Aunque siempre habrá autorreferencialidad, en los metrajes encontrados los realizadores tienen la capacidad de conseguir que aquellas imágenes que no les pertenecen sirvan para sus propósitos a través del montaje. Este último pasa a ser la máquina recicladora que transforma de manera total o parcial los contenidos, manteniendo, en la mayoría de los casos, la forma de los fragmentos. Este reciclaje parte de la fascinación del creador por los materiales descubiertos, y su intención no es destruir sino poseerlos de alguna manera.

Con esta expresión se hace referencia a una serie de procedimientos basados en el trabajo sobre materiales fílmicos previamente existentes que no son producidos directamente por el realizador. Determinados fragmentos de películas son sacados de su contexto original y reintroducidos en un nuevo orden bajo el modelo del injerto, del pastiche o del collage. La instancia de filmación desaparece dejando entrever la pura creatividad del montaje. El material de partida adquiere un nuevo significado a través de la edición, el sonido, la narración, determinados insertos o subtítulos. Si bien es cierto que la reapropiación de imágenes no es algo nuevo en el cine, la práctica de metraje encontrado es un fenómeno propio de los sesenta y

setenta. Ante el uso de la cita que hizo el cine soviético y el documental de compilación de las primeras décadas del siglo pasado, la poética del found footage es reticente al comentario omnisciente, el tono didáctico y el relato objetivo. (León, 2006)

El found footage se opone al concepto tradicional de trabajo que utiliza el cine comercial y la noción moderna del cine de autor. En su versión más radical constituye una apropiación de materiales descartados que han salido del mercado y no pertenecen a ningún archivo reconocido. Este es el caso de las obras realizadas con desechos fílmicas de Norman McLaren y Ken Jacobs, o las sátiras al estilo de los letristas y situacionistas como Maurice Lemaître y Guy Debord. Sin embargo, hay películas de este tipo que trabajan con materiales de archivo, films caseros e incluso sobre películas comerciales. Un buen ejemplo del primer caso es *TV Dante* (1989) de Peter Greenaway o *Tarnation* (2003), la cruda y cruel autobiografía de Jonathan Caouette, que reutiliza con audacia el registro amateur. Y para hablar de apropiación del cine comercial citamos films como *Rock Hudson's Home Movies* (1992) de Mark Rappaport y *Phoenix Tapas* (1999) de Christoph Girardet, una interesante reescritura del mundo de Hitchcock. En todos los casos, el found footage parece liberar al cine de su anclaje realista para mostrarlo como una pura construcción de sentido.

3.2.3.3.6 Etnografía experimental: Trinh T. Minh-ha

Sabemos que en un sentido clásico, la etnografía es un método de investigación social donde el investigador, utilizando la observación participante, pretende lograr un entendimiento profundo de la cultura de un grupo social y construir una base para la teorización sobre modelos de comportamiento humano. Tradicionalmente, la etnografía se ha aplicado a "otros" sujetos de estudio, es decir, a grupos sociales a los que no pertenece el investigador, que es un observador externo inmerso en un contexto nuevo y exótico. Este concepto de "etnografía" ha sido revisado por las corrientes antropológicas posmodernas desde la década de los años 80, sometiéndose a la discusión el rol del observador en la práctica etnográfica y en los límites de la representación. La posibilidad de construir conocimiento se ha puesto en duda, replanteando la frontera entre una etnografía supuestamente objetiva, y aquella marcada por la posición del etnógrafo. Una etnografía experimental, como la auto-etnografía, implica una práctica cultural radical que reúne al mismo tiempo el interés por la innovación estética y la observación social. Esta etnografía, que asume que no puede escapar de la representación, explora sus diversas posibilidades e incluso apela a la meta-representación. Pone considerable atención a las mediaciones de la expresión y la reflexión sobre la experiencia y el yo.

La definición del límite entre cine, cine documental y etnografía no ha estado exenta de dificultades. La práctica cinematográfica y la etnográfica han nutrido la una de la otra a lo largo de su desarrollo. El "cine de lo real" ha planteado a menudo posturas antropológicas, especialmente alrededor del modo de trabajo, la construcción de la imagen y sus implicaciones. Dentro de este marco, se ha construido la idea de un "cine etnográfico", cuyas características coinciden con las premisas sobre las que se fundó la práctica antropológica.

Así, cuando se habla de cine etnográfico, usualmente se hace referencia a un cine que habla de un "otro étnico", es decir, exótico y distante del observador, al que nos acercamos mediante la imagen cinematográfica. La legitimidad del documental etnográfico radica también en quien ha construido el texto.

La etnografía visual experimental supondría entonces una ruptura con los principios de las modalidades de representación que permitían categorizar un documental como "etnográfico". Primero, se plantea la redefinición del objeto de estudio y del carácter étnico. Mediante la constatación de la experiencia contemporánea del otro como cada vez más próximo, se asume que el exotismo está a nuestro lado y cada vez es más "nuestro". El realizador, a partir de las imágenes recogidas y reinterpretadas, habla de lo que es eminentemente antropológico, el otro, el diferente, pero ya no a una lejana distancia, sino en el extraño del sí mismo. El propio yo se desplaza en el otro y se ve cada vez de manera diferente, dinámica, al punto que él mismo se hace exótico. Esto implica, en segundo lugar, la suposición de que el etno-realizador forma necesariamente parte de la obra, y el hecho de introducirse explícitamente en ella no le aleja de la "realidad", sino que se manifiesta como un nuevo tipo de realismo: lo que asume que nuestra mirada sobre la realidad, con cámara o sin ella, está influida por la subjetividad. Se evidencia entonces que toda etnografía audiovisual se construye desde un saber previo y nunca es sólo un registro del otro.

Ahora bien, aunque se consideren válidos los argumentos anteriores, abriendo paso a nuevos formatos etnográficos, es la cuestión del "punto de vista antropológico" la que parece seguir definiendo lo que se considera etnografía. El concepto de etnografía se refiere originalmente a la descripción de un pueblo, que en un principio consistía en una operación de rescate cultural, un registro enciclopédico que fue cobrando nuevas dimensiones a medida que iba mutando la disciplina. La continuidad del concepto radica en la intencionalidad de una mirada que intenta comprender el fenómeno cultural.

3.2.3.3.7 El cine autobiográfico: Ross McElwee

Existen prácticas cinematográficas artesanas y solitarias en las que, lejos de la relación esporádica, circunstancial y colectiva a la que obligan las estructuras comerciales, se establece una relación íntima diaria con la cámara. En el extremo del registro de la vida cotidiana, de la colección más que el archivo de sus imágenes, aparece una amplia gama de formas abiertas capaces de todas las libertades. La voz del cineasta, ajena a las grandes construcciones de la narrativa institucional, da cuenta de ellas, con mirada generosa, incluso de las cosas más insignificantes de la vida, recuperando la gracia esencial que ha ido perdiendo el cine desde que nació el género con los Lumière.

A lo largo de sus etapas clásica, moderna y contemporánea, el documental cinematográfico recorre un camino que parte de la construcción de una imagen del otro, continúa por el cuestionamiento de las posibilidades de representación del dispositivo documentalista y desemboca en la irrupción de la subjetividad en primera persona. Este ascenso del "yo" en el documental ha sido paralelo a la transformación de lo privado e íntimo en exhibición y espectáculo, tanto en el audiovisual televisivo como en los formatos web. Los registros de la vida privada y de la intimidad se han asimilado a la televisión a la lógica del show, hasta hacer de la realidad un nuevo género, el reality. Por su parte, el documental cinematográfico contemporáneo pone en escena el "yo", haciendo de la subjetividad una vía de indagación y de las identidades que convergen en la identidad individual, y de la dimensión política de estas identidades.

Pero este documental de autor que dice "yo" poniendo en escena al sujeto de la enunciación como fuente y garantía evidencial de los sentidos (un cine exhibicionista como el de Michael Moore o didáctico-personalista como el de Solanas, Piñeyro o Lanatta) no es el único documental en primera persona posible. Hay una auto-indagación audiovisual que procede mediante el registro de las prácticas e historias de otros, como hace Agnès Varda en *Les glaneurs et la glaneuse* (1995) o Ross McElwee en *Sherman 's March* (1987), y otra que hace de la cámara un espejo concentrado en la figura del realizador, como los "personality films" de Alain Berliner, Lourdes Portillo y Jonathan Caouette.

3.2.3.3.8 Documental en primera persona: Los "personality films". El cineasta como recolector: Agnes Varda

Agnes Varda tiene una manera de entender el cine como "arte de espigar planos" y de hacer con ellos una especie de bricolaje que les otorgue un nuevo sentido. La combinación de la textura

documental con un desarrollo narrativo (tan utilizado en el cine realista actual) puede ser uno de rasgos más característicos de esta forma documental, lo mismo que la irrupción de la subjetividad del autor (por medio de la voz en off, de la presencia física, del meta-lenguaje, etc.) en el universo objetivo que se retrata. Su máximo exponente, Agnes Varda (2005) comenta: "Ser cineasta es ser espigolador o espigoladora por excelencia, aquel o aquella que recoge todos los trocitos de la realidad, y que, tras el bricolaje operado por la cámara y el montaje, debe devolverlos, listos para ser utilizados de nuevo, con un nuevo sentido. Cada imagen se presenta entonces como un talismán inestimable que hay que preservar."³⁰

La Nouvelle Vague ha encontrado una segunda juventud tras el éxito internacional de su documental "Los espigadores y la espigadora" (2000), compendio de la forma de Varda de entender el cine como "arte de espigar planos". Las casi cuarenta piezas que ha dirigido - entre cortometrajes, documentales y largos de ficción - pueden discurrir por alguna de las tres corrientes entre las que bascula su obra, aunque se puede predicar del conjunto una unidad y coherencia de acuerdo con su intencionalidad, a la libertad de tono en el rodaje y en el montaje, y su instinto o astucia para captar los pequeños detalles de la realidad que le rodea, producto de su previa formación en la fotografía.

Las primeras películas de Agnès Varda reflejan el profundo impacto que en la joven directora belga provocó la renovación que del cine proponían los franceses de la Nouvelle Vague. *Núcleo de 5 a 7* (1961), es sin duda su mejor película de esta etapa: se rodó al año siguiente de *Al final de la escapada* (Jean Luc Godard, 1960) y dos más tarde que *Los cuatrocientos golpes* (François Truffaut, 1959). Los paseos por las calles de París de Corinne Marchand, mientras espera los resultados de un análisis del médico, casi en tiempo real, son un extraordinario ejercicio de estilo de la directora y una muestra de su exquisita sensibilidad con las preocupaciones del ser humano. Siete años antes la realizadora había filmado su primera película, *La pointe courte* (1954), en la que las huellas del maestro Rosellini son evidentes.

Sin duda, el bloque de películas menos interesantes de Varda y las que peor han soportado el paso del tiempo son aquellas en las que se contagia del espíritu de optimismo que precedió al mayo del 68. *La felicidad* (1965), *Las criaturas* (1966), *Lion 's Love* (1969), son obras menores, en las que se busca concitar un estado de ánimo y poner en solfa algunas de las rígidas leyes de la sociedad burguesa. La más divertida entre ellas quizás es *Una canta, otra no* (1977), por su estilo jovial y desenfadado, y su hallazgo en transformar las luchas feministas en una danza de colores kitsch. En todo caso, todas le sirvieron para experimentar con su estilo, y para encontrar

³⁰ André Roy: "Agnès Varda. L'art de espigolar i el bricolatge de la realitat". 24 imatges, n ° 123 (setembre 2005).

soluciones que más tarde explotaría de manera magistral. A caballo entre el documental y la ficción está su película más celebrada, *Sin techo ni ley* (1985), protagonizada por una jovencísima Sandrine Bonnaire, que da vida a una vagabunda que sobrevive sometida al azar.

3.2.3.3.9 Documental en primera persona: Los "personality films". El cineasta frente a sí mismo: Alain Berliner, Lourdes Portillo y Michael Moore

Este tipo de películas se caracterizan por su capacidad de combinar diferentes técnicas con el objetivo de reflexionar sobre el papel del propio autor dentro de la dinámica visual cinematográfica, muy en la línea de la modalidad reflexiva o auto-reflexiva. Pueden combinar varios formatos como el cine doméstico, el cine de metraje, el documental personal y el ensayo audiovisual. También pueden explorar otras posibilidades expresivas como la fotografía, el collage o el vídeo. El uso de referentes fílmicos genéricos (incluso de imágenes extraídas de otras películas), las re-escenificaciones dramatizadas, la fragmentariedad como superación de la aparente estatismo del close-up, la importancia de la banda sonora musical, la combinación de los materiales más diversos (home movies, noticiarios, material de archivo) rompen con los recursos tradicionales del documental testimonial, del docudrama y de la tradición documentalista más purista, en cierto modo refractaria a la inclusión de la no ficción en las categorías artísticas, estilizando la narración.

3.2.3.3.10 El documental reconstruido/dramatizado: Errol Morris

Se trata de volver a recrear algunos pasajes claves de unos hechos a través de técnicas documentales. El objetivo de las dramatizaciones con actores, las cuales simulan los hechos que sucedieron o que podrían haber sucedido, es crear hipótesis y dudar de las convenciones establecidas en los juicios realizados por las instituciones y los mismos telespectadores. Se intenta reconstruir la realidad, juntando piezas diferentes y uniéndolas como en un rompecabezas, articuladas por el director del documental. Se trata de un formato que mantiene puntos en común con el género negro. Habitualmente, las películas caracterizadas como cine negro giran alrededor de hechos delictivos y criminales con un fuerte contenido expresivo y una característica estilización visual. Su construcción formal está cerca del expresionismo. Se emplea un lenguaje críptico y metafórico donde se describe la escena caracterizada por una iluminación tenebrosa en claroscuro, escenas nocturnas con humedad en el ambiente, se juega con el uso de sombras para exaltar la psicología de los personajes, etc. Algunos de estos efectos eran especialmente impactantes en blanco y negro. Al mismo tiempo, la personalidad de los personajes y sus motivaciones son difíciles de establecer. Errol Morris, uno de sus principales representantes, comenta al respecto: "Creo que el cine vérité ha hecho retroceder al cine

documental veinte o treinta años. Consideran el documental como una sub-especie del periodismo. [...] No hay ninguna razón por la que los documentales no puedan ser tan personales como el cine de ficción y llevar la marca de quienes los realizan. La verdad no viene garantizada por el estilo o la expresión. No viene garantizada por nada."

3.2.3.3.11 El "mockumentary" (falso documental): Peter Watkins

El falso documental se consagra en la actualidad como una de las últimas manifestaciones de la hibridación entre documental y ficción. Consiste en la demostración de eventos falsos con las técnicas y mecanismos propios del género documental, generando astutas parodias que cuestionan la objetividad y los rasgos esenciales de este género. Al igual que ocurre con el meta-cine, ironiza sobre sus propios procesos constructivos hasta el punto de confundir al espectador con un continuo de críticas que atacan sus rasgos identificadores. Se convierte así en un juego en el que la ficción se disfraza de realidad con técnicas tan conocidas como la argumentación con fotos, la mirada a cámara o el encuadre frontal como marca de objetividad. El mockumentary o mockumentary - como ha venido a llamarse -, es un género de no ficción, una manifestación de la hibridación experimentada por el cine posmoderno, en el que la realidad se disfraza de ficción y viceversa. Tiene la capacidad de impregnarse de las técnicas de los documentales clásicos y se vale de ellas para engañar al espectador y filtrar determinadas construcciones audiovisuales por un embudo de realidad. En él, el lenguaje cinematográfico profundiza en sus propias técnicas, parodiando la autenticidad de sus códigos y poniendo en duda su sistema de representación. Es sobre todo un género confuso que bebe de la inestabilidad de un mundo en el que la imagen verdadera o falsa no cuenta con una absoluta validez, por lo que sitúa al espectador en un estado de incertidumbre que le hace plantearse la autenticidad ante lo que en él se encuentra. El mockumentary se instala pues en una posición privilegiada y ofrece un aparente acceso a la verdad mediante el uso de las técnicas propias de los documentales. Las diferentes modalidades expuestas por Bill Nichols (expositiva, interactiva, observacional, reflexiva, performativa y poética) son empleadas de la misma manera que se hace con los documentales, aunque no de forma pura. La mayoría de estas combinan los elementos más representativos de cada una de ellas, por ejemplo la voz en off epistémica, la argumentación con imágenes, la apariencia de cámara oculta, la incursión del documentalista como señal de veracidad, etc. con la última intención de legitimar la obra, aunque más tarde o más temprano, la casualidad y el exceso descubrirán la existencia de la mofa. Pero si en algo profundiza el falso documental es en poner de manifiesto los escasos límites que han existido siempre dentro del documental entre la ficción y la no ficción. La obsesión por la persecución constante de la objetividad crea un juego en el que todo puede llegar a ser verosímil.

En definitiva, observamos cómo estas nuevas y/o últimas tendencias, como por ejemplo el proceso de subjetividad y la importancia del observador en la etnografía experimental, o la violación de las distancias tradicionales entre contenidos de ficción y no ficción que propone el falso documental, serán factores que el documental interactivo reaprovechará en su planteamiento y mezclará de forma efectiva y funcional.

3.3 No ficción interactiva

El ámbito de la no ficción interactiva se configura como un tipo de narrativa que se centra en un tipo de discurso interactivo, la propiedad intrínseca del cual se basa en incluir la gestión de las acciones del usuario. Su implementación en el medio digital le añade la capacidad de incluir ilimitadas formas de diálogo e integración de medios. Y la conjunción de esta integración con la interacción es, a nuestro entender, la característica paradigmática de los interactivos multimedia de ficción y de no ficción. Uno de los aspectos más interesantes de la revolución que las tecnologías digitales están propiciando en el audiovisual es la aparición del medio interactivo: un nuevo vehículo expresivo en el que las acciones del usuario están llenas de significado. En palabras de Trip Hawkins (citado en Korolenko, 1997:46), "en el sentido en que el audio es el medio de escuchar y el vídeo el de ver, el multimedia es el medio de hacer". Este nuevo medio ha introducido nuevas formas en los accesos tradicionales a la información en general y a la cultura en particular. Uno de los primeros ámbitos en que se han desarrollado interactivos es el de la difusión de las artes plásticas: prácticamente todos los museos, artistas y escuelas o movimientos artísticos tienen como mínimo un CD-ROM dedicado.

Manovich (2001:6) nos recuerda que "hoy estamos presenciando el surgimiento de un nuevo medio: el meta-medio del ordenador digital". El medio digital permite la interactividad, pero no es sólo una interactividad cognitiva, como por ejemplo en el caso de un libro o una obra teatral, sino también física: en este nuevo escenario, el usuario no sólo tiene derecho a tomar decisiones, sino que es invitado a hacerlo. En relación a la narrativa, el cambio es enorme: el paso de la responsabilidad del autor de la narración, subjetiva, pero aún fija, el punto de vista de autor, a un proceso abierto e impredecible donde el usuario cuenta con el potencial de muchas historias subjetivas. Los videojuegos han estado tratando con narraciones no lineales desde el principio del medio, casi 40 años atrás, y los resultados, en términos de formas de interactuar con la historia, son sorprendentes: de un fontanero italiano que salta sobre las tortugas a películas interactivas reales. En ambos ejemplos, juegos y películas, aunque tratan personajes de fantasía, existe la representación temporal con el espectador/jugador con el que comparten objetivos, emociones, conflictos, alegrías y tristezas. Es el reino de la ficción, donde el

espectador sabe que estas personas representadas no son personas reales y que toda la historia no es otra cosa que el producto de la imaginación del autor. (Bonino, 2011:3)

Los documentales, por otra parte, rechazan este enfoque de ficción en nombre de una narración más objetiva. Se refieren a la realidad, y esto lo siguen haciendo los documentales interactivos. Estos pueden adoptar diferentes formas, en función de los medios y lenguajes que intervienen, pues lo que es clave es el objetivo de representar la realidad por parte del director y de permitir, en algunos casos, la co-creación por parte del interactor. Dar la oportunidad de interactuar con algo que se ocupa de la realidad tiene un enorme potencial: el internauta tiene la oportunidad de interactuar con algo que no es de ficción, pero que podría tener repercusión en la realidad, dándole forma y en algún momento cambiándola. Las decisiones tomadas en los proyectos de no ficción interactiva no sólo afectan el flujo narrativo, sino que tienen la oportunidad de impactar realmente en la forma de percibir la realidad del espectador/jugador. El problema es que la mayoría de los proyectos creados hasta ahora utilizan un tipo de interactividad que es la misma que la utilizada en los juegos en línea o la navegación por la red. Bonino (2011:4), haciendo alusión al género específico del documental interactivo, lo afirma de la siguiente manera: “Many iDocs are just linear-documentary shaped by the internet affordances, they are still interactive, but they miss their real opportunity: using interactivity in a way that could potentially affect the reality of the players/viewers and so, affect the way they perceive it”. Por tanto, en lugar de crear narrativas múltiples, subjetivas y personales, como en los juegos o historias, los documentales interactivos y las obras de no ficción interactiva en general, pueden crear, como la narración de la realidad, múltiples realidades subjetivas y personales, que potencialmente podrían afectar la manera en que vivimos. A pesar de este enorme potencial, esta oportunidad no se encuentra explotada en su totalidad.

Una vez llegados a este punto, y antes de entrar con más detalle en el tratamiento del reportaje y el ensayo, vale la pena hacer una pequeña digresión sobre las formas como el receptor, hasta ahora un ente neutral, o mejor un "lector modelo" a la manera de Eco (1962), en las manos del autor, puede acercarse efectivamente a un producto de transmisión cultural y/o no ficción audiovisual o interactiva. Umberto Eco distingue tres formas diferentes como el lector puede acercarse al texto: buscando lo que ha querido decir el autor - *intentio auctoris* -, buscando lo que dice la obra independientemente de lo que haya querido decir el autor - *intentio operis* -, e imponiendo una interpretación diferente - *intentio lectoris* -. La mayoría de autores presuponen adecuadamente que sus lectores tendrán la primera de las intenciones, y esperan la segunda por parte de las lecturas críticas o analíticas. La literatura contiene bellos ejemplos del tercer tipo de lectura, pero hay que decir que probablemente la mayoría de autores se asustaría si previeran

muchos lectores como éste. Y este es un punto esencial que trataremos más adelante, la posibilidad de expandir la voz narrativa hasta la tercera de las intenciones, la del lector, al haber una pérdida del control sobre la narración por parte del autor.

Finalmente, queremos dejar constancia de que a lo largo de esta investigación hemos comprobado, a partir de un riguroso análisis, que según qué géneros de la no ficción interactiva - ensayo, reportaje y documental - cuentan con un conjunto de estructuras y recursos que los convierten en más idóneos para la no linealidad, la interacción y la multimodalidad. En la figura 3.2 se comparan la ficción y no ficción interactivas y se justifica porque creemos que los géneros de la no ficción interactiva son más aptos para la lógica no lineal interactiva que los de la ficción interactiva, con la excepción del género del videojuego, género ideal para romper el flujo debido a su estructura, lógicas, objetivos, retos y progresión. En esta comparativa nos centramos más en el cortometraje, largometraje y cuento interactivo, en contraposición al ensayo, documental y reportaje interactivo.

3.2 Diferencias entre ficción y no ficción interactiva

Tabla 3.2

DIFERENCIAS ENTRE FICCIÓN Y NO FICCIÓN INTERACTIVA

FICCIÓN	NO FICCIÓN
Tiende a un orden secuencial, lineal, una historia ordenada, aunque se puede partir	Orden más libre, más no lineal, una línea/historia central pero muchos satélites que la enriquecen, complementan y/o expanden
Romper el flujo es más arriesgado por el tipo de narrativa	Parar el flujo y/o ritmo no rompe la historia, porque la no ficción se compone de fragmentos - noticias, entrevistas, reportajes, etc. -, trozos separados que se pueden interconectar entre sí
Una película ficcionada no son diferentes fragmentos o trozos, sino partes ordenadas que conforman una sola unidad conceptual	La conexión puede ir en diferentes direcciones: - Expansión: bifurcar la historia hacia otros subhistorias - Complementación: contenido extra, complementario - Enriquecimiento: interacción, discusión, debate, etc.
Romper esta unidad puede ser peligroso, puede hacer perder la línea narrativa, la voz narrativa principal y/o el interés por la historia	Al contrario que la ficción, romper esta unidad puede favorecer para profundizar e incitar al interactivo a seguir explorando (navegar), interactuando, jugando, aprendiendo o compartiendo.
Funciona más en cine a través de un conjunto grupal, pero también individual	Funciona más en televisión y/o ordenador a través de un consumo individual

3.3.1 Ciberperiodismo y reportaje interactivo

En la actualidad, Internet está mutando las estructuras de información clásicas y conduce a una profunda transformación de los medios tradicionales, sobre todo de la prensa escrita, incrementando exponencialmente las potenciales posibilidades a nivel comunicativo que abre a los profesionales de la información al ser un medio de carácter democrático y descentralizador. Es por ello que este ámbito del conocimiento todavía se presenta como un campo por estudiar desde todas las perspectivas multidisciplinares posibles. Ainara Larrondo, en su artículo “Methodological proposal for an Empirical approach to online journalism genre” (2010), afirma que el éxito del ciberperiodismo como tema de investigación es indiscutible desde que a finales de los años noventa la urgente actividad que prometía atraer a muchos estudiosos, y más ante el aparente agotamiento de los temas tradicionales de la disciplina. Sin la efervescencia

característica de la primera etapa, el ciberperiodismo sigue planteando hoy interrogantes que implican un gran avance. Según esta autora (2010:159), la investigación en ciberperiodismo requiere así herramientas teóricas y metodológicas específicas con las que abordar ámbitos elementales de la disciplina desde un paradigma diferente. En el caso de la redacción y los géneros periodísticos, la llegada de las narrativas hipertextuales o hipermedia ha despertado la preocupación por la forma que adopta el mensaje periodístico en los cibermedios, a partir de nuevos moldes que buscan su especificidad en el relato no secuencial y multimediático. Estos descubrimientos han impulsado nuevas formas de pensar la pedagogía profesional y las técnicas de análisis que desde los años setenta se han dirigido al conocimiento de los mensajes, los géneros, formatos, contenidos y discursos en general. El ciberperiodismo ofrece en este sentido oportunidades de estudio al atender estos factores desde líneas renovadas que plantean continuidades y, al mismo tiempo, rupturas y nuevos problemas. (Larrondo, 2010:159)

Entendemos como ciberperiodismo la especialidad del periodismo que utiliza el ciberespacio para la elaboración y difusión de contenidos periodísticos. Varios autores ya se han dado cuenta de la oportunidad que supone este ámbito inexplorado para los estudiosos de la comunicación: "el ciberperiodismo ofrece oportunidades de estudio a las que atender desde líneas renovadas que plantean continuidades y, al mismo tiempo, rupturas y nuevos problemas" (Larrondo, 2010:159). Otros autores, como Ramón Salaverría, argumentan que se trata de una nueva modalidad profesional del periodismo porque "modifica los tres procesos básicos en los que se basa esta profesión: la investigación, la producción y la difusión" (Salaverría, 2005). Además, también destaca que la aplicación de plataformas digitales en la investigación, producción y difusión de información ha provocado una nueva manera de investigación y de aproximación hacia las fuentes, afirmando que así como el papel, las ondas radiofónicas y la televisión deslumbraron en su momento formas de expresión específicas, los ordenadores y las redes han descubierto un campo propio para una nueva forma de periodismo.

La extraordinaria lista de congresos, seminarios, jornadas, cursos de verano y todo tipo de foros celebrados alrededor del periodismo en línea representa, asimismo, un buen indicador del momento que vive este ámbito de investigación. Por ejemplo, el número 36 de la revista *Análisis* (2008) es especialmente revelador ya que dedica una amplia atención a las estrategias de desarrollo institucional, teórico y metodológico del ciberperiodismo. Este nuevo objeto de estudio, gestado hace más de una década, vive ahora una etapa de consolidación y su estudio demanda nuevas aproximaciones, una vez se ha demostrado que la maquinaria conceptual y metodológica tradicional no parece ser la más adecuada para atender sus exigencias debido al rápido desarrollo y los cambios continuos que experimentan los temas de investigación en

Internet. Además, la predisposición a mimetizar las tendencias de estudio tradicionales en periodismo ha llevado a un escenario en el que la investigación empírica parece bastante menos desarrollada que la investigación teórica. Estas carencias exigen de la academia enfoques específicos y una perspectiva analítica superadora de la habitual descripción de los procesos en curso, sobre todo teniendo en cuenta los recelos que suscita en la comunidad científica la investigación que se está realizando en los nuevos entornos tecnológicos, tildada a veces de excesivamente técnica, descriptiva y, por tanto, superficial. (Larrondo, 2010:161)

Los cambios introducidos por la escritura no secuencial en el texto periodístico obligan a entender la redacción en Internet no sólo como un mero repertorio de técnicas y prácticas expresivas, es decir, no sólo a la manera de un mero saber aplicado (Chillón, 1998:63) - tal y como ha ocurrido tradicionalmente con la Redacción Periodística - sino también como un saber teórico necesario para una eficaz explotación expresiva y retórica del hipertexto. Por eso hay que recordar que algunos investigadores de las ciencias sociales y de la comunicación, como son Miquel Rodrigo Alsina o Manuel Castells, ya han señalado las dificultades que presenta el análisis de las nuevas tecnologías de la información por su alto grado de volatilidad. De hecho, David Parra y José Álvarez Marcos citan en su libro *Ciberperiodismo* que este escenario "se expande y evoluciona con más rapidez de la deseable para efectuar un estudio riguroso y con un mínimo de vigencia, ya que las continuas innovaciones no permiten fijar ni el campo de estudio ni el objeto de investigación." (Álvarez y Parra, 2004:59)

Por otro lado, hay que tener en cuenta que la exigencia de hipertextualidad de la web ha provocado que gran parte de los estudios en ciberperiodismo se centren en las transformaciones que esta característica ha promovido en la forma, el lenguaje y la escritura de los géneros periodísticos. Aunque en un principio, el nuevo medio adoptó los géneros del periodismo escrito al pie de la letra, en poco tiempo ha generado lenguajes y géneros periodísticos propios y exclusivos de la red. (Bernés, Berral y Godoy, 2011:6)

Por otro lado, hay que tener en cuenta que la exigencia de hipertextualidad de la web ha provocado que gran parte de los estudios en ciberperiodismo se centren en las transformaciones que esta característica ha promovido en la forma, el lenguaje y la escritura de los géneros periodísticos. Aunque en un principio el nuevo medio adoptó los géneros del periodismo escrito al pie de la letra, en poco tiempo ha generado lenguajes y géneros periodísticos propios y exclusivos de la red. El enfoque teórico-descriptivo del reportaje en Internet y del periodismo digital es un ámbito del conocimiento que se encuentra en constante evolución, por eso en el presente estudio no se pretende establecer unas bases teóricas sólidas y definitivas, sino más

bien exponer las teorías desarrolladas hasta entonces sin olvidar los aspectos conceptuales y metodológicos de los textos tradicionales. De hecho, en palabras de Ramón Salaverría, intentar presentar teorías consolidadas al respecto "es una tarea ambiciosa dificultada por el hecho de enfrentarse a un objeto de estudio que, dada su juventud, posee aún muchos territorios huérfanos de investigaciones académicas profundas" (Salaverría, 2005). De modo que lo que sigue a continuación es una mirada abierta y plural a algunos de los planteamientos teóricos que se han publicado en la actualidad.

3.3.1.1 Marco teórico y conceptual

El estudio narrativo de los géneros en Internet parte necesariamente del marco teórico específico de la Redacción Ciberperiodística y, más concretamente, de la teoría del hipertexto periodístico, heredera de las aportaciones provenientes de la literatura de ficción (Landow, 1997), la documentación (hiperdocumento) (Pastor y Saorín, 1995; Codina, 2003) y la lingüística del (hiper) texto. Para la definición de los elementos básicos que componen un sistema hipertextual nos remitimos a Mercedes Caridad y Purificación Moscoso (1991:137-139), las cuales delimitan el hipertexto como una estructura de información organizada en bloques de contenido (nodos) interrelacionados mediante hipervínculos o enlaces. Los nodos representan, por tanto, toda parte informativa susceptible de ser asociada mediante un enlace o vínculo, el elemento interactivo la activación del cual provoca la inmediata recuperación de la información de destino (Díaz, Catenazzi y Aedo, 1996:3). Las conexiones entre nodos son el recurso retórico fundamental de los sistemas hipertextuales por su capacidad para crear estructuras jerárquicas y asociativas navegables a través de la pantalla, lo que impone una lógica necesariamente diferente de la de la escritura y lectura secuencial tradicional. Habría que tener en cuenta también que los nodos tienen un tamaño o amplitud variable, y que su información puede presentarse en forma no sólo textual, como ocurría en las primeras etapas, sino también sonora, audiovisual y gráfica (Larrondo, 2010:162). Como se argumenta en el segundo capítulo de esta investigación, esto ha terminado por convertir el hipertexto en un hipermedia de acuerdo con los usos convergentes que fomenta actualmente el Word Wide Web.

La hipertextualidad se ha situado en el punto de partida de los cambios que la edición en línea ha llevado a los géneros conocidos en prensa. Es más, la exigencia de hipertextualidad del medio web ha conseguido que todo lo relativo al estudio del lenguaje y la escritura adquiera mayor relevancia en el ciberperiodismo. Se entiende así que muchas de las preguntas elementales en este ámbito giren hoy alrededor de las transformaciones que este sistema discursivo no lineal ha introducido en los estilos y los géneros ya conocidos, y no sólo en la

forma. La metamorfosis de algunas especies en hipertextos o hipermedias va más allá de ser una mera innovación formal, ya que promueve cambios profundos en su concepto, al alterar los mecanismos tradicionales de interpretación del mensaje y aumentar las posibilidades de hibridación de géneros. De hecho, la terminología de las tipologías textuales clásicas ha sido adaptada al nuevo ámbito - noticia hipertextual, reportaje hipermedia, reportaje multimedia, infografía multimedia, etc. -. Asimismo, a la espera de nuevos avances, la academia ha admitido el modelo taxonómico de la prensa escrita y la conocida división en tres grandes grupos, a los que suma un cuarto: el de los géneros dialógicos. Esta adecuación de las categorías genéricas de la prensa obliga a tipificar los prototipos ciberperiodísticos a partir de rasgos propios (Díaz Noci, 2004). En este punto, la hipertextualidad proporciona un criterio de categorización específico y útil. Entre otras razones, pone de manifiesto que los presupuestos clásicos de ordenación - basados en la actitud psicológica del periodista y en la contundente distinción entre información, interpretación y opinión - resultan inadecuados en el ciberperiodismo.

Los nuevos mecanismos retóricos e interpretativos que conlleva la escritura no secuencial alteran la epistemología de los modelos textuales ya conocidos: impiden dejar en manos del periodista el control total sobre el sentido final del texto y fomentan una vinculación de diferentes tipos de discursos y géneros que diluye los límites estrictos entre unos y otros. Sin embargo, las primeras aproximaciones al ciberperiodismo desde una actitud científica se han construido a partir de los mimbres conceptuales que ofrece el hipertexto. Esta corriente ha demostrado ser uno de los más firmes y productivos hasta hoy día, entre otras razones, porque bebe de la riqueza de las teorías literarias y lingüísticas sobre hipertexto, lo que ha permitido a la disciplina abandonar en Internet el utillaje teórico-metodológico de la prensa escrita y desarrollar otro más coherente con las características expresivas particulares del nuevo medio. (Larrondo, 2010: 163)

Los trabajos del noruego Martin Engebretsen (1999) sobre las hypernews han supuesto el germen de esta aproximación empírica a hipertextos informativos, posibilidad que ha sido desarrollada en España por Sonia Pérez Marco (2004) para el análisis de la noticia, por Rafael Cores (2004) para el estudio de la infografía multimedia y por Ainara Larrondo (2010) para el estudio de hipertextos complejos asimilables en sus fines y funciones en el reportaje. Estos estudios fijan su atención en los prototipos textuales tradicionales para examinarlos desde su nueva faceta hipertextual. Gracias a este interés, hoy sabemos algo más de los cambios que la nueva narratividad introduce en la estructuración característica de algunos géneros fundamentales. En resumen, el estudio del hipertexto periodístico representa una de las prioridades de la investigación actual, preocupada por dar a conocer con fines académicos y

profesionales las nuevas técnicas redaccionales en Internet. Este interés investigador dirige así su mirada a la didáctica redaccional. Los géneros representan un elemento formativo de primer orden (Gomis, 1989; Casasús y Núñez Ladevéze, 1991) y son la forma más sencilla de enseñar ciberperiodismo.

3.3.1.2 Algunas propuestas de nomenclatura y clasificación

La gran expansión y popularización de Internet en nuestro país se produjo durante la mitad de la década de los años noventa, aunque ya hacía muchos años que existía como tecnología. Entonces los primeros medios nacionales comenzaban a experimentar con sus versiones en la red. Por ejemplo, en 1994 la revista El Temps, de información general, inauguró su edición online. Un año más tarde se apuntaban a la moda diarios más conocidos como La Vanguardia, El Periódico y el desaparecido El Avui. Unos años antes, entre 1980 y 1993, los periódicos habían probado otras fórmulas como el videotexto, el teletexto, el tele-periódico, el periódico por fax, etc. Varios autores coinciden en englobar estas experiencias en lo que se llama como "periodismo electrónico", considerado la era antecedente más inmediata de lo que hoy día se etiqueta como periodismo digital, ciberperiodismo o periodismo hipertextual, dependiendo del autor o autora que utilice la expresión. David Parra Valcarce y José Álvarez Marcos (2004) ofrecen su interpretación proponiendo cuatro grandes etapas que atraviesa el ciberperiodismo como fenómeno durante su proceso de conformación: la primera etapa se refiere al proceso que va desde los pioneros en la red hasta el desembarque de la prensa en Internet, y que incluye a esta generación inicial (videotexto, teletexto, etc.); más adelante surge el estadio del periódico bajo demanda; la tercera etapa engloba los nuevos modelos de pago en línea, y, finalmente, el ciberperiodismo móvil. (Bernés, Berral y Godoy, 2011:7)

Las causas que han motivado la aparición de las versiones de los diarios en el soporte web son múltiples, como la euforia económica que genera el sector y la firme apuesta de los públicos por este campo. Ahora bien, Díaz Noci y Meso (2005:21) especifican cinco causas concretas de la aparición de los diarios en línea, que detallamos a continuación: (1) la incapacidad de los diarios de aumentar o incluso mantener sustancialmente el número de lectores; (2) el aumento de la información y servicios que no se pueden alojar en un diario convencional; (3) la diversificación de la actividad empresarial comunicativa; (4) la escasez de papel y el aumento de la sensibilidad ecologista, (5) los avances técnicos, especialmente en el terreno de los ordenadores, y a todo esto hay que sumarle también otro factor clave: la gratuidad que representan las versiones digitales para los lectores. David Parra y José Álvarez Marcos (2004), por su parte, citan dos razones por las que la prensa escrita ha decidido migrar hacia la red: el hecho de que las

empresas informativas se han dado cuenta de la herramienta tan interesante que resulta Internet como plataforma para diversificar su oferta dentro de un mercado cada vez más segmentado y competitivo, y en segundo lugar, la obligada necesidad de unirse a lo que se llama "moda de Internet" para no quedar fuera y no ser menos que el resto de medios, un fenómeno que arrastró algunos medios a tener una presencia obligatoria en Internet porque el resto de competidores ya estaban.

Por otra parte, hay que prestar atención a las tres etapas que ha atravesado Internet hasta su consolidación como soporte de contenidos en línea de los periódicos tradicionales, aunque algunos autores distinguen hasta cinco diferentes, como es el caso de John Pavlik (1995), quien clasifica las etapas de la siguiente manera: de 1985 a 1992, de 1992 a 1994, a partir de 1995, el paso de la información por la red a la información en red, y el estallido del pago de contenidos y servicios a partir de 2002³¹. (Bernés, Berral y Godoy, 2011:8)

De modo que en el World Wide Web podemos encontrar periódicos que aún se encuentran en la etapa inicial (aunque son un fenómeno minoritario), otros a medio camino entre la primera y la segunda etapa con la presencia esporádica de recursos multimedia (como vídeos), y la gran mayoría, que ya ha adoptado el tercer estadio mencionado. Aunque según Almiron y Jarque "las potencialidades de Internet como canal o como medio aunque se deben explotar." (Almiron y Jarque, 2008:110)

Desde que se percibió que Internet estaba empezando a cambiar la manera de hacer periodismo, han sido muchos los teóricos que han intentado atribuir un nombre común a esta nueva modalidad de la disciplina. Así pues, encontramos conceptos como "periodismo en línea", "periodismo electrónico", "periodismo en red", "periodismo multimedia" y, sobre todo, "periodismo digital", que es el término por el que han apostado más investigadores. Sin

³¹ Hay que tener en cuenta, sin embargo, que la siguiente distinción se dibuja siguiendo la trayectoria de periódicos generalistas, y que puede variar sustancialmente dependiendo de si se trata de un medio local o de una empresa pequeña ante medios de alcance nacional o grandes conglomerados de la comunicación. La primera de ellas se caracteriza por el simple volcado de los contenidos de la edición analógica al soporte web, sin proceder a modificarlos o a adecuarlos aprovechando las potencialidades del medio. Esta primera etapa primitiva se supone ya abandonada. En la siguiente etapa, partiendo de una base analógica, estos contenidos se complementan con otras informaciones y destaca la posibilidad de acceder a otros servicios relacionados. Se considera una etapa de transición hacia el tercer estadio. Y la tercera y última fase se define porque la redacción de las informaciones ya no depende de la versión impresa del medio, sino que los contenidos son generados por y pensando en los recursos de la red.

embargo, algunos autores como Ramón Salaverría consideran que el término perfecto sería "ciberperiodismo", por cuestión de precisión, concisión y de fidelización en la lengua.

La expresión ciberperiodismo proviene de la inglesa "online journalism", la fórmula más popular utilizada en el mundo anglosajón. Un número importante de autores hispanos, portugueses, italianos y alemanes han adaptado este concepto a sus respectivos idiomas, de ahí que a menudo encontramos las fórmulas periodismo en red o periodismo en internet. Ahora bien, Salaverría considera que esta última definición es inexacta porque no todo el ciberperiodismo se difunde por Internet. Según el autor, se han producido excelentes producciones ciberperiodísticas que, precisamente por su gran riqueza hipertextual, interactiva y multimedia, no han podido ser difundidas por la red y se han distribuido en otros formatos digitales (Salaverría, 2005:17). Por otra parte, según Salaverría, la etiqueta "periodismo multimedia" no es suficiente porque sólo hace referencia a una de las características expresivas del nuevo periodismo, la de combinar códigos textuales y audiovisuales, olvidando otras como la hipertextualidad y la interactividad. Si hiciéramos caso estrictamente del significado de periodismo multimedia, la televisión convencional y la prensa impresa también se considerarían multimedia, ya que el primer medio combina imágenes en movimiento y sonido, y el segundo, textos e imágenes estáticas. El mismo autor también precisa que la alternativa centrada en el periodismo digital es la opción que más se ha extendido y la más exitosa en el mundo hispano. Sin embargo, Salaverría considera que tiene algunas lagunas lingüísticas, porque "la condición digital" no es una característica privativa de los medios interactivos o de los cibermedios, ya que tanto la radio como especialmente la televisión están abandonando su anterior carácter analógico y se pasan hacia modelos de producción y difusión plenamente digitales. (Bernés, Berral y Godoy, 2011:11)

En conclusión, el investigador español se decanta por la opción de ciberperiodismo como definición concreta y explícita del periodismo en la red, dejando de lado los medios tradicionales (radio, prensa en papel y televisión). De este modo, a diferencia de los otros términos analizados, si disgregamos la palabra ciberperiodismo, vemos que el prefijo "ciber" forma otros términos que otorgan el sentido que Salaverría pretende imprimir a la palabra compuesta ciberperiodismo. Por ejemplo, ciberespacio, ámbito artificial creado por medios informáticos, o cibernauta, que hace referencia a cualquier persona que navega por ciberespacios. Finalmente, el teórico define este tipo de periodismo como "la especialidad del periodismo que utiliza el ciberespacio para investigar, producir y, sobre todo, difundir contenidos periodísticos." (Salaverría, 2005)

Ante expresiones más populares y arraigadas como ciberperiodismo, periodismo digital, hipertextual, en línea o web, Núria Almiron y Josep Manuel Jarque utilizan el término "periodismo para Internet", porque según los autores este concepto explicita la condición de apoyo de la red y minimiza, a diferencia de las anteriores etiquetas, una lectura diferenciada de la actividad periodística en el nuevo canal (Almiron y Jarque, 2008:108). Las expresiones más utilizadas en las teorías de la Comunicación son, como hemos visto, ciberperiodismo y periodismo digital, y se utilizan para referirse a la supuesta resolución y los cambios profundos que ha desencadenado la aparición de Internet.

Almiron y Jarque, pues, se apoyan en lo que ellos llaman mito digital en referencia al conjunto de planteamientos teóricos hegemónicos que circulan sobre los cambios que supuestamente está provocando Internet en la esencia de la profesión periodística y el mundo de la comunicación. Defienden que todas las ideas pretenciosas respecto al surgimiento de una nueva era gracias a la aparición de Internet son en realidad un mito surgido de las teorías de la comunicación. De este mito también participa la idea de que con el uso de la tecnología se mejora la libertad en la difusión de opinión, en la creación y acceso a la información o en la participación de los contenidos de los medios de comunicación.

Almiron y Jarque concluyen que el conjunto de teorías que apoyan una ruptura con el pasado de la profesión articulan un cambio demasiado rápido y radical, de manera que se hace difícil especular sobre el futuro de la profesión. Además, presentan el futuro de forma optimista, ineludible y mitificada. Se trata de discursos falaces y demasiado simplistas a su juicio. Este pensamiento también lo apoyan David Parra Valcarce y José Álvarez Marcos, quienes parafrasean: "las directrices del ciberperiodismo fomentan la radical transformación de los usos convencionales del periodismo y sientan las bases para un conjunto de innovaciones que iremos conociendo a lo largo de las décadas posteriores, y el verdadero alcance del cual no estamos ahora todavía en condiciones de vaticinar." (Parra y Álvarez, 2004:48)

A continuación citaremos los rasgos que hacen la comunicación en la red sustancialmente diferente de la comunicación analógica desde varios puntos de vista, basándonos en la propuesta que expone Josep Lluís Micó en su obra *Periodismo en la red. Lenguaje nuevo de un oficio viejo* (2006), en la que asegura que al igual que Internet potencia ciertas características del periodismo clásico, también crea de nuevas. Las características de enumera y describe Micó son las siguientes:

Multimedialidad (varios medios en un mismo relato): Los múltiples lenguajes que se pueden aglutinar en la red transforman el estilo periodístico, convirtiendo la multimedialidad en una de las principales ventajas desde el punto de vista informativo.

Acceso casi universal: desde casi cualquier punto del planeta se puede obtener acceso a un medio digital si se dispone de la tecnología necesaria y de una conexión a Internet. De modo que la zona de cobertura de un medio online (ya sea prensa, televisión o radio) se ve ampliada sin límites ni restricciones. Además, cabe destacar que en las ediciones digitales no contamos con el problema de la caducidad (como es el caso de los medios escritos que desaparecen físicamente o se agotan) ni cuentan con un horario con principio y final (como sí ocurre en los programas de radio y televisión convencionales que concluyen a una hora concreta).

Versatilidad: Micó se refiere a la posibilidad de cumplir varios objetivos periodísticos, especificando que se puede explorar la dimensión mercadotécnica, promocional y publicitaria con nuevas fórmulas, mucho mejor integradas en el medio, dirigidas a públicos específicos y, en consecuencia, con una mayor eficiencia.

Inmediatez: En Internet, los medios escritos pueden publicar información de manera inmediata. Aunque esto no quiere decir que los periodistas no necesiten tiempo para elaborar informaciones de calidad y transformar grandes volúmenes de datos en mensajes inteligibles para los lectores.

Actualización constante: La continuidad de las informaciones es una cualidad que no reúne la prensa escrita (como sí ocurre con la televisión o la radio). Con Internet, sin embargo, se rompe esta barrera: los lectores ya no tienen que esperar a la próxima edición del periódico o revista para encontrar contenidos renovados y actualizados, sino que pueden ir consultando las novedades al medio online.

Interactividad: Si las cartas al director en el caso de los periódicos o las llamadas en directo en los programas de televisión ya eran consideradas un método de "participación", con Internet la situación evoluciona y se consigue potenciar aún más la interacción con el público, lo que dispone espacios específicos para hacer oír su voz (chats, foros, entrevistas en línea, etc.).

Rotura de la linealidad del texto tradicional: Micó considera que la hipertextualidad que ha obligado a los periódicos a abandonar las historias planas y de una única dimensión para configurar auténticos relatos en línea, propicia la creación de piezas informativas "por capas". Se puede navegar a través de todos los aspectos que componen un artículo mediante los enlaces que vinculan unos textos con otros. La hipertextualidad, pues, abre la posibilidad de informarse

en profundidad con textos complementarios o de ampliar la búsqueda con la consulta de productos multimedia.

Simultaneidad: Aunque en este campo las radios y las televisiones (tanto convencionales como digitales) juegan con más ventaja, ya que pueden retransmitir unos hechos que están sucediendo a la vez en la prensa digital, las noticias ya no son sustituidas por unas nuevas, sino que se van añadiendo periódicamente los nuevos datos de los que se dispone o se van creando otros artículos vinculados con la noticia inicial.

Acumulación: Ya que las piezas informativas no son sustituidas, sino que se van sumando para confeccionar una única información, se considera que los medios escritos en la red cumplen el "principio de acumulación". Mientras que en una emisora de radio o una cadena de televisión se ofrecerían piezas independientes y separadas, los diarios tienen la capacidad de introducir puntualmente las novedades, como se ha comentado en la característica anterior, sin eliminar la noticia original e ir enriqueciendo el texto poco a poco con recursos multimedia.

3.3.1.3 El cambio del proceso de escritura según Salaverría

Ramón Salaverría considera que la tecnología digital ha provocado una evolución de la escritura y que los lenguajes de los diversos soportes (radio, televisión, prensa) se han visto modificados porque "cada canal impone un contexto retórico propio" (Salaverría, 2005:22). En caso de que una información se transmita con la misma estructura a diferentes medios, el proceso de comunicación se verá igualmente alterado por la variación de otros factores desvinculados del contenido, como pueden ser el emisor, el receptor, el canal y el lenguaje. Según Salaverría, este ajuste del lenguaje afecta a las que él considera las tres fases iniciales del discurso periodístico: la inventio, la dispositio y la elocutio (Bernés, Berral y Godoy, 2011:16). Debido a la importancia de estas fases retóricas como futura categoría de nuestro modelo de categorización, las comentamos a continuación aplicando el análisis del citado autor:

1. En cuanto al primer nivel (inventio), Salaverría establece que Internet es una nueva fuente de información con la que se modifica el proceso de elaboración de las informaciones periodísticas, ya que se obtiene un mayor rango de datos, se debe contrastar mucho más la veracidad, y existe una mayor facilidad de acceso a las informaciones.
2. En segundo lugar, la dispositio, que consiste en la manera de organizar las partes que formarán parte de las informaciones, es decir, los elementos que constituirán el texto y que gracias a la hipertextualidad se podrán presentar en estructura multiforme, lineal y no lineal.

3. Finalmente, la elocutio, que es la manera en como el emisor (periodista) y el receptor (lector) se relacionan a través de la red, con la conexión de la pieza informativa. La interacción entre uno y otro es mucho más profunda y directa a través del ciberespacio, a diferencia de la correspondencia en un soporte impreso.

El autor añade dos fases finales que llama la etapa de la memoria y la fase actio o pronuntiatio. Respecto a la primera, Salaverría explica que gracias al hipertexto, se establece un cambio en las características del texto, ya que sólo con una palabra del texto, el lector puede iniciar el punto de partida de la ampliación documental a través de los enlaces. La última etapa provoca un cambio en la estructura de la escritura, ya que "la expresión deja de ser exclusivamente textual o textual-icónica". Con esta conjunción de elementos textuales y gráficos, el lenguaje ciberperiodístico se convierte en una combinación de textos, imágenes y sonidos y, por tanto, en un lenguaje multimedia. Estas etapas discursivas retóricas y la aplicación en el ámbito del ciberperiodismo mantienen muchos puntos en común con nuestro objeto de estudio.

Otro aspecto a tener en cuenta es la comunicación a través de la red, que como ya hemos visto, se caracteriza por la ruptura del tiempo y el espacio. Los mensajes que se transmiten no tienen una temporalidad, es decir, tienen validez infinita, ya que es el propio creador quien decide eliminarlo o dejarlo presente en el ciberespacio. En lo que respecta al espacio, tampoco existe un límite. La información puede tener la extensión que se desee y se puede ir reproduciendo tantas veces como sea necesario. En este sentido, Salaverría establece dos características principales de la comunicación en la red:

- a) El policronismo, entendido como el número de relaciones que se establecen a lo largo del tiempo entre el momento en que se emite el mensaje y la multiplicidad de veces que llega a los diferentes receptores. Este hecho implica que el creador del mensaje tenga muy en cuenta la intemporalidad, para que el mensaje sea lo más comprensible posible en cualquier momento.
- b) La multidireccionalidad de las informaciones que establecen diversas conexiones entre el emisor y el receptor. Un mensaje puede ir destinado a diversos puntos y de éstos a otros, multiplicándose durante su recorrido. Esta característica no existía hasta la aparición de Internet, puesto que antes sólo predominaba la comunicación unidireccional, de un punto a otro sin interacción por parte del receptor, o bidireccional, de un punto a otro con respuesta por parte del receptor.

3.3.1.4 Parámetros e indicadores según Larrondo

Larrondo (2010:164) plantea en su investigación un modelo de análisis que desarrolla a través de las siguientes premisas interrelacionadas: a) en el entorno de la Web, los textos periodísticos depositan su fuerza discursiva en la estructura hipertextual, de manera que esta se presta al estudio a través de sus componentes y de su representación formal, b) estos hipertextos emplean recursos retóricos concretos (enlaces) y estructuras formales que constituyen la base de los nuevos géneros; c) estos géneros hipertextuales esconden una reconfiguración o evolución de los prototipos clásicos del periodismo, en evidenciar convenciones narrativas asimilables a éstos en sus fines y funciones. A partir de estas premisas, y teniendo en cuenta la caracterización que ofrece el modelo discursivo hipertextual en función de su estructura subyacente de nodos y enlaces, la autora propone un estudio de los géneros ciberperiodísticos a partir de un examen doble, basado en el análisis cualitativo y cuantitativo de estos elementos básicos, así como en la descripción de su organización lógica, en este caso, para conocer las características formales que adopta la forma como se relacionan los nodos y los vínculos entre ellos. Este procedimiento de estudio hipertextual plantea así dos categorías analíticas simples, las cuales llama "composición" y "estructura". La primera puede ser formulada bajo el interrogante de cuál es el nivel de uso de los enlaces y nodos, mientras que la segunda respondería a la cuestión de cuál es la hiperestructura o superestructura que presentan los prototipos hipertextuales o hipermedia. Este modelo de análisis, aplicable en algunos indicadores al del documental interactivo, nos ha servido como modelo orientativo y se ha considerado al formular nuestra propuesta en esta investigación.

En resumen, el análisis obtenido gracias a la aplicación del modelo de análisis permitió a la autora constatar empíricamente la existencia de rasgos estilísticos y estructurales que caracterizan y diferencian el reportaje en Internet no sólo de su predecesor impreso, sino también de otros géneros en línea como la noticia o la infografía multimedia. Los resultados obtenidos permitieron comprobar que la narrativa hipermedia fomenta una tipología de reportaje hipermedia (Larrondo, 2009) que resulta inclasificable según los parámetros teóricos tradicionales de los géneros en prensa escrita, radio y televisión. Por todo ello, nada impide pensar en la posibilidad de planteamientos similares para la observación a corto plazo de otros géneros dependientes de las prácticas y modos propios del ciberperiodismo, en función del hipermedia, pero también de la interactividad o multimedia. Además, estas oportunidades de estudio empírico se refieren no sólo a modalidades aún por explorar, sino también a las posibilidades de avanzar en el examen de aquellas que ya han sido abordadas de manera más o menos profunda. No en vano estas fórmulas redaccionales autónomas evolucionan

constantemente y añaden nuevos factores de complejidad en sus opciones de estructuración, de interactividad y de multimedialidad. La importancia del tema parece, pues, evidente: la defensa de los géneros ciberperiodísticos como prototipos hipertextuales o hipermedia implica algo más que el reconocimiento de una última adaptación, al sugerir una de las rupturas más importantes de los géneros a nivel conceptual y práctico. Esta reflexión responde a las demandas que se perciben actualmente en el ámbito de la disciplina redaccional, donde el camino hacia una teoría de los géneros ciberperiodísticos ya ha sido planteada por los principales estudiosos de la materia, pero donde parece que aún se requieren grandes avances. Fundamentalmente, por la rapidez de los cambios en este entorno, por la constatación de que las actuales formas no resultan las definitivas, y porque el análisis de los géneros se ha mantenido siempre como una cuestión nuclear en la pedagogía del ejercicio profesional y así se espera que lo haga en el ciberperiodismo, desde su consideración como materia docente y aplicada. (Larrondo, 2010:172:173)

Gracias a los avances técnicos y estilísticos, hoy en día empezamos a pensar en términos como "multimedia" y "interactivo" y los asociamos y aplicamos el complejo terreno del reportaje audiovisual. En el ecosistema comunicativo presente han aparecido nuevas especies, nuevos formatos que aún se encuentran en una fase de crecimiento y adaptación al entorno, como el "reportaje interactivo". Esta nueva especie, como en el caso documental, está buscando su propio espacio - su definición y caracterización - ubicada en un territorio complejo fronterizo: el medio periodístico y el medio interactivo. Todo ello con el objetivo de encontrar una estabilidad que lo impulse hacia la consolidación y asentamiento - organización y producción -, pero al mismo tiempo se encuentra experimentando una reformulación constante. Desde hace unos años, se ha empezado a experimentar con este nuevo género audiovisual, ya que las posibilidades de creación son prácticamente infinitas, las fronteras por delimitar y los límites por explorar y descubrir.

3.3.1.5 El reportaje interactivo y/o hipermedia

Si bien Internet puede brindar grandes oportunidades en cuanto al tratamiento de los géneros periodísticos, este medio también exige que se adapten las características de los géneros a las particularidades del entorno digital. Y es precisamente en textos más complejos como el reportaje o la crónica donde se encuentran las mayores dificultades para lograr una adecuación exitosa, a pesar de ser las modalidades expresivas tradicionales del periodismo con un desarrollo hipertextual más acusado (Larrondo, 2006). De hecho, los géneros interpretativos son más efectivos cuando se trata de profundizar en la información, ya que permiten aportar nuevos

datos y detalles que ayuden a contextualizar los hechos. En este sentido, el reportaje es capaz de profundizar en los antecedentes y de buscar consecuencias de un hecho, además de ser un género que, por sus características, ofrece al redactor una mayor libertad y flexibilidad a la hora de presentar y estructurar su relato.

Larrondo adjudica el uso masivo que actualmente se hace de esta modalidad ciberperiodística al interés por aprovechar al máximo las posibilidades que ofrece el lenguaje periodístico en la red para desarrollar especialmente prototipos textuales de carácter interpretativo, como es el caso del reportaje. En otro artículo de la misma autora, Larrondo opina que precisamente es el reportaje el género que mayores beneficios puede obtener de esta adecuación del periodismo al nuevo entorno, al coincidir muchas de sus características con las del medio digital. Es decir, de la búsqueda de modelos informativos útiles para el trabajo diario en el que se encuentra inmerso actualmente el ciberperiodismo se deriva la voluntad de adaptar los géneros periodísticos al carácter hipermediático de la red. Concha Edo (2003) afirma al respecto que la audiencia recibe un exceso de información difícilmente asimilable, por lo que "reclama un análisis más reposado y completo de lo que ofrece la instantaneidad de la noticia en los medios audiovisuales en Internet", un tratamiento informativo que le brinda el reportaje. A pesar de la cantidad de bibliografía teórica que existe sobre el reportaje en la red, la aplicación de estos preceptos a la realidad dista mucho de las exposiciones académicas. El reportaje, junto con otros géneros interpretativos como la crónica, tiene una presencia relativamente pequeña en comparación con la presencia masiva de las piezas informativas. Indudablemente, esta diferencia abismal entre unos géneros y otros viene dada por el hecho de que actualmente muchas redacciones digitales sólo se limitan a gestionar contenidos de los medios tradicionales, y no a generarlos.

Ainara Larrondo, en su artículo "La metamorfosis del reportaje en el ciberperiodismo: Conceptos y caracterización de un nuevo modelo narrativo" (2009), comenta que entre todas las potencias específicas del lenguaje digital, la hipertextualidad ha sido distinguida como motor de la idiosincrasia de los géneros en el ciberperiodismo. En su extensa investigación, que aquí seguiremos ampliamente, intenta dar respuesta a una realidad advertida desde hace varios años por la literatura sobre ciberperiodismo, como es el cambio en la forma de los mensajes tradicionales y los géneros para su aplicación en la red. Para resolver esta problemática, defiende un nuevo concepto - reportaje hipermedia - valiéndose del marco tradicional de la teoría de los géneros en el Periodismo y del marco específico que proporciona la teorización sobre el hipertexto o, mejor aún, sobre el hipertexto informativo. Metodológicamente, lleva a cabo una tipificación razonada del "especial" como su ejemplo prototípico en los cibermedios y ha sustentado las evidencias que aporta en datos obtenidos de una investigación diseñada en

función de los procedimientos analíticos propuestos por el hipertexto. La descripción concreta que recoge expresa los cambios formales experimentados por el reportaje en su adaptación al contexto comunicativo del World Wide Web y, por tanto, la evolución de su concepto como género narrativo hipermedia.

Entendemos como hipertextualidad la capacidad de relacionar de manera no sucesiva o lineal palabras, frases e incluso documentos completos (nodos) mediante hipervínculos o enlaces. La hipertextualidad genera estructuras organizativas de contenido que inciden en el desarrollo de textos o hipertextos con una estrategia narrativa y una lectura por definición no secuenciales. No en vano, ha supuesto el primer factor de ruptura con los moldes heredados de la prensa escrita y ha ofrecido un recurso comunicativo eficaz para solucionar la tarea de aplicación de las especies tradicionales en internet. Las modalidades textuales habituales se han transformado así para su uso en el nuevo medio adoptando la forma de un hipertexto o, mejor aún, de un hipermedia. El uso de sistemas hipertextuales avanzados que integran contenidos en diferentes formatos o morfologías ha llevado a entender el hipertexto como un hipermedia (hipertexto multimedial). Los hipermedias depositan así su fuerza discursiva en la estructura y en la combinación no secuencial de códigos escritos, visuales, audiovisuales, sonoros y gráficos. En cualquier caso, hay quien prefiere no diferenciar entre "hipertexto" y "hipermedia", por considerar que el primer término implica pragmáticamente al segundo.

En la etapa actual, algunas de estas producciones exclusivas evidencian convenciones estilísticas y narrativas útiles para tipificar los relatos clásicos en el ciberperiodismo, si bien desde una aproximación conceptual y taxonómica necesariamente diferente, como demuestra el reportaje. Este prototipo ha encontrado en el nuevo canal grandes ventajas para su desarrollo, gracias al paradigma informativo-interpretativo que fomenta la capacidad documental, de memoria y de renovación constante de los cibermedios. En este escenario, el reportaje ha hecho gala de su concepción flexible, así como de su excepcional capacidad para diversificar y desarrollar nuevas maneras de narrar. Su condición de género sin igual para el tratamiento exhaustivo de los hechos lo ha convertido también en uno de los más aptos para el aprovechamiento de las posibilidades de ampliación y documentación de las historias que ofrece la hipertextualidad. Por ello, el ajuste discursivo del reportaje al apoyo virtual ha venido de la mano de esta calidad, aunque las aplicaciones multimedia e interactivas jueguen un papel cada vez más importante en su desarrollo. (Larrondo, 2009:60)

Como modelo hipertextual, multimediático e interactivo específico de los medios en línea, el reportaje exhibe usos mucho más agrandados, un carácter enriquecido y un nuevo concepto

evolucionado, lo que justifica el estudio de sus notas distintivas y ofrece, por extensión, una buena oportunidad para examinar las pautas de uso de los géneros en la redacción ciberperiodística. A este respecto, la investigación académica ya ha mostrado su interés por formalizar una sistematización abierta y flexible que refleje los "valores" y los "presupuestos epistemológicos" de la profesión (Sánchez y López Pan, 1998:18), si bien, en falta de este marco clasificatorio propio, mantiene el modelo taxonómico del periodismo impreso con algunos cambios (Díaz Noci y Salaverría, 2003:425-588). Es de esperar, por tanto, que el estudio de los rasgos básicos de la información digital, recurrente en numerosos autores, obtenga mayor aplicación en el análisis práctico de los géneros, como así han demostrado aquellos trabajos sobre el impacto de la hipertextualidad en la noticia (Engebretsen, 2000:209-225) y la infografía multimedia. (Cores, 2004:27-46)

Larrondo (2009), en el artículo antes mencionado, propone la caracterización de un nuevo prototipo que llama "reportaje hipermedia", siguiendo la terminología empleada por la bibliografía española para referirse a aquellos hipertextos que presentan contenidos en diferentes formatos y que responden a las funciones informativas tradicionales del reportaje (Edo, 2003:73). Esta expresión cubre así el vacío nominal advertido por varios autores hace más de una década. Lo mismo podría decirse de la "noticia hipertextual", la "infografía multimedia", el "reportaje multimedia" o la "entrevista digital", entre otros. La caracterización que ofrecen algunos autores sobre el "especial temático" en los cibermedios como el mejor ejemplo de reportaje hipertextual y multimedia ilustra esta idea, además de señalar a este formato de gran desarrollo como un objeto ideal para examinar sus posibilidades en el contexto real de la ciberprensa. Según Jaime Barroso, entendemos el "formato" como una disposición más o menos fija de los componentes de un determinado discurso que se convierte en una constante de género. (Barroso, 1996:194-195)

Esta innovación, motivada originalmente por la escritura hipertextual propia del nuevo soporte, obliga a promover nuevas categorías genéricas que den cobijo a las formas renovadas del texto periodístico, ahora convertido en un "cibertexto" con características hipertextuales, multimediáticas e interactivas (Larrondo, 2009: 69). A este respecto, tenemos presente la defensa de nuevos enfoques redaccionales que algunos autores han llevado a cabo en favor de un mayor conocimiento retórico y lingüístico-textual de los mensajes. En concreto, nos fijamos en lo expuesto por Elvira Teruel y Planas (1997) para resolver las polémicas sobre las clasificaciones y los problemas que causa la aparición de nuevos textos: tratar el asunto desde la perspectiva textual, es decir, fijarse en las bases textuales que los determinan y diferencian. Este criterio centra el análisis en la estructura y los mecanismos lingüísticos que conforman los

mensajes, lo que nos parece adecuado para su aplicación en el ciberperiodismo, donde el estudio del hipertexto está demostrando un interés renovado por las teorías textuales.

3.3.1.6 Caracterización del reportaje hipermedia

Ainara Larrondo, en su tesis doctoral *El reportaje hipermedia. Análisis del género en los especiales de El mundo.es, El País.com y La vanguardia.es* (2007), explica que el hipertexto periodístico se nutre de las modernas teorías que la red ha impulsado en campos como la literatura de ficción, la Lingüística del Texto, la Semiótica o la Retórica. Como modelo reconocible no sólo en la teoría, sino también en la práctica, el reportaje hipermedia muestra rasgos variables, pero también otros de constantes que nos indican que nos encontramos ante un género hipertextual de gran riqueza narrativa y capacidad expresiva, y un género polimórfico con grandes posibilidades estilísticas. Las próximas líneas concretan esta caracterización y proponen una definición específica para este prototipo.

El "reportaje hipermedia" se presenta como la sucesión de un prototipo anterior, como una modalidad textual heredada que presenta novedades en el ciberperiodismo en tres aspectos: el uso de una nueva narrativa de carácter hipertextual, su calidad para albergar otras narrativas y la capacidad de conjugar a todas para componer un único discurso. Estas novedades obligan a hablar de renovación y surgimiento de una nueva especie que se reinventa de otra anterior para su desarrollo en un contexto posterior y evolucionado. Esta mejora de los rasgos hereditarios de un prototipo conocido determina sus características distintivas y, incluso, su significado mismo como "género". (Larrondo, 2009:79)

De hecho, parece más adecuado considerar el reportaje hipermedia un "meta-género" vinculado a la herramienta hipertextual, al apoyo multimediático e interactivo y al receptor (coautor) del mensaje, como responsable último de la producción de sentido realizada inicialmente por el periodista. Esta idea la retomaremos más adelante a la hora de caracterizar también nuestro objeto de estudio. Como género hipermedia, el reportaje presenta también una nueva retórica que supone una respuesta estructural y estilística a la necesidad expresiva del ciberperiodismo. Esta necesidad expresiva se acompaña de una dimensión semántica y sintáctica también renovada. La primera de estas diferencia el género según los contenidos temáticos que trata, y la dimensión sintáctica, de carácter hipertextual, permite diferenciar en función de las técnicas de construcción discursiva que emplea, por lo que es en esta dimensión sintáctica donde el género más se aleja de sus predecesores. También adquiere una nueva dimensión pragmática, entendida ésta como el horizonte desde el que se construye, percibe y descodifica el género. El reconocimiento de las especificidades narrativo-funcionales no normativas que presenta

vendrían determinadas por esta nueva dimensión o forma particular de contar. Así, y según demuestra el análisis de sus elementos y estructuración, el hipertexto enriquece las funciones del género y extiende sus usos para informar sobre acontecimientos complejos, refuerza su discurso periodístico de profundización, documentación, antecedentes, ampliación y contextualización, lo que refleja su eficacia en internet como género periodístico documentado en sí mismo y como género informativamente complejo, complementario de otros más simples y marcados por la temporalidad más inmediata, como las noticias hipertextuales. La técnica informativa y el estilo redaccional que emplea están al servicio de esta función, que llega a su máxima expresión en la cobertura a fondo y monográfica de grandes temas de actualidad (Larrondo, 2009:80). Por otra parte, según Javier Díaz Noci y Ramón Salaverría, es posible distinguir entre tres tipologías básicas de reportajes hipermedia en función del contenido (Díaz-Noci y Salaverría, 2003:468-474):

- El reportaje de actualidad: Es aquel que tiene más semejanzas con el reportaje de los medios impresos. Por este mismo motivo, según los autores, es el que aprovecha menos los recursos hipertextuales que posibilita la edición en Internet. A menudo esto se produce porque se trata del simple trasvase del texto al soporte digital, sin adaptarlo a las especificidades del medio digital, o bien porque se siguen arrastrando los patrones de escritura de la narración impresa.
- El dossier documental (también llamado reportaje especial): Generalmente se trata de trabajos periodísticos monográficos, que no tratan necesariamente de la actualidad y que se refieren a ámbitos especializados. Tiene voluntad didáctica o divulgativa con una intención analítica del tema, siguiendo la estructura abierta del reportaje en Internet. Se produce, por ejemplo, cuando un medio recopila todos los artículos (crónicas, entrevistas, columnas de opinión, reportajes, noticias) sobre un asunto informativo de interés general o de actualidad permanente. Estos dossieres suelen iniciarse con una breve presentación que contextualiza y presenta toda la documentación reunida sobre aquel tema.
- El espacial temático: Es muy habitual en la prensa escrita de Internet. Esta tipología de reportaje se aleja completamente de lo que estamos acostumbrados en las publicaciones impresas. En primer lugar desaparece el texto fuente, que es sustituido por un índice que contiene los diferentes apartados en los que se desglosa el reportaje, en segundo lugar, el uso del texto se complementa con la utilización de otros recursos multimedia, fundamentalmente infografías. Es considerado el ejemplo por excelencia del reportaje hipermedia, ya que alberga un marcado carácter hipertextual combinando contenidos de diferentes formatos de medios.

Según Javier Díaz Noci (2001), las características más destacadas del reportaje digital son aquellas que resaltan su carácter multimedia, como son la ruptura de la secuencialidad, la periodicidad, la interactividad y la legibilidad, entre otros (Díaz Noci, 2001:85-104). Ramón Salaverría y Rafael Cores, por su parte, también especifican tres recursos expresivos primordiales que engloba la fisonomía del ciberreportaje y que coinciden con los postulados expresados por gran parte de los estudiosos (Salaverría y Cores, 2005):

La hipertextualidad: En primer lugar, la práctica de incluir enlaces documentales. Estos vínculos pueden direccionar al usuario hacia otros artículos de la misma página, o bien hacia documentos externos. En ocasiones prolifera la práctica de enlazar con documentos íntegros, una práctica que incrementa la credibilidad del medio en cuestión en funcionar el documento como una prueba irrefutable de los hechos que se exponen. Este formato es adoptado principalmente por reportajes de carácter legislativo o de denuncia.

Multimedialidad: Se ha generalizado el uso de galerías y secuencias fotográficas que acompañan el texto. Si en el medio impreso no era posible dar cabida todo el material gráfico del que se dispone, en la red no es un problema. Del mismo modo, los gráficos se han popularizado en los cibermedios, los cuales son utilizados en los reportajes como elementos de apoyo. Otro complemento que acompaña a los reportajes de forma creciente son las grabaciones de sonido. Evidentemente, este recurso es utilizado en mayor medida en las páginas web de las emisoras de radio, aunque aquellos cibermedios que pertenecen a empresas multimedia, las cuales disponen tanto de cadenas de televisión como de emisoras de radio, se han unido a esta tendencia. Finalmente, en cuanto a la multimedialidad, cabe destacar la inclusión de grabaciones de vídeo. Como en el caso anterior, son las cadenas de televisión las que ofrecen este tipo de contenido con más asiduidad. Pero últimamente a la corriente se han añadido también diarios digitales, que introducen en sus reportajes piezas de vídeo.

Interactividad: Un ejemplo de interactividad es el hábito de incluir direcciones de correo genéricas de la redacción para que los lectores puedan contactar y enviar sus preguntas, opiniones, sugerencias, recomendaciones, etc., a pesar de que esta técnica resulte poco usual en el caso de los autores de los reportajes, los cuales no suelen especificar su correo personal para que el público pueda enviar sus impresiones o correcciones. Por otro lado, también hay que mencionar los foros que incluyen algunos cibermedios para que los lectores opinen sobre temas de actualidad que a menudo se suelen ampliar en reportajes. De modo que existe una vinculación entre los foros y los reportajes (aunque los autores se lamentan de que no existan foros dedicados exclusivamente a conversar sobre reportajes). Por último, las charlas (en

referencia a chats) que se mantienen de manera sincrónica, a diferencia del caso anterior. Los chats se pueden mantener entre lectores o bien entre periodistas y lectores, o entre lectores y entrevistados. Como sucede con los foros, nuevamente los chats son presentados como una herramienta para interactuar alrededor de una temática (normalmente de actualidad), pero no se encuentran chats simultáneos que traten específicamente sobre reportajes.

Guillermo López García define una serie de características propias del reportaje en Internet utilizando las observaciones del teórico Javier Díaz Noci sobre cómo el medio se adapta con facilidad a las transformaciones de este género. Así pues, distingue las siguientes (López García, 2003):

a) Carácter multimedia: la comunicación en red posibilita "la integración de todos los mensajes en un modelo cognitivo común" (Castells, 2000:404) a través de la unión de diferentes soportes en una misma plataforma. Es decir, el carácter multimedia se consigue gracias a la utilización de texto, imágenes, sonido y otras aplicaciones informáticas en la elaboración del reportaje. De este modo, un reportaje realizado previamente en soporte papel puede beneficiarse de estas técnicas multimedia para así poder aplicarlo posteriormente en Internet.

b) Ruptura de la secuencialidad: con el hipertexto se rompe el discurso lineal empleado en los medios impresos y audiovisuales. El avance en el diálogo con el lector reside en el hecho de que ahora este tiene la posibilidad de navegar por varias opciones mediante los hipervínculos. De este modo, aumentan infinitamente las posibilidades de lectura del contenido. Esta lectura aleatoria por parte del lector corresponde a un medio de comunicación abierto, no limitado por el espacio ni el tiempo, que se asocia perfectamente a la amplitud temática y un concepto de la actualidad menos inmediato propios del reportaje. (López García, 2003:455)

c) Los reportajes digitales sirven como punto de unión de los recursos multimedia. Además, se pueden estructurar en apartados jerarquizados: a partir de un texto principal se pueden obtener el resto de informaciones complementarias. Con la simbiosis de soportes tanto en medios escritos (texto y fotografía), televisión (audiovisual) y radio (audio), y el hecho de que el receptor pueda escoger la ruta de lectura, permite que se pueda hablar, pues, de la aparición de un género propio de la red.

d) Rotura de la periodicidad: el contenido transmitido en el medio digital no tiene plazo de caducidad, ya que el usuario puede acceder a la información en todo momento y tantas veces como lo desee. Por tanto, no existe ni límite de espacio ni de tiempo. Internet es una plataforma

que funciona como base de datos y al no funcionar como un medio convencional, por tanto, el límite de tiempo no tiene mucho sentido.

e) Cabe destacar que el reportaje también se aleja del resto de géneros periodísticos respecto al concepto de actualidad. Los reportajes tratan sobre temas que necesitan un amplio periodo de investigación para ser cubiertos y que a menudo no se corresponden rigurosamente con la estricta actualidad. Por este motivo, también se ajustan más fácilmente al ideal ciberperiodístico de la actualización constante, ya que es posible renovar la información del reportaje que haya podido quedar anticuada. El reportaje digital también puede actuar como herramienta de desarrollo de la noticia, y de análisis y contrastación de los datos que se proporcionan. En este sentido, Salaverría expone que el hipertexto beneficia la noticia transmitida en un medio de comunicación a la hora de especificar ciertos datos, redirigiendo al internauta a terceras páginas para conocer la explicación en casos como la definición de siglas, biografías de los protagonistas o piezas contextualizadoras de eventos anteriores relacionados con el hecho tratado, como son los antecedentes de una guerra. Las terceras páginas pueden mostrar contenido sin la necesidad de texto, tales como declaraciones, vídeos, infografías de mapas, recreaciones virtuales, etc.: "El hipertexto pone por primera vez en manos del lector - no del periodista - la posibilidad de ampliar hasta donde desee la contextualización documental de cada información y, al mismo tiempo, le libera de leer pasajes documentales no deseados que retrasen y oscurezcan la lectura." (Salaverría, 1999:14)

f) Interactividad, característica que se establece según dos criterios: en primer lugar, la interactividad con el servicio informativo online en función de la comunicación del medio con el usuario, a través de chats o foros de debate (característica señalada también por Salaverría y Cores), que se suelen introducir en los reportajes como complemento de la información y como "voz" de los lectores. En segundo lugar, la interacción con la información, en la que el lector elige la opción que desea de entre un abanico más o menos amplio de posibilidades informativas sobre un mismo tema mediante los enlaces.

g) Legibilidad: los límites que origina el apoyo pantalla (espacio visible reducido, lentitud en la transferencia de datos, sobre todo en cuanto a los audiovisuales, entre otros) provocan que el periodista se centre más en profundizar en la información y no en la extensión. De esta manera, la información se desglosa en diferentes apartados transformados en hipervínculos permitiendo al lector acceder a aquellos que más le interesen, evitando la pérdida de atención ante el tradicional texto denso y poco atractivo para la vista.

h) El código HTML y los programas de edición web: la calidad del contenido del reportaje digital estará influenciada por el uso de las posibilidades de edición, del contenido multimedia y de las aplicaciones informáticas complementarias al código HTML básico.

Ramón Salaverría considera que el cambio que un mismo reportaje experimenta según si es aplicado a un medio escrito tradicional o a un cibermedio beneficia en gran medida al lector, ya que en el segundo caso la ayuda a ampliar mucho más la información sobre el tema tratado. El reportaje publicado en un medio tradicional como mucho se puede abastecer de fotografías o de gráficos y, como consecuencia de la gran extensión que suele presentar, puede provocar una pérdida de interés a medida que el lector avanza en la lectura del contenido. En cambio, si el reportaje se publica en un cibermedio, a menudo le acompañan elementos multimedia como galerías fotográficas, vídeos, gráficos interactivos y grabaciones sonoras, elementos que lo hacen más atractivo a ojos del usuario.

Además, el autor se une a la corriente mayoritaria que considera el reportaje como el género ideal para ser aplicado a una estructura hipertextual, ya que no está regido por el tiempo o el espacio, factores que presionan mucho en el caso de un medio tradicional. En este caso, el periodista normalmente escribe el texto principal acompañado de recuadros o destacados con información complementaria. Si esto lo trasladamos a la hipertextualidad de la red, los destacados funcionarían como nodos de segundo nivel conectados con el nodo matriz, el texto principal. Incluso, el autor puede hacer que "el texto principal se incluya en un solo nodo o bien, si se trata de un texto extenso, puede fragmentar a la vez en dos o más nodos estructurados de manera lineal." (Salaverría, 2005:162)

Otra ventaja del reportaje digital respecto al resto de géneros periodísticos es la intemporalidad (señalada también por López García, 2003), ya que a menudo el reportaje sigue vigente con el paso del tiempo gracias a que su contenido no es caduco. En el caso del género informativo por excelencia, la noticia, vemos que obtiene menos tiempo de visibilidad porque a lo largo del día aparecen otras piezas que actualizan la información, o bien por la gran cantidad de noticias de otras temáticas que lo eclipsan. El grado de intemporalidad del reportaje también viene dado según si el tema que trata se mantiene en la opinión pública, o si actúa como globo sonda, proyectando un asunto como materia de debate en la sociedad.

En conjunto, Salaverría considera, como todos los autores estudiados en este proyecto, que el reportaje digital es la mejor plataforma para utilizar y explotar las posibilidades de la hipertextualidad, interactividad y multimedialidad. Cosa que no sucede con los medios que tienen como primera opción el soporte papel y que trasladan los reportajes de forma idéntica a la

versión digital, sin tener en cuenta el abanico de posibilidades que ofrece el soporte digital para mejorar el género. (Bernés, Berral y Godoy, 2011:61)

3.3.1.7 Esquema discursivo mixto, integrador y multidimensional

La especificación del reportaje hipermedia admite dos de los criterios fundamentales utilizados por la teoría tradicional para caracterizar el género y sus tipologías, como son la técnica de realización y el grado de profundización. En función de estos rasgos, el reportaje hipermedia se caracteriza por su particular aplicación de la técnica del hipertexto o, lo que es lo mismo, por el aprovechamiento de la funcionalidad del hipertexto como estructura organizativa de contenidos. El uso de esta narración no secuencial resulta útil para responder a su naturaleza documental, ya que permite un abordaje cohesionado del tema y facilita la relación entre los hechos narrados y las noticias publicadas sobre el asunto, anteriores (background) y posteriores (actualización). Aplicado al reportaje, el hipertexto ofrece, por tanto, un marco global para la tarea de jerarquización, disposición y engranaje de todos sus componentes, documentales, informativos y temporales - contexto actual, antecedentes y proyecciones -, independientemente del tipo de esquema que adopte esta estructura. Y esta visión multidimensional de los acontecimientos ofrece más oportunidades para comprender el verdadero alcance y significado del hecho en cuestión, ya que también el contexto consigue integrarse en un relato único y ordenado. Esto otorga más posibilidades de interpretación y garantiza que no se pierda detalle de todas las implicaciones del tema. La técnica del hipertexto aplicada al reportaje permite, en definitiva, incrementar el valor documental característico del género y enriquecer los elementos que tradicionalmente han dotado de sentido a su discurso (Larrondo, 2009:80). Derivado de ello, se observan dos principios de organización del contenido del reportaje hipermedia entre los que hay que garantizar un adecuado equilibrio: la coherencia informativa y la densidad informativa, sin olvidar la accesibilidad, necesaria para que el usuario acceda desde cualquier punto y lugar de lectura a la información que desea. En este punto observamos las equivalencias con el análisis de Ignasi Ribas, pues la coherencia y el orden ayudan a que el usuario no se pierda y la densidad tiene relación con la sobresaturación cognitiva, los dos principales problemas que puede presentar un hipertexto mal planteado y estructurado.

Esta versatilidad en la lectura y el manejo de información por parte del lector se consigue en la práctica gracias a la inclusión de un índice de secciones o menú de contenidos accesible desde todas las páginas del reportaje. Estos principios elementales se complementan, además, con otros derivados del carácter hipermedia del discurso, como la coherencia multimedia. A este respecto, las posibilidades del hipertexto propician una estructuración diferente en la redacción

de los reportajes y permiten armonizar los parámetros narrativos de los medios de comunicación impresos y audiovisuales con los propios del medio, de carácter multimedia e interactivo. Esto obliga a observar vínculos lógicos que garanticen una armonía entre el contenido informativo presente de manera textual, visual, audiovisual, gráfico y sonoro. Por eso también es importante un diseño sugestivo y eficaz que pretenda evitar el tedio y la monotonía, pero garantizando al mismo tiempo la funcionalidad informativa, sin caer en conectividades excesivas y urdimbres que enmascaren carencias de contenido en los nodos. El esquema organizativo que adopta el reportaje hipermedia convierte la estructuración en una tarea de gran relevancia (Larrondo, 2009:81). Aunque su propio disparo de hipertextualidad impida hablar de una estructura rígida, este prototipo evidencia algunas convenciones en sus niveles discursivos. Estos se apoyan en estructuras ramificadas que se extienden en secuencias paralelas y en varios niveles que repiten la misma estructuración, una pauta de planificación compartida que promueve una organización temática en secciones. De este modo, su modelo superestructural (hiperestructura) responde a la necesidad de organización interna del género y revela una función de globalidad temática (macroestructura hipertextual) a través de una representación arbórea con bloques multisequenciales de carácter temático (microestructuras o macroestructuras locales). Estos sirven para dar importancia a las categorías discursivas tradicionales del discurso del género, aunque con cambios fundamentales en razón de la aplicación de la técnica hipertextual que llevan al reportaje hipermedia a admitir diferentes estilos: informativo, interpretativo y argumentativo, donde se introducen variaciones en el elemento interpretativo y enriquecen su discurso tradicional con otros de carácter más nuevo en función de la interactividad y el multimedia. La interpretación ha sido un concepto siempre polémico y el hipertexto aumenta la complejidad, porque altera sus mecanismos y extiende la calidad interpretativa de los mensajes. ¿Qué pasa entonces con los géneros prototípicos de la interpretación como el reportaje? Sin llegar a hablar de hipertexto interpretativo, al igual que el hipertexto periodístico ha demostrado mecanismos para generar un nuevo estilo informativo (hipertexto informativo), los relatos interpretativos encuentran en esta escritura fragmentada nuevas vías para el desarrollo de sus categorías discursivas. (Larrondo, 2009:82)

Hay que hablar, por tanto, de un redimensionamiento del género interpretativo que se plasma en la sustitución de un inicio, un cuerpo central y un final por categorías discursivas temáticas que sirven para desarrollar el tema y contextualizar, para el relato de antecedentes, la inclusión de información complementaria y la documentación del hecho. Estas categorías generan un tipo de interpretación descriptiva enriquecida, no sólo por su mayor amplitud y profundidad, sino también por las vinculaciones coherentes que establecen con las restantes. Asimismo, la

posibilidad de combinar este discurso con otros de tipo argumentativo u opinar, mediante el vínculo a columnas, bloques, críticas, comentarios, etc., permite el impulso de otras formas de interpretación como la evaluativa. Por ello, es en el medio digital donde el reportaje adquiere su mayor riqueza informativa e interpretativa, al convertirse en un género mixto donde no sólo se combina la información con la interpretación, sino también con la argumentación. Por su parte, el enriquecimiento del discurso del reportaje con otros caracterizados en función de la interactividad y el multimedia vendría dado por la posibilidad de introducir en el relato elementos participativos (foros, chats, blogs, entrevistas participativas, juegos en línea y envío de contenidos) que llevan al usuario a intervenir y, por tanto, a aumentar su implicación en el tema.

El hipertexto resalta la miscelánea genérica del reportaje y su idiosincrasia, lo que favorece su consideración como género híbrido, heterogéneo y creativo. Gracias a sus posibilidades de vinculación entre discursos, el reportaje se convierte en un macro-género que contiene otros géneros o micro-géneros arquetipos, como los que tradicionalmente han acompañado una información relevante para apoyarla y contextualizar (reportajes de actualidad, entrevistas, noticias, recuadros de apoyo con datos estadísticos, infografías, crónicas, etc.). Estos se mezclan, además, con otros formatos propios de la comunicación en internet, de carácter abierto y participativo (blogs, foros, encuestas interactivas, juegos, etc.). Esta mixtura genérica convierte al reportaje hipermedia en una especie de "género contenedor" con múltiples tipos de discursos, todos ellos dirigidos al desarrollo del tema en profundidad. Esto es precisamente lo que fomenta su creatividad, convertida en una de las máximas bases, ya que esta mezcla es posible en prensa, radio y televisión, pero en un grado mucho menor. (Larrondo, 2009:83)

Desde una perspectiva complementaria, podemos entender también que el reportaje hipermedia representa un tipo compuesto y combinado, características que han sido señaladas por la teoría tradicional para los textos impresos de cierta longitud. No en vano, esta modalidad se compone de textos o tipos diferentes que forman parte de un todo con sentido (composición por integración), lo que no invalida que cada uno mantenga un sentido propio y pueda justificarse autónomamente, aunque formando parte de un macrotexto superior. Así, lo consideramos un tipo combinado o mezclado, ya que como señala la teoría tradicional, los géneros pueden aparecer combinados (por ejemplo, una noticia seguida de un reportaje) o mezclados (un reportaje fragmentado por una entrevista). Estas caracterizaciones impiden identificarlo como un "conglomerado", tipología de composición en la que no hay orden ni tema común, y en la que los textos se sitúan unos detrás de otros en forma de amalgama sin criterio organizativo, lo que no ocurre en el reportaje hipermedia.

Estas transformaciones representan una evolución, de forma que su nueva caracterización desarrolla una tipología del género desconocida en medios anteriores. Esto es lo que ha llevado a poner de manifiesto la necesidad de una revisión tipológica para este género, así como de nuevos criterios de sistematización. En primer lugar, porque la hipertextualidad proporciona un criterio exclusivo de ordenamiento, de acuerdo con las demandas de un marco de categorización específico para el ciberperiodismo. En segundo lugar, porque deja entrever la debilidad de los criterios clásicos en este entorno: los mecanismos interpretativos del hipertexto impiden dejar en manos del periodista el control total sobre el sentido final del texto. La hibridación genérica que promueve el hipertexto vendría a reforzar esta consideración. El reportaje se convierte así en un modelo paradigmático de los cambios que el hipertexto ha llevado a los géneros y formatos redaccionales conocidos. También, en su momento, la aparición de la radio y la televisión introdujo modificaciones en los modos de redactar, pero la verdad es que el desarrollo de prototipos como el "reportaje hipermedia" aclara toda duda sobre la potencia del ciberperiodismo para forjar un lenguaje y una narrativa totalmente diferentes. Su especificidad ilustra claramente cómo las nuevas fórmulas de escritura alteran la configuración de los géneros en internet a partir de usos que refuerzan la funcionalidad de los relatos clásicos y forjan para estos modalidades renovadas y enriquecidas. Estos cambios plantean una recomposición de las categorías genéricas conocidas, por lo que hay que defender la oportunidad de planteamientos similares para otras especies dependientes de las prácticas y modos propios del ciberperiodismo, en función del hipertexto, pero también de la interactividad o multimedia. En el caso del reportaje, el estudio de esta adaptación parecía obligado, por ser uno de los géneros más aptos para el desarrollo de los recursos expresivos que ofrece cada medio, lo más libre en cuanto a formas expositivas y uno de los más capacitados para estimular la experimentación de técnicas narrativas. Muchas de las ideas planteadas en este apartado han sido el punto de partida para elaborar la propuesta del modelo de categorización que presentaremos más adelante.

3.3.1.8 Desarrollos recientes

En Francia, desde hace años, se constituyó una prolífica asociación entre la cadena Arte TV y el estudio multimedia Upian. La productora multimedia Upian, fundada en 1998 por Alexandre Brachet, se especializa en diseño web y desarrollo de sistemas interactivos que sitúan al usuario en el centro de los problemas de la ergonomía. Upian hoy también es conocido por el público en general a través de su trabajo como editor y productor de piezas que han alcanzado un gran éxito, como *Thanatorama* (2008), *Gaza-Sderot* (2009), *Prison Valley* (2010) o *Presidentielles.net* (2012), entre otros, reportajes y documentales interactivos que han alcanzado un éxito importante de audiencia en Francia y en el mundo en general. Si echamos un vistazo a

quiénes son los agentes o productores que están promoviendo la creación de reportajes interactivos y/o hipermedia, nos encontramos con las televisiones y las secciones en línea de los periódicos. Y de entre todos los entes implicados, destaca la cadena ARTE, la cual ha realizado una fuerte apuesta por el reportaje y el documental web, a veces como complemento de los reportajes y documentales que se emiten por televisión y otras veces como obras independientes y comprensibles sólo desde el punto de vista interactivo. ARTE es un canal de televisión franco-alemán que emite programas de calidad relacionados con el mundo del arte y la cultura³². Es un radiodifusor que desde muy pronto vio el modelo de negocio existente en este segmento de mercado, y no dudó ni un momento a establecer convenios con Upian y otras productoras multimedia para producir reportajes y documentales para la red.

Sonia Kerfa, en su artículo *El documental interactivo o realidad arborescente como forma de investigar el mundo ultracontemporáneo* (2010), realiza una disección general muy interesante del modelo que propone la cadena francesa ARTE. Para elaborar esta parte, nos hemos orientado a partir de la búsqueda personal a través de la web, los recursos en línea que la cadena francesa ofrece y del estudio efectuado por la citada autora. El compromiso de ARTE con la creación de reportaje y documental interactivo es una de las características de la programación de esta cadena franco-alemana. La producción documental representa el 28% del presupuesto programático de la cadena, es decir, casi el doble del dedicado a la ficción (15%) (ARTE, 2010, en línea). La inversión en la producción documental supone para ARTE la posibilidad de llegar a un público más amplio. Esta perspectiva generalista explica la naturaleza de los documentales producidos, que se aproximan, la mayoría, a un esquema doble. Por un lado, se ha especializado en el documental de tipo periodístico de temática actual, a menudo con tintes de compromiso. Por otra parte, y de manera menos lograda, se emite cada sábado un documental de reconstitución histórica con imágenes digitales a una hora de gran audiencia. En conjunto, las propuestas de ARTE en el ámbito del reportaje documental siguen una línea tradicional muy codificada de duración y formatos fijos: reportaje y/o documental de 45 o 60 minutos articulado a partir de una serie de entrevistas y una voz en off que acompaña al espectador. La verdadera innovación se concretó cuando ARTE decidió instalarse en el paisaje web trasplantando su saber cultural en el mundo del internauta, gran consumidor de información. Inició su ampliación

³² El 2 de octubre de 1990, en vísperas de la reunificación alemana, la República Francesa y los once Estados Federados de la República Federal de Alemania firmaron un tratado para establecer las bases del canal cultural europeo ARTE. El inicio de sus programas fue el 13 de mayo de 1989, por el canal n°7. Sus estudios están en Estrasburgo, Francia, y Baden-Baden, Alemania, y sus programas se pueden ver tanto en francés como en alemán.

a la red con la exhibición de la serie de reportajes *Gaza/Sderot, la vie malgré tout* (octubre-diciembre de 2008), que indagaba en el conflicto entre Israel y Palestina. Este proyecto, ubicado en la red, ha iniciado la corriente que se ha llamado en francés webdocumentaire - webdocumental - por tratarse de producción de no ficción. (Kerfa, 2010: 691)

Así no es de extrañar que, a finales del 2009, ARTE contemplara la creación en su web de una sección llamada "webdoc", su primera plataforma de acceso a reportajes y documentales interactivos. La emisora europea produjo una decena de programas de ficción y no ficción durante el 2010, entre los que cabe destacar el documental interactivo *Prison Valley* (David Dufresne y Philippe Brault) y la serie de reportajes interactivos sobre la independencia de África (Philippe Brachet y Marc Nassivera, 2010). Para la cadena ARTE, el proyecto anterior a *Prison Valley* fue *Gaza/Sderot, la vie malgré tout*, una premiada indagación periodística en el conflicto entre Israel y Palestina a base de entrevistas de los habitantes de cada territorio. En este reportaje documental, que tuvo muy buena acogida entre la crítica, se desdibuja la matriz de *Prison Valley*. *Gaza/Sderot, la vie malgré tout* puso a la cadena ARTE en primera línea en cuanto a creación periodística de tipo documental en la red. (Kerfa, 2010: 692)

3.3.2 Ensayo interactivo

3.3.2.1 Marco teórico y conceptual

Ignasi Ribas (2000), en su investigación doctoral, llama ensayos interactivos un amplio abanico de interactivos de difusión cultural que se caracterizan por un tratamiento que integra íntimamente la navegación por la estructura de la información y la navegación por el contenido. En el capítulo "Aproximación a un tratamiento específico, los ensayos interactivos" de su investigación estudia de una manera singular el concepto de tratamiento en general y los ensayos interactivos en particular, a base de una recopilación de primeras ideas basadas especialmente en los casos tratados a lo largo del trabajo. También realiza una justificación provisional de la elección del nombre "ensayos interactivos". Estos análisis comparativos que el autor propone muestran los mecanismos específicos de los ensayos interactivos respecto a los de los ensayos textuales, y lo llevan a consolidar la elección de este nombre y a ver unos como un caso particular de los demás. Una consecuencia automática sería el reconocimiento de que los ensayos interactivos se pueden considerar un género, de la misma manera que se considera su antecesor literario.

La investigación de Ribas se centra en los ensayos interactivos fuera de línea principalmente, pues estos ofrecen mucha libertad a la hora de concebir interfaces ricas y sistemas de

navegación y de interacción complejos y dinámicos. Con la llegada de la red, los soportes fuera de línea, como veremos en el siguiente capítulo, casi desaparecen, e Internet es el nuevo lugar de acogida de estas experiencias poco conocidas. Sorprende no encontrar más a menudo en un entorno como Internet, tan enorme y que dispone de toda la flexibilidad del medio digital, más experiencias de combinación de medios en la línea de las que se hacían antiguamente y con muchas más dificultades sobre soportes materiales también bidimensionales: pergamino, papel, seda, etc. Según Ribas, un paseo rápida por la red muestra una mayoría de webs que contienen ensayos interactivos en los que parece que lo único que haya exportado del medio papel sean las menos creativas combinaciones de texto e imagen, meras yuxtaposiciones: una ilustración junto a un texto complementándolo, un texto como pie de imagen o de vídeo, o como título, etc. Esta situación es consecuencia del gran peso de las características propias de Internet, que favorecen especialmente ciertas formas de hacer discurso. (Ribas, 2009:3)

En el artículo *Integración de medios en el discurso interactivo: el caso de la difusión cultural* (2009), Ribas considera que el gran atractivo social de internet proviene de la conjunción de sus dos principales propiedades: en primer lugar, su ilimitada capacidad para almacenar y devolver instantáneamente todo tipo de contenidos, muchos preexistentes y otros contruidos expresamente con criterios radicalmente heterogéneos, en segundo lugar su hipercomunicabilidad, la capacidad igualitaria que todos intercambien con intrínseca facilidad los papeles de receptor y de productor. En ninguno de los dos casos la exploración de formas innovadoras de interacción e integración de medios es especialmente útil para alcanzar sus objetivos. Ribas opina que Internet es bastante extenso para introducir estos "discursos de autor" como los "ensayos interactivos", pero no descarta una más que probable evolución de los libros electrónicos y dispositivos móviles de hoy, que pudiera incorporar toda la riqueza de medios necesaria. (Ribas, 2009:5)

La historia de los CDROM de difusión cultural, y la del ensayo interactivo fuera de línea, empieza y termina prácticamente en la década de 1990 y su expansión se da de manera muy especial en torno a la gestión cultural y museística francesa. Una observación significativa en el marco que acabamos de esbozar es que los primeros productos se abrían en una ventana más del entorno del sistema operativo, de modo que el usuario era colocado en la disposición de trabajar con una aplicación informática. Un ejemplo de este paradigma es *Microsoft Art Gallery* (Microsoft, 1994). A partir de un determinado momento, a más tardar con la primera edición de *Le Louvre* (Montparnasse Multimedia, 1994), la mayor parte de los CDROM de difusión cultural empezaban poniendo en negro toda la pantalla y mostrando un título, unos créditos y una música. Este paso del referente informático al referente cinematográfico estuvo fuertemente

condicionado por las circunstancias técnicas del momento, pero manifiesta también una voluntad inmersiva en los desarrolladores del incipiente medio. Cuando se quieran construir aplicaciones equivalentes para el entorno Internet, la presencia inevitable de la ventana del navegador, con todas sus posibilidades anti-inmersivas, se convertirá en un inconveniente decisivo para este tipo de tratamientos. (Ribas, 2009:11)

En los programas interactivos destinados a transmitir información hay dos grandes alternativas en cuanto a la forma de alcanzar este objetivo. Una consiste en proporcionar el acceso más rápido, directo y funcional posible. La otra utiliza la interactividad misma para transmitir los contenidos de una forma original, la cual suele llamarse "interacción de descubrimiento". La mayoría de proyectos interactivos de difusión cultural se limitan a seguir la de los libros especializados: por un lado, hay enciclopedias sobre temas de arte, con accesos mejorados a la información contenida, por otro, hay catálogos de colaboración y museos, a menudo con el añadido de la visita guiada al edificio museístico, resuelta audiovisualmente de maneras diversas. Y finalmente también encontramos interactivos que son verdaderos ensayos, que incluyen una tesis, una idea, una aproximación personal a un pintor o a una escuela de pintura. Algunos de los que podemos encontrar en esta línea son probablemente los más interesantes, sobre todo los que exploran las posibilidades que ofrece la interactividad para propiciar un acercamiento particular al tema tratado.

El proyecto de interactivo sobre Joan Miró³³ se insertó de forma natural en esta última línea de ensayo y/o documental interactivo de autor. En el artículo *Varios modelos de interactividad en el CD-ROM Joan Miró. El color de los sueños* (1999) de Ignasi Ribas, Pere Freixa, Daniel Julià, Xavier Berenguer y Roc Parés, se argumenta que las componentes experimentales de esta nueva forma expresiva se adaptaban muy bien tanto a las características del personaje como a los intereses y la experiencia del Institut Universitari del Audiovisual (IUA). El apoyo escogido fue el CD-ROM, que entonces garantizaba la difusión más universal posible en productos interactivos y las máximas posibilidades técnicas y expresivas para el tipo de producto previsto. La estructuración y la presentación de estos contenidos en un medio audiovisual interactivo constituyeron la especialidad del laboratorio multimedia del IUA. Estas tareas, a menudo agrupadas bajo el nombre de diseño interactivo, fueron el objeto de las investigaciones del Institut Universitari del Audiovisual relacionadas con la producción de CD-ROM. Esto

³³ Fundació Joan Miró: Universitat Pompeu Fabra; Club d'Investissement Media. *Joan Miró. El color dels somnis*. Barcelona: 1998. CD-ROM. ISBN: 84-923925-0-9.

colocaba al Institut en la posición de contrapunto idóneo de la Fundación Joan Miró en la elaboración de un interactivo sobre Miró. El Club de Inversiones Media de la Comunidad Europea, que se dedicaba entonces a coproducir proyectos innovadores, pero al mismo tiempo viables económicamente, se constituyó en el tercer integrante de esta coproducción a tercios, y proporcionó el dinero necesario para hacer frente a las gastos inmediatos de producción.

3.3.2.2 Sobre la nomenclatura

A lo largo de su trabajo, Ribas (2000) utiliza a menudo de forma implícita el término "interactivo de autor" para definir los rasgos del tratamiento que más le interesa. Esto no hace más que reflejar la importancia del eje autor-lector en su discusión. Reconoce que tras reconocer una nueva entidad cualquiera, en este caso un tipo específico de interactivos, el siguiente paso debería ser identificarlo explícitamente con un nombre. Y, por tanto, habría de entrar un poco en esta discusión, pero siempre considerando que si la identificación de la entidad es provisional no se puede decir otra cosa de su nombre. Sin abandonar completamente el término interactivo de autor, adopta el término de ensayo interactivo considerándolo como el más adecuado para recoger las características que ha apuntado (Ribas, 2000:108). El autor señala que quedan cuestiones abiertas como la diferencia entre un documental y un ensayo, en las que habrá que profundizar. Sólo apuntar que ante esta dicotomía se ha decantado por el término ensayo por dos razones principales: en primer lugar porque parece llevar implícita la consideración de la autoría, vital en el discurso que abarca, que en el documental en cambio se ha explicitar; y en segundo lugar, enfrentados con el hecho de que el término documental proviene y es casi exclusivo de los medios audiovisuales y el término ensayo es de los escritos, afirma que por esta razón se ha decantado por esta segunda opción. Y lo justifica argumentando que la relación individuo a individuo entre autor y lector y la situación personalizada y de control de lectura de este tipo de interactivos son mucho más cercanas a las de un ensayo textual que a las de una emisión televisiva o proyección cinematográfica, lo que le dio pie a transferir el término ensayo del medio escrito al medio interactivo.

Ciertamente, sin embargo, hay algunas características que aparecen eventualmente en algunas de las definiciones que no se adaptan a la mayoría de los interactivos de autor. En especial el concepto de brevedad parece contradecirse con la multiplicidad de caminos, de accesos y de niveles de interactividad propios de muchos de los ejemplos que Ribas cita. Esta brevedad procede de la voluntad de contraponer la limitación de objetivos del ensayo con la voluntad exhaustiva del tratado, pero por otra parte resulta atractiva la idea de considerar que el autor de *Moi, Paul Cézanne* (1995), al escoger una estructura general y un acceso tan discutible al pintor,

o el autor de *Opération Teddy Bear* (1996) apostando por una opción tan arriesgada como adaptar un género casi infantil para explicar la Segunda Guerra Mundial, están dando una visión muy personal de un tema cultural muy concreto con una explícita voluntad de creación "hipermediática".

En su cuidadoso análisis, Ribas reconoce que toda la carga de autor de un ensayo textual se encuentra en el contenido mientras que en el caso interactivo esta carga se encuentra en la mezcla de contenidos y lenguaje audiovisual interactivo. Avanzando una idea fundamental, el autor señala que quizá cuando este lenguaje esté consolidado, plantearse estas aplicaciones como ensayos sea absurdo y se deba retomar espontáneamente el término documental. En cualquier caso, la reflexión en torno a este punto y la comparación con los documentales de voluntad autoral en otros medios parece una vía de pensamiento enriquecedora. Estos análisis comparativos que nos proponen los mecanismos específicos de los ensayos interactivos respecto a los de los ensayos textuales nos puede llevar a consolidar la elección de este nombre y a ver unos como un caso particular de los demás. Una consecuencia automática sería el reconocimiento de que los ensayos interactivos se pueden considerar un género, del mismo modo que se considera su antecesor literario (Ribas, 2000:110). El concepto de género es de los más complejos de la teoría literaria y cinematográfica: se encuentran las concepciones más laxas, que permiten cualquier mezcla o cualquier adaptación a las circunstancias, con las más estrictas de la teoría del texto que identifican necesariamente género con categorización disjunta.

3.3.2.3 Caracterización del ensayo interactivo

La característica más definitoria de los ensayos interactivos, en opinión de Ribas, es que la semántica de nodo, propia del contenido, y la semántica del enlace, propia de la estructuración, se relacionan mutuamente, de forma que la navegación por el contenido y la navegación por la estructura son inseparables, no se pueden separar sin modificarlas sustancialmente. En los ensayos interactivos las interfaces en las que se desarrolla este tratamiento tienen un "argumento", una estructura íntima que relaciona las dos semánticas y ordena y marca el ritmo y la fragmentación de los contenidos. Probablemente, en todos los ensayos interactivos en general, tiene una importancia capital el tratamiento audiovisual. A diferencia de los productos con tratamiento "informático", funcionando en una ventana más del sistema operativo, estas aplicaciones pretenden sumergir al espectador ya desde el principio: la pantalla se oscurece, el sonido empieza a avanzar el contenido con una animación introductoria, unos créditos o en

cualquier elemento que recuerda que vamos a adentrarnos en algo más cercano al cine que a la computadora. (Ribas, 2000:107)

En síntesis, hablar de ensayo interactivo es hacerlo partiendo de los conceptos más básicos ligados al hipertexto y restringiendo las aplicaciones hipermedia que tienen una finalidad específica y una autoría clara. El análisis conllevará forzosamente una revisión de las diversas maneras de organizar o desarrollar un hipertexto atendiendo al punto de vista de la usabilidad, entendida como la forma en que los usuarios utilizan el programa, destacando Ribas dos conceptos antitéticos pero complementarios, la eficacia y el estímulo, que representan formas directas e indirectas, respectivamente, de afrontar los problemas de desorientación y saturación cognitiva que caracterizan la navegación por las estructuras hipertextuales. Al tratarse de un género interactivo, queda patente la trascendencia que tiene la forma de diseñar la interacción y como el tratamiento que se decida dar determinará la personalidad del interactivo. Integrar la navegación por la estructura y la navegación por los conceptos parece ser una estrategia de buenas prácticas en este ámbito. Unas reflexiones sobre los mecanismos de estimulación del lector dentro de los límites del disfrute llevan a Ribas hacia la convicción de que esta integración de estructura y contenido abre posibilidades nuevas de implicación del lector y de estimulación a través de la sorpresa y el descubrimiento. Estas posibilidades nuevas se basan, en buena medida, en la aplicación de principios y esquemas provenientes de la narrativa de este tipo de interactivos y en la potenciación y imbricación de medios multimedia en el entorno interactivo. Esto nos da pie a creer que en algunas aplicaciones de este tipo están apareciendo tratamientos completamente nuevos, específicos del medio audiovisual interactivo, como lo que él llama provisionalmente como "ensayo interactivo". El género del ensayo interactivo, actualmente, cuenta con un poderoso aliado: los dispositivos móviles, y más en concreto el mercado de las tabletas y las aplicaciones (llamadas apps). Esta nueva propuesta de creación y/o reflexión discursiva, la cual es incentivada por el advenimiento en el mercado de la tabletas móviles y autónomas (y que abre un nuevo universo con respecto al ensayo interactivo y de otros géneros interactivos), pide un tipo de diseño antagónico al tradicional en interactivos, derivado de la ingeniería. Según Murray (2012), es necesario un diseño centrado en valores retóricos, un diseño que centre el énfasis en el aspecto humanista: "From a humanities perspective, the design of digital objects is a cultural practice like writing a book or making a film" (Murray, 2012:1). A diferencia de lo que ocurre a menudo en el entorno digital, fuertemente influenciado debido al impacto del cambio tecnológico constante, en los medios humanistas acepta el valor de los antecedentes. Hay que buscar los antecedentes de los discursos interactivos de difusión cultural que quizás eran viables a las tabletas en formatos anteriores,

especialmente el CD-ROM y, en menor medida, en la red (Ribas, 2010). Las tabletas autónomas son móviles, pero Ribas subraya su autonomía: no necesitan "cuerpo de ordenador", ni cables, ni teclado ni ratón. La tableta recupera la forma del primer formato del libro. No es el rollo ni el códice, pero según como se mire mantiene puntos en común en cuanto a sus dimensiones y fundas, y hace para parecer a él, como las aplicaciones con referente libro. Las tabletas son tan autónomas como el códice. Es posible una situación de recepción similar a la del libro, especialmente a la de los lectores de literatura de ensayo en general. Muchas de las ideas avanzadas por Ribas también han sido de gran ayuda para conformar el modelo de categorización del documental interactivo.

3.3.3 Documental interactivo

Dentro de los géneros de la no ficción interactiva, el documental interactivo se configura como nuestro objeto de estudio específico, el cual abordamos en la segunda parte de la investigación y trataremos en detalle en los siguientes capítulos. En esta primera parte hemos realizado un estudio de los precedentes y el contexto donde se desarrolla el ámbito del audiovisual interactivo. A partir del planteamiento de un estado de la cuestión general sobre el género documental y el medio digital interactivo, hemos descrito el contexto principal donde se desarrolla este formato, la web, y el tipo de producto en el que se engloba, las aplicaciones interactivas. Finalmente, en este capítulo hemos realizado una introducción a los principales géneros de la no ficción interactiva, caracterizándolos y diferenciándolos entre ellos y entre los géneros de la no ficción audiovisual. En el siguiente capítulo, localizaremos y describiremos la aparición, consolidación y diversificación de este nuevo género, para llegar a formular en el quinto una definición, caracterización y propuesta taxonómica originales. También nos centraremos, en el sexto capítulo, en la transformación de los procesos de producción y circulación, atendiendo a las nuevas lógicas y dinámicas actuales. En el séptimo capítulo realizaremos una evaluación del estado del arte en relación a la temática, la plataforma y la experiencia del usuario. Y finalmente, antes de las conclusiones y los anexos, en el octavo capítulo, presentaremos un modelo de categorización, el cual aspira a constituirse en modelo útil a la vez para la creación, la producción y el análisis de este tipo de documental y otras textualidades interactivas como el ensayo o el reportaje.

SEGUNDA PARTE

EL DOCUMENTAL INTERACTIVO, UN NUEVO GÉNERO AUDIOVISUAL

CAPÍTULO 4

APARICIÓN, EMERGENCIA, CONSOLIDACIÓN Y DIVERSIFICACIÓN DEL DOCUMENTAL INTERACTIVO

4.1 Introducción

En este capítulo intentamos presentar una contextualización del documental interactivo recorriendo los procesos de su aparición, emergencia, consolidación y diversificación. Para elaborar esta propuesta original, hemos partido de algunas teorías y modelos que a continuación enumeramos y describimos. Inicialmente hemos partido del estudio efectuado por Sandra Gaudenzi (2009), en el que propone un planteamiento centrado en la descripción de algunos hitos importantes en la evolución del género documental interactivo digital. Momentos importantes que, según su punto de vista, coinciden también con cambios importantes en la noción de interactividad. Selecciona a tal fin un conjunto limitado de ejemplos que muestran cómo la evolución de los llamados nuevos medios ha creado nuevas oportunidades y lógicas de representación de la realidad. Gaudenzi propone diferentes modos de interacción para ilustrar las formas interactivas a través de las cuales los autores se comunican con su público a través del documental interactivo. Para analizar las diferentes lógicas de negociación con la realidad, establece un paralelo entre el modo en que la interactividad se ha entendido y utilizado en los documentales interactivos existentes y las relaciones que se han impuesto entre el autor, el usuario y los medios de comunicación.

Como regla general, toda la investigación y literatura sobre películas comienza con una referencia a los hermanos Lumière y su cinematógrafo de 1895, pero cuando se trata de documental interactivo, debe comenzar con el invento de los Lumière o bien con la Máquina Analítica de Babbage de 1830, el punto de partida del ordenador moderno? Probablemente las dos cosas, y como plantean Almeida y Alvelos (2011:123), podemos utilizar esta cuestión como un pretexto para iniciar un recorrido que nos llevará hasta la posibilidad técnica y narrativa de un nuevo tipo de documental que se establece entre el cine y la interacción: el documental interactivo. Antes de empezar a desglosar su aparición y evolución por etapas, ofrecemos un cuadro sinóptico para ubicar al lector en relación a cómo se ha desarrollado y ha ido evolucionando la interactividad hasta el momento presente, cuestión de especial interés en esta investigación para llegar a comprender en profundidad el objeto de estudio. Este cuadro intenta, en cierto modo, resumir algunos puntos esenciales explicados en capítulos anteriores, y resultará útil para entender la historia que a partir de este punto queremos presentar.

4.1 Las tres olas de la interactividad

Tabla 4.1

LAS TRES OLAS DE LA INTERACTIVIDAD

FASES/ PERIODOS	PRIMERA	SEGUNDA	TERCERA
PERIODO	50-70s	80s	90s - ahora
PRESENTACIÓN	Texto	2d	Multimedia Realidad virtual
AUDIENCIA	Técnica	Profesional	Consumo
PROCESOS Y/O ACCIONES	Leer, teclear	Apuntar, clicar	Compartir
CONTEXTO	Institucional	Personal	Redes interconectadas
ARQUITECTURA	Ordenador central	Ordenador personal	Modo experiencial
ELEMENTOS	Demandas, listados	Ventanas, menus, iconos	Escenas, avatares

4.1.1 Justificación de la división en períodos

En nuestra justificación de la la división en relación a la breve historia del documental interactivo hemos partido de varias teorías como la "Genealogía de los medios", el concepto de "intermedialidad" (Müller, 1987), la teoría del "doble nacimiento de los medios" (Gaudreault y Marion, 2002 y 2005) y el modelo de Altman³⁴ aplicado al caso del cine (1999).

Aplicaremos específicamente a nuestro objeto de estudio el modelo del "doble nacimiento" desarrollado por André Gaudreault y Philippe Marion a partir del análisis detallado de la consolidación del cine, y aplicado entre otras a la fotografía y al cómic. Para realizar esta aproximación, partiremos del cine y los soportes fuera de línea (CD ROM), que en cierto modo son dos de los pilares básicos sobre los que se erige el documental interactivo, para ejemplificar cómo funciona y se adapta el modelo. Nos interesa especialmente la relación del nuevo medio con los preexistentes en las tres fases del modelo que expondremos, pues puede dar indicios de la situación de un medio o forma emergente nueva.

Creado por Jürgen E. Müller en el año 1987, el concepto de "intermedialidad" se refiere a una problemática específica: la de la identidad de los medios y, en consecuencia, de su desarrollo histórico con sus interferencias recíprocas. Müller creaba la hipótesis de que la televisión debía ser concebida como un dispositivo híbrido y intermediático que se encontraba con interacciones complejas con otros dispositivos. Al abordarse los medios en términos de identidad más que de especificidad, el enfoque los considera como procesos (Lancia et Al, 2004:59). El concepto de intermedialidad ha sido retomado actualmente por los estudiosos del cine con el objetivo de proponer un modelo que pueda demostrar que la identidad del cine como nuevo medio fue de larga constitución. Siguiendo la definición de Rick Altman (1999), la intermedialidad designa una etapa histórica, un estado transitorio en el curso del cual una forma en camino de convertirse en un medio aparte se encuentra todavía dividida entre varios medios existentes, en un punto tal que su propia identidad queda en suspenso. En esta línea, y utilizando el cine como prototipo, Andre Gaudreault y Philippe Marion construyeron su modelo del "doble nacimiento de los medios", el cual intentaremos aplicar a nuestro objeto de estudio en este capítulo.

³⁴ El modelo de Gaudreault y Marion (2002 y 2005) establece tres fases: aparición, emergencia y constitución, las cuales coinciden en buena medida con el modelo que Rick Altman (1999) aplica en el caso del cine: citación, explotación y separación.

Esta teoría afirma que un medio nace una primera vez como prolongación de prácticas anteriores a su aparición y a los que estaba integrado en su etapa primaria. Y vuelve a nacer una segunda vez en el momento que adquiere una vía propia a través de la cual los medios que ha desarrollado han adquirido esa legitimidad institucional que reconoce su especificidad. Esta hipótesis de partida conduce a Gaudreault y Marion (2002) a sustituir el término ambivalente del nacimiento por tres otros términos de gestación y desarrollo de un medio: la aparición (de una tecnología), la emergencia (de un dispositivo) y el advenimiento (de una institución). El modelo recibe el nombre de "doble nacimiento" ya que se centra en dos fases y/o procesos: el proceso entre la aparición de la tecnología y la constitución del medio, y el proceso entre su segundo nacimiento y su verdadera consolidación . Esta transición se divide en tres fases, "aparición", "emergencia" y "constitución" y se caracteriza de diversas maneras a partir de los agentes implicados en cada momento.

En el caso de los inicios del medio cinematográfico, en su análisis, Altman (1999) incorpora el papel de los agentes implicados en cada fase (por ejemplo, inventores, operadores de cámara y directores en el caso del cine), los procesos de producción, o de la relación con el entorno institucional y con los medios cercanos ya establecidos. En la fase de aparición o nuevo uso de la tecnología, el medio queda subordinado a las convenciones (medios, géneros, etc.) preexistentes. En esta fase, el nuevo medio "cita" otros medios para ocultar su "bastardía" o falta de identidad. Durante la fase de emergencia aparecen un conjunto de procedimientos o prácticas discursivas que se diferencian de las anteriores. El medio sigue evocando los demás medios pero a menudo para mostrar, de forma más o menos escondida, su superioridad. La fase de constitución del medio se produce cuando las prácticas se insubordinan, los discursos son claramente diferenciados de los otros medios y el medio adquiere su identidad.

Pero la consolidación del medio necesita que se produzca una institucionalización, resultado de la relación de todos los agentes y factores implicados, que lleve el medio a la autonomía y a la identidad que Gaudreault llama "segundo nacimiento" o consolidación: "Its second birth, or constitution, will appear when its quest for identity and autonomy coincides with institutional recognition and a decisive improvement in the economic resources devoted to its production." (Gaudreault, 2005: 13)

4.1.1.1 El caso del cine

Aplicaremos ahora la teoría del doble nacimiento al medio cinematográfico. En la teoría de Altman (1999), al estudiar el advenimiento del sonido en la industria cinematográfica de Estados Unidos, este autor muestra que para que un nuevo medio se libere del estadio

intermediático inicial, se requieren tres operaciones sucesivas: la citación, la explotación y la separación. El nuevo medio, que al inicio no es sino una nueva tecnología, empieza por citar los demás medios, no sólo para hacerse aceptar sino para mostrar, a través de sus imitaciones, que es capaz de desarrollar capacidades análogas a los medios ya existentes. Resulta necesario, rápidamente, y con el objetivo de afirmar sus propias posibilidades, explotar los medios antiguos y probar que es capaz de realizar proezas que superen las capacidades de los otros medios. Finalmente, para establecer su especificidad y estabilizar su identidad, necesita desmarcarse de los otros medios, separarse, mostrándose en todo caso capaz, a partir de su formación, de integrar a los demás medios en su propio marco. Sin embargo, la estabilidad y legitimidad institucional de un medio no se consigue de forma definitiva para siempre ya que, como señala Altman, una nueva intermedialidad se encuentra siempre latente. (Lancia et Al, 2004:60)

Las primeras obras cinematográficas plantean un interrogante, ya que, por un lado, la toma era fija, y en consecuencia, el plan era espacial y formalmente inmóvil, y por otro, el aparato de tomar vistas se confundía con el aparato de proyección, dotado de un tiempo uniforme abstracto. Siguiendo este razonamiento lógico, la evolución del cine, la conquista de su propia esencia o originalidad fue efectuada, entonces, por el montaje, la cámara móvil y la emancipación de una presa que se separó de la proyección. Entonces el plano dejó de ser una categoría espacial para convertirse en temporal, y el corte se convirtió en un corte móvil en vez de inmóvil (Deleuze, 2005:16). Gilles Deleuze se anticipó entonces a la idea de André Gaudreault y Philippe Marion sobre el doble nacimiento de los medios: según este autor, en un primer momento el cine opera como la prolongación de formas ya conocidas de espectáculo y entretenimiento, y en el segundo nacimiento, adquiere legitimidad institucional y despliega su especificidad. Este modelo del doble nacimiento del cine puede ser desglosado en tres fases: la primera sería la de la aparición de un proceso técnico de la mano de los trabajos de numerosos investigadores, la segunda nos remitiría a la emergencia de unas obras y de unos procedimientos (donde los agentes principales serían los directores u operadores), y finalmente, se llegaría a la constitución de una institución medial, con los primeros directores y estudios en un sentido estricto. (Deleuze, 2005:4-5)

Gaudreault (1999), sin embargo, rechaza el uso de términos como "cine de los inicios", "cine primitivo" y "cine de los primeros tiempos", planteando un argumento que parte de una premisa radical: las imágenes en movimiento realizadas antes de la constitución del cine como institución medial no eran cine, sino otra cosa. A esta otra cosa lo denomina "cinematografía-atracción". Su propuesta reta la manera como se han considerado tradicionalmente las imágenes animadas, ya que ha partido de considerar que lo que viene antes explica lo que viene después.

De esta manera, los aproximadamente veinte años que siguen a la primera proyección pública realizada por los hermanos Lumière, más que el inicio del cine, fue un espacio fronterizo entre el tiempo en que el cinematógrafo no existía todavía, antes de 1895, y el tiempo en que el cine de los inicios, habiendo cedido ante el cine institucional, concluiría, alrededor de 1915 (Gaudreault, 2007:18). Esto se podría ilustrar, según este autor, con los trabajos de los hermanos Lumière y de Georges Méliès. Las vistas de los primeros serían sobre todo fotografías animadas y, por tanto, formarían más parte de la historia de la fotografía que del cine, mientras que el segundo se convertiría en el introductor del cinematógrafo en el teatro, más que quien introdujo el teatro al cine.

Cine o no cine, la verdad es que el surgimiento mismo de la cinematografía es objeto de polémicas. Aunque Émile Reynaud, Louis Le Prince, Thomas Alva Edison e incluso Etienne-Jules Marey han tenido sus defensores como inventores del cine, son los hermanos Lumière los que se han llevado generalmente el reconocimiento por la invención. Jacques Aumont resume bien la situación, al referirse a Louis Lumière como el "más inventor del cine", al "imaginar una técnica, concebir el dispositivo en el que ésta sea eficaz, y percibir la finalidad para la que se ejerce esta eficacia." (Aumont, 1997: 18)

Habitualmente, los primeros discursos en los nuevos medios imitan las formas de los medios anteriores más cercanos. La primera televisión se llamaba "radio visual" y el cine narrativo primitivo, que en Estados Unidos se llamaba "foto-teatro", no era más que un teatro fotografiado. Hasta el desarrollo del montaje como medio de generación de expectativas o de asociación de ideas, el encuadre, el punto de vista o de la iluminación expresiva, el cine no fue un medio adulto, dueño de sus propias características. Hay un paso enormemente significativo desde el "sumar" características a la "emergencia" de características propias. Como apunta Janet Murray: "Una de las lecciones que podemos aprender de la historia del cine es que las fórmulas aditivas como el "foto-teatre", o el término moderno que sirve para todo, "multimedia", son una señal de que el medio se encuentra en un estadio temprano de su desarrollo, y que aún depende de los formatos derivados de las tecnologías más antiguas en lugar de explotar su propio poder expresivo." (Murray, 1997:79)

4.1.1.2 El caso de los soportes fuera de línea

Si consideramos que el ordenador es la tecnología de soporte de un gran medio, el digital, sus orígenes atípicos señalan ya diferencias respecto a los anteriores en aspectos sustanciales. Siguiendo el análisis efectuado por Ribas (2010), vamos a aplicar al medio digital y difusión cultural interactiva la teoría que sobre la genealogía de los medios han desarrollado André

Gaudreault y Philippe Marion a partir del análisis detallado de la del cine. Aunque este modelo surja del estudio de un medio de gran alcance como es el cine, estos autores (2005:13) sugieren que se puede intentar aplicar a diversas escalas expresivas y parece claro que es así en el caso de los interactivos fuera de línea.

En el caso de los primeros ejemplos de ensayos de documentales interactivos para soporte CD ROM y/o DVD ROM, si bien es cierto que los autores empezaron a encontrar formas expresivas nuevas características del discurso interactivo, falló el proceso de institucionalización, la construcción de una "cultura" propia a su alrededor. Actualmente, parece que las aplicaciones para tabletas podrían tener unas mejores condiciones de institucionalización. Su no consolidación ni institucionalización se debió a que eran tecnológicamente sistemas muy complejos, difíciles de instalar y mantener y necesitaban un ordenador multimedia no siempre estándar y de compatibilidad no garantizada completamente. Pedían usuarios con buenos conocimientos de informática aplicada, los cuales no eran un público general, y por tanto no se consolidó una "cultura" propia. Este factor clave y la materialidad del soporte hacen muy difícil un modelo de negocio viable. Esto se compensó circunstancialmente con aportaciones públicas como las de la RMN en Francia, pero la producción inicial centrada en la difusión cultural en CD-ROM fue desprestigiada definitivamente por estrategias editoriales mal planificadas como productos a muy bajo precio de mala calidad y de nula innovación discursiva. Internet desplazó el centro de atención en las opciones de acceso a la información y conectividad extrema. (Ribas, 2009)

Podemos razonablemente postular que en el caso del ordenador se da una fase previa a las tres fases que describe el modelo del doble nacimiento que no se da en otros medios: toda nueva tecnología o disposición nueva de la tecnología comienza su andadura expresiva de forma inmediata y relacionándose con los medios y procesos asociados que le son más cercanos. Así pues, y de acuerdo con Ribas (2010), antes de llegar a este punto el ordenador tuvo que atravesar una fase previa de "toma de conciencia" como medio expresivo y de comunicación, una fase de "concienciación". El final de este proceso se hace evidente en los CD-ROM de difusión cultural: los primeros productos, realizados aproximadamente entre los años 1990 y 1994, se ejecutan en una ventana más del sistema operativo, están rodeados de su escritorio, las carpetas y su papelera, y sitúan en consecuencia al usuario en un entorno de trabajo en el que utiliza una herramienta. La riquísima proliferación de CD-ROM de difusión cultural en este momento nos permite también asistir al paso siguiente de la aparición del medio, la búsqueda de sus formas de expresión características.

Este apoyarse en las formas anteriores para construir el discurso en el nuevo medio se observa de manera paradigmática en los primeros CD-ROM de difusión cultural. En efecto, los dos accesos principales de la primera edición del Louvre no son más que un catálogo para escuelas pictóricas, derivado directamente de los numerosísimos antecedentes canónicos en papel y una "visita", transposición fotográfica del paseo real por las salas del museo. CD-ROM posteriores, como el del museo de Orsay (Montparnasse Multimedia, 1996), mantendrán la misma estructura, incorporando, eso sí, tecnologías más inmersivas como la primera versión de QuickTime VR para incrementar el realismo en la representación de la visita. (Ribas, 2010)

La fase de aparición en la teoría del doble nacimiento se caracteriza por esta repetición de formas anteriores. Esta repetición va derivando poco a poco (y a medida que los que utilizan el medio lo conocen mejor) hacia una situación expresiva propia, autónoma, acompañada de un proceso de institucionalización, como destaca Gaudreault (2002):

“...despite the 'attraction' of the new apparatus, despite its status as a technological novelty, the medium was nevertheless used back then to do the same old things. (../..) It wasn't until cinema's practitioners arrived at a reflexive understanding of the medium and until the cinema achieved a certain degree of institutionalisation that the medium became autonomous.” (Gaudreault, 2002: 13-14).

Los CD-ROM de la segunda mitad de la década de 1990 empezaron a desarrollar formas expresivas intrínsecas del medio interactivo. Como propiedad común, todos estos casos se caracterizan por utilizar creativamente las formas intrínsecas del medio, formas nuevas de relacionar los diferentes medios entre sí y con la gestión de la acción. Así pues, parece fuera de toda duda que una de las condiciones para la consolidación de un medio, la que "sus practicantes llegaran a una comprensión reflexiva" se dio con creces en estos escasos 4 o 5 años. Creemos razonable sostener que la no consolidación se dio a causa del fallo de la segunda condición, el hecho de "lograr cierto grado de institucionalización". En efecto, en la fase de constitución, una vez que la desafección posterior a la subordinación respecto a los medios anteriores ha llevado a una insubordinación, el medio comienza a revelar algunas de sus prácticas expresivas propias y, si estos reclamos identitarios y de autonomía tienen una respuesta institucional y económica, el medio, su cultura propia, se consolida: “Its second birth, or constitution, will appear when its quest for identity and autonomy coincides with institutional recognition and a decisive improvement in the economic resources devoted to its production.” (Gaudreault, 2005:13)

La ausencia de este reconocimiento institucional, social y económico impidió la consolidación de esta forma de construir discursos de difusión cultural en los interactivos de uso personal. La

incipiente cultura generada a su alrededor no llegó a consolidarse. Las causas más decisivas de este no reconocimiento se derivaban directamente de la complejidad de la propia tecnología de los CD-ROM, pues su adecuado funcionamiento requería un ordenador multimedia no siempre estándar, el uso de programas específicos y la realización de procesos de instalación complicados. Todo ello les hacía extraordinariamente susceptibles a todo tipo de errores, incluso después de las primeras sesiones de funcionamiento. Sólo usuarios muy convencidos y con destreza informática podían finalmente acceder al disfrute del discurso interactivo contenido en el CD-ROM. Si ya es difícil en cualquier propuesta de tipo cultural llegar a interesar a la cantidad suficiente de personas para poder establecer una "cultura" propia, en este caso la dificultad se multiplicaba hasta la frontera de la imposibilidad. (Ribas, 2010)

Esta grave circunstancia, unida a la materialidad del soporte, hacía que fuera difícil establecer sobre estas bases un modelo de negocio viable. Sólo la aportación de entidades públicas como la RMN pudo compensar este hecho durante algún tiempo. Por otra parte, la distribución inmaterial era mucho más sencilla y económica. Estas dos circunstancias comportaban el acceso a una cantidad de personas mucho mayor y con menores exigencias previas. Indudablemente, internet ofrece una base humana suficientemente grande para la consolidación de cualquier "cultura" específica. Pero no fue éste el caso de la difusión cultural interactiva. Por un lado, el traspaso a internet implicaba un cambio obligado y difícilmente rentable en un modelo de negocio ya de por sí complejo. Por otro, el cambio implicó inevitablemente modificaciones radicales en el discurso que implicaron una desnaturalización de las nuevas formas experimentadas hasta entonces.

En primer lugar, el funcionamiento obligado dentro de la ventana del navegador supuso un retorno paradójico a la situación "informática" de la fase de concienciación del medio. La otra, la reducción drástica del ancho de banda desde el CD-ROM a la del primer Internet, unida a la inicial invisibilidad en los buscadores de lo que no fuera texto, conllevó una reducción generalizada en aplicaciones basadas exclusivamente en texto y imagen o realizadas a base de pequeños fragmentos. Más importante probablemente que todas estas causas concretas es el efecto que la explosión de Internet ha tenido en la percepción social de las posibilidades del medio interactivo. El centro de atención se ha desplazado hacia las opciones de conectividad extrema, por lo que se ha producido una reducción notable del propio concepto de interactividad que se confunde hoy en día con las posibilidades del ordenador como gestor de la comunicación entre personas, dejando prácticamente de lado todas sus opciones como generador de discurso interactivo. (Ribas, 2010)

Dedicarse a hacer o tratar producciones relacionadas con la cultura implica alejarse de los mercados tipo "mainstream". Esto fue una de las causas del fracaso de formatos anteriores, digitales o pre-digitales. Las tabletas, sin embargo, hoy abarcan un mercado mundial, quizás con bastante tamaño incluso para la cultura y la educación al haber comenzado sobre un mercado consolidado, de uso sencillo y comprensible para la gente. El dispositivo físico tableta o derivados podría ser el primer dispositivo físico digital "permanente". Pero, una vez más, no será nada fácil consolidar un submercado cultural coherente, estable y fiable. Habrá que integrar desde el principio estrategias transmedial, pues una aplicación sola es invisible. (Ribas, 2010)

A pesar de este optimismo inicial, en el análisis de Ribas (2010) se desprende que también se palpan claros síntomas de inestabilidad, quizás inherente, incluso en formatos relativamente estables como los "libros ampliados", sistemas de acceso a páginas, composición, etc. Pero el entorno se mueve, cambia y aparecen soluciones diferentes. Sí se detecta una continua citación de los medios del entorno. En este sentido lo más cercanos son el libro (y aún más el cuento infantil, seguramente por razones físicas tanto del soporte como de la interacción táctil), la "pantalla" con todas sus variantes y la gestión del sonido. En general se mantienen las formas de los medios anteriores y meras yuxtaposiciones y/o acumulaciones sin estructura discursiva propia. También es importante la gran dificultad de encontrar un lenguaje de la interacción táctil tan intuitivo como el del sistema ratón y/o cursor. Quizá por eso muchas aplicaciones derivan hacia acumulaciones de juegos muy simples basados en las formas de tocar la pantalla.

4.1.1.3 El caso del documental interactivo

El documental interactivo nace fruto del medio digital, cuando éste, tras su fase de concienciación, se da cuenta que puede contener géneros audiovisuales tradicionales pero con la interactividad como factor clave, novedosa y emergente. También la voluntad de tratar la información más como divulgación cultural que como medio informativo hace que los creadores o autores de interactivos empiecen a "ensayar y experimentar" con obras básicamente financiadas por la museística y de otros ámbitos de la cultura y el espectáculo.

Siguiendo a Gaudreault (2005), la aparición de la tecnología vendría representada por el medio digital, y sobre todo caracterizada por los soportes fuera de línea ópticos y la red Internet; la emergencia de un dispositivo concreto se manifestaría en el momento que el documental interactivo se desmarca de su homónimo audiovisual lineal y ofrece la alternativa y/o posibilidad de contar historias de otra manera, unido a la explosión de formatos, soportes y plataformas de principios del siglo actual, y finalmente, el advenimiento de una institución se inició a partir de la segunda década del presente siglo con un conjunto de organismos e

instituciones dedicadas a su estudio, análisis y producción. Ejemplos serían la "i-docs Community", con sus actividades generadas como la "i-docs Conference", las iniciativas "Docshift" (Institute, Summit, Index, etc), el departamento "Highrise" del NFB, el proyecto "Living Docs" de Mozilla, las alianzas entre actores de diferentes países tales como productoras, radiodifusores, gobiernos y desarrolladores tecnológicos, las ayudas de importantes festivales; numerosos portales y páginas web dedicadas al estudio del género, las primeras publicaciones, artículos y tesis doctorales sobre el género, etc. (Ver Anexo 1)

Según la teoría del doble nacimiento, el proceso entre la aparición de la tecnología y la constitución del medio podría ubicarse entre 1980 y principios del siglo XXI, mientras que actualmente nos encontramos inmersos en el proceso que comprende entre su segundo nacimiento - que coincide con la explosión de la forma durante los años 2008-2009 - y su verdadera consolidación, que aún debe producirse. En esta transición es donde se observan las tres fases principales que utilizamos para elaborar nuestra propuesta de división por períodos o etapas como "aparición", "emergencia" y "constitución", incluyendo la de "diversificación/institucionalización".

En la fase de aparición o nuevo uso de la tecnología, el documental interactivo quedó claramente subordinado a las convenciones (medios, géneros, etc.) preexistentes. En esta fase, el nuevo medio "citaba" otros medios para ocultar su "bastardía" o falta de identidad, como lo demuestra el hecho de que nadie lo llamaba como tal ni consideraba el hecho de que el documental podía trasladarse a los medios digitales interactivos. Esta fase equivaldría a la de "citación" segundo Altman (1999). Durante la fase de emergencia aparecieron un conjunto de procedimientos o prácticas discursivas que se diferenciaron de las anteriores, como se observa en el análisis extenso que hace Ribas (2000), aunque él lo llame como ensayo y nosotros creemos que en muchos casos los proyectos se encuentran en un punto medio indeterminado entre la ensayística y el documental. En cualquier caso, a partir de la experimentación, hay una "explotación" de ciertos aspectos del discurso interactivo que enriquecen y diferencian el nuevo género de su progenitor, el medio digital. El medio sigue evocando los demás medios pero a menudo para mostrar, de forma más o menos escondida, su superioridad: el documental interactivo comenzaba a esbozar su idoneidad para contar historias de manera original y divertida, diferente a la de los hipertextos que entonces conformaban una web rígida y de difícil acceso y comprensión. La fase de constitución del medio se produce cuando las prácticas se insubordinan, los discursos son claramente diferenciados de los otros medios y el medio adquiere su identidad, como empieza a suceder en la actualidad. Nos encontraríamos, siguiendo a Altman, en la fase de "separación" que nosotros llamamos "diversificación". Pero la

consolidación del medio necesita que se produzca una institucionalización, resultado de la relación de todos los agentes y factores implicados, que lleve el medio a la autonomía y a la identidad que Gaudreault llama "segundo nacimiento" o consolidación, y eso sólo ocurrirá si se consigue generar un sólido y rentable modelo de negocio, lo que fue determinante en el fracaso de su antecesor en soporte óptico.

Para elaborar nuestra propuesta original en este capítulo, y partiendo de las teorías y modelos descritos anteriormente, hemos detectado un conjunto de proyectos que marcaron tendencia por su impacto e innovación temática y formal, hemos analizado la época en que se concibió, acabando por delimitar cuatro etapas o décadas clave, las cuales se constituyen como la breve historia y/o recorrido cronológico que presenta, a nuestro entender, este género específico ³⁵ (consultar Anexo 2 donde se describen y justifican los criterios de selección). Cada etapa se denomina de una forma determinada siguiendo la teoría del doble nacimiento de Gaudreault y Marion: aparición, emergencia y experimentación, constitución y consolidación y una última etapa que hemos denominado diversificación, próxima a la fase de institucionalización que precede al segundo nacimiento.

Durante los años 1980-1990 se produjeron un conjunto reducido de precedentes y antecedentes, situación que comportó, a finales de esta década, el nacimiento del documental interactivo, es decir, su aparición en el panorama audiovisual, eso sí, unos años después de una etapa previa de concienciación del propio nuevo medio digital y el ordenador.

Durante la última década del siglo XX se inició un período muy intenso de experimentación del documental interactivo para diferentes soportes, aprovechando la aparición de la web, que conllevó una fase emergente hasta llegar a su constitución como género y consolidación como formato audiovisual interactivo durante los siguientes diez años aproximadamente (2000-2010).

Actualmente nos encontramos inmersos en la cuarta etapa de desarrollo, unos años donde la producción ha aumentado considerablemente y ya podemos empezar a hablar, con precaución,

³⁵ La justificación de esta estructuración responde a parámetros de producción: es decir, a finales del año 1979 se produce la primera simulación que representa claramente un precedente del género estudiado, así como algunos juegos desarrollados durante los años 80. A finales de los 80 se creó la primera aplicación que se llama como tal, y durante la siguiente década se experimenta con formatos para más de un soporte, mayoritariamente para fuera de línea - CD-ROM y DVD-ROM -, en línea y en por instalación interactiva. Toda esta innovación se consolida con la producción de principios y sobre todo finales de la primera década del siglo XXI, hasta el punto actual donde las nuevas tendencias se diversifican y donde empiezan a abundar los diferentes ejemplos de cada categoría existente. Aunque la delimitación de los años pueda ser discutible, hemos intentado ofrecer un despliegue cronológico lineal y sencillo para facilitar su descripción, selección y clasificación de los ejemplos comentados a lo largo del estudio.

de una cierta diversificación de proyectos, plataformas, practicantes, empresas y en general de constitución del formato como género y meta-género con características propias y específicas, situación ideal para experimentar el segundo nacimiento, ahora en una esfera institucional que empieza a ser sólida y estable.

Dentro de cada etapa y/o periodo destacamos el desarrollo de la tecnología, factor clave para la expansión de este género, y citamos los ejemplos más representativos. A continuación ofrecemos un esquema inicial de la propuesta de evolución cronológica ³⁶ que presentamos en este capítulo:

0 Fase previa de concienciación (del ordenador y el medio digital)

1 Aparición del documental interactivo (1980 - 1990). Precedentes y antecedentes. Nacimiento del documental interactivo

2 Emergencia y experimentación del documental interactivo (1990 - 2000). Emergencia y experimentación con el documental interactivo para diferentes soportes

3 Constitución y consolidación del documental interactivo (2000 - 2010). Consolidación y ampliación de los soportes de exhibición del documental interactivo

4 Diversificación del documental interactivo. Últimas tendencias. Producción diversificada de documentales interactivos. Hacia una posible institucionalización.

4.2 Aparición del documental interactivo (1980 - 1990). Precedentes y antecedentes. Nacimiento del documental interactivo (fuera de línea e instalación interactiva documental)

4.2.1 Desarrollo de la tecnología

Los primeros precedentes, antecedentes y documentales interactivos eran soportados por unas tecnologías iniciales como los Laserdiscs y las memorias ópticas. A continuación las listamos con cierto detalle.

³⁶ Cabe resaltar que nuestra división efectuada en décadas no pretende ser ni exacta ni taxativa, sino el punto de inicio de un recorrido que con el tiempo y la investigación se tiene que ir ajustando y concretando, a medida que el género crezca y la investigación teórica y aplicada también de manera exponencial.

4.2.1.1 El videodisco

El disco fue durante muchos años el único formato de referencia de las aplicaciones auditivas o visuales y no fue hasta que se necesitó contenedores de gran volumen de información que no se desarrollaron los sistemas magnéticos en cinta que ofrecían una mayor capacidad de almacenamiento a cambio de forzar la secuencialidad del acceso (Ribas, 2000:29). La idea de disponer la información de imagen junto a la del sonido en un soporte de forma circular era tan antigua casi como la invención del gramófono por Emile Berliner en 1888. De hecho, en 1923 John Logie Baird con su Phonovision adaptó esta misma tecnología "de contacto" para meter en un disco unas pocas imágenes de escasas 30 líneas de resolución que se movían a 12 fotogramas por segundo. El problema, naturalmente, era la pequeña superficie de un disco de dimensiones razonables, que hacía que se pudieran colocar muy pocas imágenes. Unas décadas más tarde, estas tecnologías de contacto habían logrado surcos estrechísimos y los primeros discos de vídeo (TED, CED, VHD) empleaban tecnologías piezoeléctricas que "rozaban" la superficie del disco (Ribas, 2000:29-30). El Laserdisc o LD fue el primer sistema de almacenamiento en disco óptico comercializado, y fue usado principalmente para reproducir películas. Comercializado inicialmente como Discovision en 1978, la tecnología fue licenciada y vendida como Reflective Optical Videodisc, Laser videodisco, LaserVision, Disco-Vision, DiscoVision y MCA DiscoVision, hasta que Pioneer Electronics compró la participación mayoritaria en el formato y lo comercializó como LaserDisc durante la segunda mitad de los 80.

Actualmente, el Laserdisc ha sido totalmente reemplazado por el DVD en el mercado, ya que ni los reproductores ni el software son producidos en este formato. Ha conservado su popularidad entre los coleccionistas estadounidenses y, en un mayor grado, en Japón, donde el formato fue mejor soportado y más habitual en la vida cotidiana. En Europa, el Laserdisc ha sido siempre un formato débil. En España muchas de sus ventas iban ligadas a las primeras versiones de enciclopedias multimedia y colecciones de documentales, mayoritariamente comercializadas por el canal de venta de libros a domicilio. Donde hubo una producción muy grande de videodiscos fue en el mercado americano. Se empleó mucho en puntos de información y catálogos de grandes empresas y almacenes, o en aplicaciones de formación en habilidades que se beneficiaban especialmente de la posibilidad única de incluir imagen en movimiento realista: simuladores de vuelo, de reparaciones costosas o peligrosas, etc. También tuvo un mercado educativo muy importante, nuevamente en Estados Unidos. Y también fue en este formato en que se hicieron las primeras aplicaciones de difusión cultural.

El tratamiento de la mayoría se basaba en la superior calidad de la imagen respecto a una cinta doméstica y en la posibilidad de realizar una pausa perfecta para mostrar obras de arte visual con posibilidades de personalización nuevas. Naturalmente, ante la imposibilidad de tener en casa un sistema informático de gestión del videodisco, todos estos primeros productos editoriales estaban pensados básicamente para trabajar el nivel básico de interactividad. Por tanto, todos iban acompañados de un texto o libreto donde se explicaba la situación de las imágenes o fragmentos de vídeo, su distribución por capítulos y se podían sugerir posibles trayectorias diferentes para la información audiovisual, con finalidades diversas, didácticas o de entretenimiento (Ribas, 2000:31). Fue especialmente importante el papel de la productora norteamericana Voyager en el mercado de la difusión cultural en general y del arte en particular a través del videodisco. Excelentes productos sobre artistas como Van Gogh o Muybridge, o sobre museos como The Art Institute of Chicago o The National Gallery of Art de Washington, entre muchos otros, supusieron un primer cambio conceptual importante en las formas de divulgar la cultura. También vale la pena mencionar el caso de la Société ODA, de París, que produjo unos excelentes videodiscos sobre los museos del Louvre y Orsay, precedentes de la magnífica línea de productos interactivos culturales franceses actual (Ribas, 2000:31). En los últimos años de utilización de los videodiscos, a finales de los 80, algunas producciones comenzaron a incorporar programas informáticos de control del videodisco y ampliación y gestión de la información almacenada.

La digitalización aporta una serie de ventajas fundamentales respecto a la situación en la época del videodisco. Todas provienen del tratamiento uniforme de los diversos medios propio del entorno digital: toda la información se despliega en archivos que el sistema gestiona de la misma manera. Esto hace que la integración informática sea sencilla y homogénea y que, por ejemplo, los lenguajes de desarrollo de aplicaciones no tengan que hacer distinciones fundamentales en función del medio a incorporar. Naturalmente el hardware necesario se simplifica y se convierte en un solo ordenador con capacidades de gestión multimedia y, a nivel de aplicaciones, el contenido y su estructuración pasan a estar en el mismo medio, el medio digital. Esto tendrá importantes consecuencias a nivel teórico y permitirá que las reflexiones incipientes sobre el concepto de hipertexto incorporen de forma natural la información audiovisual en una extensión terminológica y conceptual que la homogeneidad del digital suaviza. Y es que, a pesar de los graves inconvenientes que presentaba, el videodisco interactivo había movido por primera vez una serie de voluntades e iniciativas de todo tipo en torno a las posibilidades de la comunicación interactiva. Personas provenientes de la producción de video lineal, de la comunicación empresarial, de la enseñanza asistida por ordenador, de la informática

documental, artistas, escritores, etc., confluyeron y se acercaron por primera vez la comunicación interactiva a través del videodisco. A finales de los 80 y principios de los 90, el momento en que la digitalización multimedia comienza a ser una evidencia de inmediato futuro, todas las ideas e iniciativas del campo del hipertexto y del videodisco interactivo empiezan a confluir. Es la época de los primeros congresos y asociaciones sobre el tema y del surgimiento de las ideas más importantes sobre las que se construye la teoría de la comunicación interactiva actual. (Ribas, 2000:33)

Las primeras aplicaciones audiovisuales verdaderamente interactivas fueron realizadas en el formato de videodisco óptico LaserVision durante la década de los años ochenta. Este sistema había sido desarrollado por la empresa Philips durante la década de los setenta. Se trataba de un formato analógico y de difícil gestión, pero propició el acercamiento de personas de ámbitos diversos a la comunicación interactiva. Ya en el año 1929 existió una patente de Reginald T. Friebus para registrar sonido e imágenes en color en un disco para sistemas ópticos, pero no fue hasta la invención del láser, con su extraordinaria capacidad de concentrar el rayo de luz, que fue posible que en una cara de un disco se pudiera almacenar una cantidad razonable de programa audiovisual (Ribas, 2000:29-30). De todos los sistemas ópticos que compitieron durante la década de los setenta y ochenta (más de 25, en 1976), el LaserVision se acabó imponiendo por su resistencia y facilidad de uso. Su formato CLV, concebido para ver películas de forma bastante lineal, no llegó nunca a prosperar, en competencia con los magnetoscopios domésticos en cinta registrable y borrrable. El formato CAV (Constant Angular Velocity) ³⁷ posibilitó las primeras aplicaciones audiovisuales interactivas. Todas las funciones que permitía el formato CAV se podían controlar con el mando a distancia, era el nivel I de interactividad, o con un ordenador externo - en el nivel III -. Como destaca Ribas (2000:29-30), un programa que funcionara en este ordenador podía añadir a sus intrínsecas capacidades interactivas fragmentos de vídeo y sonido o imágenes fijas de calidad videográfica, eso sí, en un monitor diferente al del

³⁷ El secreto del formato CAV estaba en la disposición de una sola imagen en cada vuelta del disco. De esta manera, y girando a velocidad constante de 25 vueltas por segundo - en el sistema PAL - mientras el cabezal lector láser hacía un pequeño movimiento en dirección radial en cada vuelta, se podía reproducir vídeo en movimiento. Pero también se podía hacer una pausa perfecta y de duración ilimitada, con el sencillo procedimiento de detener este cabezal para reproducir 25 veces por segundo la misma imagen. O se podía dar marcha rápida o lenta, adelante o atrás, con el control de la velocidad y el sentido de desplazamiento de este cabezal en la dirección del radio del disco. Y, lo que era más importante, todas las imágenes se podían numerar - del 1 al 54.000, en una cara -, con un código digital mezclado con la imagen, y se podía hacer llegar el cabezal a cualquiera en pocas décimas de segundo. La combinación de este acceso aleatorio y la pausa perfecta e ilimitada convirtieron el formato CAV del LaserVision en el paradigma de las primeras aplicaciones audiovisuales interactivas. Las 54.000 vueltas de una cara se podían emplear para tener este mismo número de imágenes diferentes, para tener 36 minutos de vídeo PAL o para cualquier combinación de imagen fija y en movimiento dentro de estos límites, con el añadido de dos canales de sonido conmutables. (Ribas, 2000:30)

ordenador , ya que la imagen y el sonido almacenados en el LaserVision eran todavía analógicos³⁸.

4.2.1.2 Las memorias ópticas

Las diferentes clases de memorias ópticas permiten abrir una nueva era en relación al almacenamiento y recuperación de la información. Entendemos por memorias ópticas aquellos sistemas que utilizan el rayo láser para grabar y reproducir información. La idea de utilizar un rayo de luz para leer la información almacenada en un determinado soporte es muy antigua: en 1929, un ingeniero de la Columbia, Reginald T. Friebus, presentaba la patente de un disco capaz de almacenar imagen en colores y sonido. La información se codificaba en forma digital y la lectura debía hacerse mediante un delgado rayo de luz. La invención del iconoscopio o tubo de televisión con su resolución superior hicieron inviables esta y otras ideas, y no llegó, por tanto, a construirse nunca un prototipo del visionario invento de Friebus.

También empleaban tecnología óptica los primeros intentos serios, ya en la década de los 60, de desarrollar un sistema de videodisco. Usaban como soporte una placa fotográfica circular de alta resolución. La idea pasó por varias compañías, desde 3M a MCA, a través de la cual llegó a influir en el actual estándar Laservision. Fue la posibilidad de aplicar la tecnología láser lo que dio el impulso definitivo a la vía óptica de almacenamiento de la información. Con la luz del láser es posible, en efecto, realizar una acción selectiva sobre zonas muy pequeñas de superficie. El tamaño de estas zonas es del orden de la propia longitud de onda de la luz, es decir, del orden de la millonésima de metro.

No es extraño, pues, que se haya pensado en utilizar procedimientos ópticos para almacenar cualquier tipo de información: textos, archivos informáticos, audio, vídeo, etc. En efecto, su densidad de almacenamiento (10.000 bits o elementos de información por mm²) es 30 veces superior a la de los soportes magnéticos usuales en informática. Esto significa que un disco óptico puede contener 30 veces más información que un disco magnético del mismo tamaño. La otra ventaja tradicional de las memorias ópticas sobre las magnéticas es su muy superior

³⁸ El sistema era ciertamente mastodóntico, difícil de gestionar e impensable de distribuir entre el público en general: un ordenador con su monitor, un lector de videodisco con su televisor y una conexión entre ambos formada por un cable especial y un programa para gestionarla. Y si se quería tener la salida del ordenador en la misma pantalla videográfica, había una tarjeta especial de sincronización, cara, difícil de gestionar y no estandarizada. Otro inconveniente importante fue la incompatibilidad entre los sistemas de televisión NTSC y PAL, que impidió la extensión del videodisco.

perdurabilidad. Al no existir contacto físico entre el disco y un instrumento de lectura (ésta se hace a través del láser), no se produce ningún desgaste del soporte. Se calcula que cada copia de videodisco Laservision puede durar más de 100 años, que se convierten en 10.000 para el disco matriz. En comparación, la vida media de una cinta magnética de vídeo se estima en 15 años en unas condiciones de conservación, además, mucho más estrictas.

El inconveniente clásico de las memorias ópticas es que, en principio, no pueden grabar y borrar. Esto ha hecho que el mercado se decantara hacia los soportes magnéticos en todas aquellas aplicaciones en las que es importante la provisión de información por parte del usuario sin que sea vital la cantidad y perdurabilidad del almacenado. La coexistencia de éstas con otras aplicaciones en las que se puede trabajar sobre una información ya "cerrada" es la situación actual del mercado de los soportes de información. Existen muchos tipos de memorias ópticas que sí pueden ser manipuladas por el usuario. Unas pueden ser grabadas pero no borradas y se llaman WORM (Write Once Read Many), mientras que otros pueden ser regrabadas tantas veces como sea necesario: son las EDRAW (Erasable Direct Read After Write). A continuación enumeramos las más significativas.

EL CD-ROM (Compact Disc Read Only Memory)

El nombre de este formato, CD-ROM, no es demasiado afortunado, ya que memorias de sólo lectura lo son todas las de esta familia. Parece probable que los creadores de esta especificación (Philips y Sony en 1985) quisieron que apareciera la palabra memoria (o mejor, el término muy informático ROM) para dejar claro a partir del nombre del producto el mercado al que iba dirigido. El CD-ROM está pensado para funcionar como memoria auxiliar de un ordenador exactamente igual que un disco magnético, flexible o duro. Es por ello que almacena el mismo tipo de información que suelen llevar los (inicialmente texto y datos, más adelante también gráficos y sonido), naturalmente con mucha más capacidad, de 550 a 600 Mbytes, que equivalen a 150.000 páginas mecanografiadas o 100 millones de palabras. No es de extrañar, pues, que una de las primeras aplicaciones del CD-ROM fuera la edición de enciclopedias, un producto que se ajusta bien, por otra parte, a la condición de no grabable del sistema.

EL CD-V (Compact Disc Video)

Es otro sistema mixto, analógico-digital, pero diferente del anterior en muchas cosas, por ejemplo en su objetivo, que es el mercado del gran público. El vídeo que contiene sigue siendo analógico según el estándar LaserVision, pero el sonido está codificado en formato digital según

el estándar CD-DA. La idea es asociar imágenes a la excelente calidad sonora de este último sistema.

EL CD-I (Compact Disc Interactive)

El CD-I es un formato atractivo. Se anunció como la respuesta "casi" definitiva al reto del almacenamiento y recuperación interactiva de toda clase de información digital (texto, datos, programas, gráficos e incluso un poco de vídeo) en un solo disco. Aunque fue presentado en diversos congresos y un primer CD-I fue realizado por Philips, el lanzamiento comercial del primer lector CD-I se retrasó hasta 1989 o 1990. El primer borrador de esta especificación fue presentada por Philips y Sony a mediados de 1986. Las dos ideas básicas en las que se sustenta son su condición de multimedia y su portabilidad total a cualquier sistema CD-I en todo el mundo.

EL DVI (Digital Video Interactive)

Aunque utiliza como soporte un CD-ROM, este es un formato atípico dentro de la línea que estamos describiendo. Es el único que no fue desarrollado por Philips o Sony, las importantes compañías de vídeo que apoyan todos los demás. En realidad, el DVI pudo llegar a constituirse en una original e interesante competencia para los formatos "oficiales", especialmente para el CD-I. Las compañías que han desarrollado hasta ahora el DVI han sido RCA y General Electric.

4.2.2 Ejemplos más representativos

4.2.2.1 Precedentes y antecedentes: Aspen Movie Map y Sim City

The Aspen Movie Map (1980) Andy Lippman. MIT Media Lab

Como se ha explicado previamente, la invención de la óptica del videodisco fue el elemento clave que permitió almacenar y acceder hasta media hora de vídeo analógico a través de un ordenador. El Media Lab del MIT (Cambridge) ³⁹, a finales de los años setenta y dirigido por Nicholas Negroponte, decidió experimentar con la creación de un espacio virtual de viaje

³⁹ La descripción que ofrece la página web del Media Lab de Massachusetts es la siguiente: "The MIT Media Lab applies an unorthodox research approach to envision the impact of emerging technologies on everyday life technologies that promise to fundamentally transform our most basic notions of human capabilities. Unconstrained by traditional disciplines, Lab designers, engineers, artists, and scientists work atelier-style in close to 30 research groups conducting more than 400 projects that range from neuroengineering, to how children learn, to developing the city car of the future". Información disponible en línea en: <http://www.media.mit.edu/about>

llamado *Aspen Movie Map*. El objetivo era permitir que un usuario condujera a través de toda la ciudad de Aspen, Colorado. En "la habitación de los medios" un usuario podía controlar la velocidad y la dirección de transporte dentro de la ciudad interactuando con una interfaz de pantalla. Andy Lippman, director del proyecto, concebía su visión de la interactividad como un "mutua y simultánea actividad por parte de los dos participantes, generalmente trabajando hacia una meta conjunta, pero no necesariamente" (Brand, 1988:46). Gaudenzi señala, en relación a la visión personal de Lippman:

“For him (Lippman), to be interesting a conversation needs to be interruptable (interruptibility), an unanswerable request should lead into a smooth transition (gracefull degradation), sentences -or moves- should be decided on the fly (limited look-ahead), sentences needs to feel unpredictable (no-default) and the conversation needs to feel potentially endless (impression of infinite database).”(Gaudenzi, 2009:10)

El modelo de inspiración de Lippmann en referencia al modelo centrado en la Interacción Persona-Ordenador (HCI) es el de una conversación, a diferencia de una clase. Para que un participante obtenga éxito y a la vez experimente satisfacción en una conversación tiene que haber un intercambio más que una escucha pasiva. Obviamente, en el caso del *Aspen Movie Map*, la tecnología no fue capaz de crear un espacio computacional realmente abierto (esto sigue siendo un reto hoy en día), pero el modelo de inspiración para la interacción entre el *Aspen movie Map* y el usuario es el de una conversación: se intenta que el usuario se sienta libre para improvisar movimientos en cualquier momento y que el software responda sin problemas a estas decisiones⁴⁰.

⁴⁰ Para más información y ver imágenes gráficas de la instalación, consultar la página en línea: <http://www.naimark.net/writing/aspen.html>. También los siguientes recursos en línea: <http://www.youtube.com/watch?v=Hf6LkqgXPMU&feature=related> (vídeo youtube) i http://en.wikipedia.org/wiki/Aspen_Movie_Map (Wikipedia)

4.2 "Habitación de los medios" en el proyecto Aspen Movie Map



El *Aspen Movie Map* no fue llamado ni considerado como un documental interactivo: era visto como una conducción virtual interactiva por una ciudad. Gaudenzi (2009:10) lo considera como una experiencia clave ya que le mostró las esperanzas iniciales de un nuevo formato: lo "real". La ciudad de Aspen no se explica al usuario, sino que se simula para el usuario. La idea de la documentación pasa de la explicación de la realidad a la simulación de la realidad. El usuario necesita sentirse libre de hacer y explorar sin necesidad el sistema ni la sensación de sus limitaciones. El autor, en este caso el Architecture Machine Group del MIT, utiliza el ordenador como un simulador de la realidad, determinando lo que puede ser hecho a partir de esta "realidad" (girar, parar, tocar la pared, etc).

4.3 Interacción táctil en el proyecto Aspen Movie Map



Aunque el disco de vídeo ha limitado la capacidad de almacenamiento y la interacción, durante esta época se empezó a concebir la experiencia sin límites: el usuario no se siente atrapado en un sistema predefinido y basado en las reglas del autor. El modo de conversación apunta a un sistema que realmente parece vivo. La visión de Lippmann de una conversación libre con el equipo es todavía técnicamente imposible, pero su simulación se está volviendo más y más convincente a medida que la velocidad y la memoria del ordenador se van ampliando. Gaudenzi resalta el hecho de la creación de los sistemas vivos y cita, del teórico de la computación Michael Murtaugh, la siguiente idea: 'interactivity always involves simultaneity, as computations occurs iteratively through feedback to a shared and changing environment' (2008:146). El tema de la creación de sistemas vivos es considerado por la autora como la clave ("the Holy Grail of liveness") de la interactividad y lo ejemplifica a través de dos ejemplos concretos: el uso de la Inteligencia Artificial en los juegos y la extensión del entorno de interacción de la pantalla al espacio físico en proyectos locativos (2009:11). La suposición básica es que interactuar con un mundo es como conversar con él: la interacción se encuentra abierta a un sinfín de posibilidades (impresión de la base de datos infinita), y por tanto, el usuario y el medio reaccionan en tiempo real el uno con el otro. La inteligencia artificial se aplicó primero a los juegos y luego a la narrativa interactiva, pero recientemente han surgido formas híbridas que mezclan documental y juego, borrando sus supuestas fronteras.

4.4 Ejemplos de la interfaz de navegación del proyecto Aspen Movie Map



Sim City (1989) Will Wright. Maxis

El primer relato interactivo que se reconoció claramente como algo más que un juego fue *Sim City*. Este juego basado en la simulación de Will Wright (editado por primera vez en 1989) se basa en la generación de diferentes eventos en función de las decisiones que el usuario ha tomado en la construcción de una ciudad virtual. *SimCity* es un videojuego de construcción de

ciudades donde el interactor es el alcalde y debe ir construyendo una ciudad poco a poco. La meta de este juego es llegar a edificar una ciudad donde todos los ciudadanos estén contentos al observar el progreso de la ciudad, porque si no lo están, se mudarán a otras ciudades. Pero, por otra parte, si las acciones son las acertadas, la ciudad prosperará y los ciudadanos la amarán y querrán vivir en ella. Este juego es uno de los que tienen más características realistas, ya que se deben cuidar los impuestos, las ganancias, la seguridad, la educación, el tráfico, la sanidad y el medio ambiente, entre otros.

SimCity se ha convertido, con el tiempo, en una serie de videojuegos de construcción de ciudades desarrollada y publicada por Maxis (actualmente una división de Electronic Arts) y una de sus primeras grandes apuestas en el ámbito de los juegos. La temática de los juegos de la saga se enfoca en la creación, gestión y evolución de ciudades. El juego consiste exactamente en crear para proveer. El jugador comienza el juego con un mapa en blanco, y debe iniciar y expandir una ciudad con el presupuesto de que dispone. La ciudad debe ofrecer a sus ciudadanos los servicios básicos que requieran, como acueductos, energía eléctrica, provisiones, servicios básicos, etc., e, incluso, a partir de *SimCity 3000*, la gestión de residuos urbanos. Además de los servicios elementales, los ciudadanos deben tener acceso a salud, educación, seguridad y lugares de esparcimiento, representados todos ellos mediante diferentes edificios. La fuente principal de ingresos monetarios de la ciudad son los impuestos, que pueden alterarse con diferentes resultados. Algunas otras formas de obtener ingresos son la venta de servicios a ciudades vecinas, y la ubicación de edificios especiales dentro de la ciudad (casinos, bases militares, etc.).

Los juegos de la saga *SimCity* son diseñados principalmente para un solo jugador, a excepción de una edición de *SimCity 2000* para jugar en red, y un puerto Unix del *SimCity* original. *SimCity 4* permite el intercambio entre jugadores de mapas regionales y ciudades, pero no permite el juego simultáneo en tiempo real. Will Wright, su creador, obtuvo la inspiración para *SimCity* a partir de una característica del juego *Raid donde Bungeling Bay* (Broderbund, 1984), que le permitía crear sus propios mapas durante el desarrollo, notando que disfrutaba más a la hora de crear mapas que de jugar formalmente. Adicionalmente, Wright se inspiró en la lectura de *The Seventh Sally* (1974), una corta historia de Stanislaw Lem en la que un ingeniero encuentra un tirano destituido y crea una ciudad en miniatura con ciudadanos artificiales para que el tirano les oprima. La primera versión del juego fue desarrollada para el Commodore 64 en 1985, pero sería publicada cuatro años después. El título original de *SimCity* fue *Micropolis*. El juego representó un paradigma inusual en videojuegos: debido a que el jugador no podía ganar ni perder, los distribuidores no creían que fuera posible vender un juego de este estilo

satisfactoriamente. La compañía Broderbund rechazó publicar el título cuando Wright se lo propuso. Finalmente, Jeff Braun, fundador de la entonces naciente Maxis, aceptó y publicó *Sim City* como uno de los dos títulos iniciales de la compañía.

4.5 Portada y ejemplos de interfaz de *Simcity*



Luego, años más tarde, con *The Sims*, la misma lógica se aplicó a los personajes de una familia, de modo que el juego y la narrativa se acercaron más que nunca. *The Sims* (2000) es, según Manovich (1994), una "simulación dinámica que se ejecuta en tiempo real" donde el "universo social ya no debe ser incluido en la muestra, pero puede ser modelado como un proceso continuo" (Manovich, 2004:4). En *The Sims*, el jugador crea una familia y luego los ve en plena evolución, hasta el punto que los personajes virtuales están "vivos" incluso cuando el jugador no está activo.

4.2.2.2 Nacimiento: *Moss Landing*

Moss Landing (1989) Kristina Hooper Woolsey. Apple Multimedia Lab. Apple Computer.

Diez años después de la aparición de *del Aspen Movie Map* en escena, en 1989, la tecnología se perfeccionó y la introducción de los ordenadores personales como objeto de consumo de masas permitió que un proyecto como *Moss Landing* fuera posible. *Moss Landing* es probablemente la primera pieza producida digitalmente que se llamó oficialmente "documental interactivo".

En 1989, el Apple Multimedia Lab⁴¹ organizó una sesión de un día en el pequeño pueblo americano de Moss Landing. Ese día, varias cámaras grabaron al mismo tiempo la vida de las personas en el Puerto de Moss Landing. El usuario, en el aplicativo, podía pulsar sobre ciertos objetos, o lugares, de una "hyper picture postcard shot" (definición que se dio en el minuto 37 de *Moss Landing* archive video. MIT Lab, 1989) y esta iniciaba un vídeo que mostraba el punto

⁴¹ El Apple Multimedia Lab fue un grupo de investigación líder en medios electrónicos creado por Apple Computer. Fue fundado en 1987 por la psicóloga cognitiva Kristina Hooper Woolsey.

4.7 Ejemplo de interfaz en estructura de mosaico en Moss Landing



En esta lógica algorítmica de la computación interactiva no hay espacio para lo inesperado, ya que no hay ninguna apertura al que es externo al sistema (no es generativo, sino predefinido, pre-renderizado). Esta es probablemente la razón por la que esta lógica de interacción ha sido reiteradamente aplicada no sólo a los contenidos informativos, sino también al contenido narrativo. La mayoría de documentales interactivos en CD-Rom y DVD-Rom se basan en el modelo hipertextual. El hipertexto de ficción se empezó a aplicar en la narrativa durante la década de 1980: una serie de textos que estaban vinculados a través de hipervínculos utilizando un software llamado Storyspace y que podían ser navegados por el lector, el cual podía navegar en red los textos (llamados lexias) haciendo clic en los hipervínculos. Ejemplos clásicos son *Afternoon* (1987), de Michael Joyce y *Victory Garden* (1995), de Stuart Multhrop. Los hipertextos eran originalmente basados en el texto, pero su lógica se puede aplicar al vídeo o a las imágenes. La interactividad no es, como en el ejemplo anterior, una conversación más: su fluidez se ha perdido, se ha convertido en una exploración a través de rutas preestablecidas. La realidad que se puede expresar con esta lógica es navegable, pero predeterminada. El autor puede mantener un control razonable sobre la descripción de lo que se quiere comunicar y el nivel de control dependerá del grado de ramificación de la estructura que contienen las diferentes piezas de la historia. Y todo ello, a efectos prácticos, se traduce en hacer clic en una palabra, mover el ratón, seleccionar dentro de un menú que el usuario navega entre una serie de opciones preestablecidas, etc. El medio no es imprevisible, sino explorable. La lógica imperante se articula en función de la elección del usuario. El autor crea escenarios, el software enlaces activos de una base de datos y el usuario elige rutas. Según Gaudenzi (2009:15-16), en este caso la realidad no es una co-creación que se establece a partir de la conversación mutua entre el

usuario y el autor a través de los medios, sino un conjunto de posibilidades donde el usuario es un invitado en vez de un participante.

4.8 Ejemplo de la interfaz a Moss Landing



Como ejemplos que ilustran el modo que define como el de autostop (o predefinido, calculado o prerenderizado), Gaudenzi propone los siguientes:

“I would tend to put in this mode a very varied array of interactive documentaries. From artistic projects such as *Inmemory* of Chris Marker (CD-Rom, 1997) to more educational DVDs such as *Bleeding Through Layers of Los Angeles, 1920-1986* by Norman Klein and the Labyrinth Project (2003). Although those projects are very different in terms of design style and depth of video storage, they both mediate a layered reality (Chris Markers memories and Los Angeles evolution in time) putting the user in the role of an explorer.” (Gaudenzi, 2009:15)

I después de ofrecer este conjunto de ejemplos, lo justifica de la siguiente manera:

Although the user is described as ‘active’ by most multimedia hypertexts authors (Simones, Rothuizen, Klein, Thalthofer et al.) one might question what ‘activity’ means for them. Followers of Michel de Certeau’s *Practice of Everyday Life* will see in our daily choices an act of subjectivation and freedom but I am not sure that the choices given in a branching narrative have the same liberating effect that the one we do in a daily basis.” (Gaudenzi:2009:16)

Según la autora, cuando un explora una narrativa hipertextual, una gran parte de la motivación es la curiosidad de ver de qué trata todo esto. La hipótesis de la autora radica en este incentivo de mantener al usuario en el placer de la exploración, la curiosidad sobre los puntos de vista diferentes, o quizá, en un contexto documental, el deseo de aprender. Gaudenzi opina (2009:16) que las narrativas de ramificación son muy eficaces en un entorno de aprendizaje (cuando el usuario tiene una fuerte motivación para explorar el contenido), pero menos eficaces en un

entorno narrativo (donde el usuario aún espera el liderazgo narrativo del autor y no lo encuentra en la lógica de las opciones). Todos estos proyectos tienen en común el intento de retratar una realidad de los hechos a través de un archivo de búsqueda o base de datos. La condición es que esta base de datos está cerrada, y no es ampliable por el autor ni por el usuario. La forma de explorar la base de datos es la forma hipertextual: a través de una palabra, un dibujo, una fotografía o una imagen en movimiento. La cineasta brasileña Nina Simoes llama a este tipo de documental interactivo “docufragmentary”⁴², definiéndolo como una base de datos de segmentos de vídeo controlados por un software que “invita a un espectador activo a reflexionar y a crear su propia red de conexiones”. El rol del autor es, pues, imaginar las ramificaciones narrativas y las normas de la vinculación dentro de una base de datos de un conjunto de textos (lexias, vídeos, fotos, etc.). El autor no es un facilitador como en el modo de conversación, sino un narrador que experimenta con niveles de opciones dentro de un marco narrativo controlado. Como acaba concluyendo Gaudenzi (2009:17), el modo de autostop no da ninguna garantía de llegar a su destino, ni de tener un viaje interesante, sino que la asunción básica se encuentra en el supuesto de que el viaje es la parte más importante de la experiencia, estimulada por el hecho de que el usuario disfruta de la construcción de su itinerario y su propia interpretación de la realidad.

4.3 Experimentación del documental interactivo (1990 - 2000). Emergencia y experimentación con el documental interactivo para diferentes soportes (fuera de línea, en línea e instalación)

4.3.1 Desarrollo de la tecnología

A principios de los 90 una nueva tecnología se consolida de manera definitiva en el entorno interactivo, el World Wide Web. Conviene examinar la evolución experimentada por la red de Internet y sus múltiples potencialidades de cara a las aplicaciones interactivas. Intentamos delimitar en este apartado el contexto en que se enmarca este nuevo formato interactivo, por lo que haremos una primera aproximación, desde los inicios de la red hasta el momento actual, del que destacaremos como factor clave la convergencia tecnológica. El documental interactivo es un género que utiliza diferentes soportes para su exhibición y navegación: por un lado, los soportes fuera de línea y, por otro, el soporte por excelencia en línea, la red o Internet. Pero tampoco hay que olvidar otros soportes como las instalaciones interactivas, las tecnologías móviles o la televisión. Hay que remarcar que, sobre todo hacia el final del siglo pasado, los soportes fuera de línea, como el CD-ROM o el DVD-ROM, dejaron casi de utilizarse, ya que la

⁴² Consultable en: http://www.rehearsingreality.org/index.php?option=com_content&task=view&id=10&Itemid=23

red incorporaba algunos factores clave que permitieron este abandono progresivo de los soportes fuera de línea y una masiva migración hacia la red como soporte único. Una parte de estos factores claves fueron la conexión de banda ancha, la tarifa plana o los nuevos programas que permitían animar y programar a la vez (como Flash, de la compañía Macromedia, entonces, y de Adobe, ahora). Este apartado pretende exponer el contexto sobre el que se desarrolla la mayor parte de documentales interactivos existentes, que no es otro que la red actual o Internet, y el modelo colaborativo actual o el Web 2.0.

En el informe llamado *Del Web 2.0 a la Web 3.0: nuevos modelos de negocio y oportunidades empresariales en la red del futuro* (2009), elaborado por la Unidad de Análisis y Prospectiva del Observatorio de Mercados Exteriores, se menciona que Internet se ha convertido actualmente en el medio más importante para acceder a la información y al conocimiento. Se prevé que el año 2017 haya siete mil millones de aparatos con acceso a Internet y, a medida que las economías emergentes comprueben el impacto positivo que Internet tiene en todos los sectores económicos, se añadirán aún más usuarios y servicios. A continuación se ofrece una división de cuatro etapas o estadios por los que ha pasado o se espera que transite Internet desde su creación:

- Internet 0: es la concepción de la red como una mera infraestructura de comunicaciones, el objetivo es interconectar grandes ordenadores. Su eje troncal se basa en la red ARPANET, creada en 1969 por solicitud expresa del Departamento de Defensa de Estados Unidos, y desarrollada por parte de la Agencia de Investigación de Proyectos Avanzados (ARPA). En esta fase, Internet es una realidad inicial, estática y minoritaria. Como se extrae de la idea anterior, la red es fruto de la combinación entre la ciencia (investigación básica) y los programas de investigación con fondos militares de Estados Unidos. Aunque tuvo en gran parte una financiación militar, hay que señalar que nunca tuvo una aplicación militar.

- Web 1.0: coincide con el proceso de eclosión de Internet, a partir del año 1993. La red se convierte en un inmenso almacén de información, el más grande que haya podido utilizar nunca el ser humano, un lugar donde se puede encontrar de todo, una vez superados los problemas de localización (después de la aparición de la primera generación de los grandes buscadores). Esta fase corresponde al estadio de Internet consolidado, y, desde el punto de vista de sus contenidos, se refiere a procedimientos basados en la indexación simple o, expresado con otras palabras, en la reunión de páginas de acuerdo a un índice y en relación a los contenidos. También hay expertos que consideran que el concepto ya se desarrolló durante los años sesenta, con navegadores sólo textuales, como el caso de Elisa. A partir del advenimiento posterior del

HTML, las webs se volvieron más agradables a nivel visual y aparecieron los primeros navegadores que también podían representar imágenes (IE, Netscape, etc.). Sin duda, el desarrollo del World Wide Web (WWW) por parte de Tim Berners-Lee, en 1989, es el elemento clave que permitió articular este proceso. La ideación de este revolucionario sistema de intercambio de información, capaz de manejar con comodidad productos multimedia, abre la posibilidad de nuevos caminos como la búsqueda y la publicación de información, el establecimiento de conversaciones con otros usuarios, la realización de transacciones electrónicas y un largo etcétera.

4.9 Comparación entre los principios asociados a la web 1.0 y la 2.0

PRINCIPIOS ASOCIADOS AL WEB 1.0	PRINCIPIOS ASOCIADOS AL WEB 2.0
* <i>HTML</i> * <i>FLASH / JavaScript 1.0</i> * <i>CGI</i> * <i>Diseño de páginas</i> <i>(marcos, tablas, hipervínculos)</i> * <i>Buscadores</i> * <i>Portales</i> * <i>Páginas personalizadas</i> * <i>Conceptos como E-commerce,</i> <i>E-procurement y E-learning</i> * <i>Foros de discusión</i> * <i>IRC, chats, contactos en línea</i> * <i>Correo electrónico (E-Mail, Web Mail)</i> * <i>P2P (peer to peer, descargas gratuitas)</i> * <i>Grupos de noticias</i>	* <i>AJAX</i> * <i>Wikis</i> * <i>RSS</i> * <i>XML, XHTML, DHTML</i> * <i>Bloques</i> * <i>Audio, video</i> * <i>Estándares de Web 3WC</i> * <i>Datos Inteligentes SEO</i> * <i>Movilidad (Móvil, PDA)</i> * <i>Proyectos Open Source</i> <i>(PHP, MySql, Perl, etc ...)</i> * <i>Hojas de estilo (CSS)</i> * <i>Programación en etiquetas div</i> * <i>DOM, JAVA, JAVASCRIPT 2.0,</i> <i>applet</i> * <i>Entornos Google, Microsoft, Apple, Adobe,</i> <i>etc.</i>

- Web 2.0: sin perder la funcionalidad de gran almacén, Internet se convierte en una macro-ágora, donde los internautas de todo el mundo establecen un diálogo continuo y comparten inquietudes, conocimientos y experiencias. Esta etapa se enmarca dentro de la internet social de lectura-escritura e implica un acceso denominado Web semántica manual o Web sintáctica. Actualmente, los expertos del mundo de la red creen que el uso de las páginas debe estar orientado a la interacción y la conformación de redes sociales, que pueden servir como contenedor para explotar los efectos de la creación de webs interactivos y dinámicos. Los

nuevos sitios actúan más como punto de encuentro o páginas independientes que como páginas estáticas, en el sentido tradicional del término (que no admiten modificación ni interacción en sentido fuerte por parte del usuario, son sólo lectivas). Recientemente se ha adoptado el término 2.0 para referirse a este tipo de páginas, las que son capaces de generar una interacción en el sentido fuerte del término, en la línea de considerarlas "más interactivas que reactivas" (Berenguer, 2004). El concepto de web 2.0 fue propuesto en 2004 por Tim O'Reilly, de la empresa O'Reilly Media, para referirse a una segunda generación de páginas web basadas en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como blogs o wikis, que son capaces de fomentar la colaboración y un intercambio ágil de información entre los diferentes usuarios⁴³. La infraestructura de la web 2.0 es compleja y evoluciona, pero incluye el software de servidor, la sindicación de contenidos, los protocolos de mensajes, los navegadores basados en estándares y un conjunto de aplicaciones para clientes. Según el principal promotor del concepto, Tim O'Reilly, sus principios constitutivos son siete: el World Wide Web como plataforma de trabajo, el reforzamiento de la inteligencia colectiva, la gestión de las bases de datos como competencia básica, el final del ciclo de las actualizaciones de versiones del software, los modelos de programación ligeros junto con la búsqueda de la simplicidad, el software no limitado a un solo dispositivo y las experiencias enriquecedoras de los usuarios.

En general, cuando citamos el término web 2.0, nos referimos a una serie de aplicaciones que se encuentran incluidas en un tipo de páginas web que utilizan una inteligencia colectiva, con el fin de proporcionar servicios interactivos en red, y dotar al usuario de un control sobre la circulación de sus datos. La primera y la evolución más importante del Web 2.0 es la redifusión del contenido de una página web a partir de protocolos estandarizados, que permiten que los usuarios utilicen el contenido de la web en otros contextos, ya sea en otra web, en una aplicación de escritorio o a través de una conexión del navegador. Como comenta Codina (2009), "la web 1.0 era más bien de lectura y las páginas eran estáticas y en la 2.0 son de lectura y escritura y con páginas dinámicas con contenidos abiertos". En la web 2.0 cualquiera puede crear contenido, por eso es evidente que la democratización de la información en la edición queda más patente que en el paradigma de web anterior. En la versión 2.0 hay una cierta apropiación social de Internet.

⁴³ El término concreto lo propuso Dale Dougherty, de la empresa O'Reilly Media, en una lluvia de ideas conjunta con Craig Line, de MediaLive, para desarrollar ideas de cara a una conferencia. Dougherty sugirió que la web se encontraba en un renacimiento, con reglas cambiantes y modelos de negocio que evolucionaban. Para llevar a cabo esta propuesta, Dougherty fichó John Battelle para que le diera una perspectiva empresarial. La conjunción establecida entre O'Reilly Media, Battelle y MediaLive dio como fruto la primera conferencia sobre Web 2.0, realizada en octubre del año 2004.

De las características citadas más propias de la web, como el acceso a los contenidos y la información en diferentes formatos, la recopilación y su almacenamiento, la interconexión de uno a los otros (a través del hipertexto) y la posibilidad de creación, la que se ve más potenciada precisamente es esta última. Aunque esta característica no se encontraba completamente excluida en la web 1.0, sí se encontraba limitada a ciertos sectores. Los contenidos, la información y la creación fluyen de una forma más sustancial en los formatos 2.0, sobre todo en cantidad, porque en la versión 1.0 estos contenidos y su creación se encuentran en buena medida condicionados a la disposición y al deseo de los administradores del sitio web. En suma, en la web 1.0 hay participábamos como consumidores, mientras que en la web 2.0 esta tendencia inicial se consolida y añadimos la de productores y creadores. Como comenta Hugo Pardo en su libro *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food* (2007):

“En esta nueva Web la red digital deja de ser una simple vidriera de contenidos multimedia para convertirse en una plataforma abierta, construida sobre una arquitectura basada en la participación de los usuarios. Alrededor del concepto Web 2.0 giran una serie de términos-satélite que retroalimentan su evolución. Software social, arquitectura de la participación, contenidos generados por el usuario, rich Internet applications, etiquetas, sindicación de contenidos y redes sociales, son sólo algunos en la larga lista de conceptos que enriquecen este fenómeno.”(Cobo i Pardo, 2007:15)

Según Cobo y Pardo (2007:15), el término web 2.0 se puede considerar como uno más de los conceptos en un escenario caracterizado por una obsolescencia terminológica ya planificada. Su virtud, de acuerdo con los autores citados, es su capacidad para describir con precisión y síntesis un tipo de tecnología y sus productos derivados. En cuanto a la utilización de otros posibles terminologías, comentan:

“Al hacer el ejercicio práctico de buscar sinónimos que engloben los principios constitutivos de las recientes aplicaciones web, sucede que muchos quedan relegados por no ser inclusivos de todas sus propiedades. Si se habla de “redes sociales” vemos que se trata de un conjunto mayor a las aplicaciones web y que existen cientos de ellas que no respetan todos los principios recién mencionados (cualquier intranet, por ejemplo). De hecho, la propia Internet es la madre de todas las redes sociales en línea y las aplicaciones Web 2.0 son sólo un pequeño subconjunto de ese mundo virtual. Algo similar sucede con la idea de escritura colaborativa y *content management system*: ambas características son propiedades esenciales, pero no representan a la totalidad de principios constitutivos.” (Cobo i Pardo, 2007:15)

Con el objetivo de dar cierta entidad teórica al nuevo término y acabar con la confusión del momento en que surgió, Tim O'Reilly publicó en septiembre de 2005 lo que hasta hoy ha sido la referencia bibliográfica principal del concepto. Nos referimos al artículo “What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software”. En este artículo, O'Reilly presenta una fundamentación teórica consistente en el desarrollo de un conjunto de

ideas que habían tomado forma unos años atrás. La entrada en escena de Napster, en 1999, el lanzamiento de las primeras aplicaciones para la publicación de blogs (ese mismo año aparece blogger, y a principios de 2001, Movable Type, su principal competidor), y la creación de Wikipedia, a principios del año 2001, se erigieron como los paradigmas de esta transformación, y al tiempo generaron las bases de la escritura colaborativa y otros principios de la web 2.0. Según el mismo O'Reilly, la caída del índice Nasdaq, en el año 2000, fue el detonante que marcó el inicio de la transición de la tecnología Web 1.0 a la 2.0. En cuanto al momento de transición de una tecnología a otra, Pardo comenta:

“No obstante, al margen de debates semióticos, es evidente que la *World Wide Web* actual no es igual a la Web que existía en 2000, y que aplicaciones de diferente calado y capacidad de relación usuario-herramienta conviven entre sí para darle mayor riqueza a la Web. En ese momento, escasas aplicaciones ofrecían espacios abiertos de acceso, escritura y producción de contenidos de valor añadido en forma gratuita. La base de participación de los anteriores productos era muy limitada: correos del *staff*, formularios de contacto y poco más. Hoy existe un entorno virtual de convivencia entre aplicaciones estándares con escasa interactividad y otras de escritura colaborativa. Pero la Web en su conjunto empieza a dibujar un nuevo escenario de contenidos y meta-información en plena transformación hacia los principios de la Web 2.0.”(Pardo, 2007:27)

En síntesis, el concepto de web 2.0 se refiere a una segunda generación de páginas webs basadas en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como las redes sociales, los blogs, los wikis o las folcsonomías, que fomentan la colaboración, elaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios, donde el estatismo de las páginas pasa a transformarse en una matriz de interacción del usuario con la red, lo que le permite introducir su información en el sistema. En general, cuando nos referimos a la web 2.0, nos referimos a un conjunto de aplicaciones y páginas de Internet que utilizan la inteligencia colectiva para proporcionar servicios interactivos en red que otorgan el control de los datos al propio usuario. Tal como argumenta Wade Roush (2006), periodista especializado en las tecnologías de la información y miembro del Technology Review del MIT⁴⁴, un organismo considerado una autoridad en el futuro de la tecnología, el término 2.0 se refiere principalmente a tres aspectos:

- Nuevos mecanismos de relación y comunicación entre las personas, a partir de las tecnologías de redes sociales (con servicios como MySpace, Youtube, Digg o Wikipedia).

⁴⁴ Artículo disponible en línea en: <http://www.technologyreview.com/web/16688/page2/>

- La utilización de estándares web para la creación de servicios distribuidos en Internet (mashups, por ejemplo).
- La mejora en las interfaces de la página web hasta llegar a imitar, casi hasta la perfección, la experiencia del usuario de las aplicaciones clásicas que se ejecutan en su ordenador.

Para profundizar sobre el fenómeno global llamado Web 2.0, es muy interesante el libro de Paul Anderson *What is Web 2.0? Ideas, technologies and implications for education* (2007), donde plantea las ideas y los conceptos clave para entender qué representa la web 2.0. El autor lo entiende como una consecuencia lógica de la primera etapa (Web 1.0), y no tanto como un concepto superior. Lo justifica argumentando que Tim Berners-Lee, el padre del World Wide Web, había planteado la navegación en Internet de manera que los usuarios pudieran editar los contenidos, como pasará más adelante con el fenómeno Wiki, por ejemplo. Debido a los problemas de velocidad y conexión que ello suponía, renunció a ello, y de manera natural se convirtió en la gran revolución de Internet unos años más tarde.

4.10 Las principales características de la web 2.0

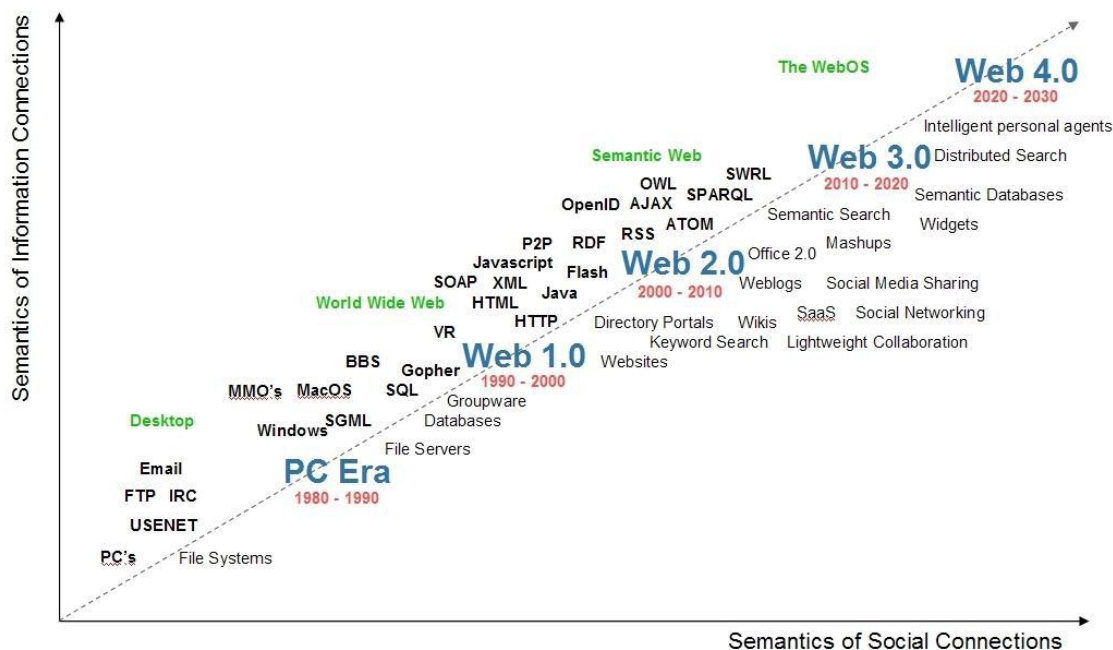
Tabla 4.10

LAS PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DEL WEB 2.0

Estructura de manera diferente las lógicas de usabilidad del sitio web
Ahorra tiempo al usuario
Estandariza los lenguajes para una mejor utilización de la reutilización del código
Permite una mejor interoperabilidad entre aplicaciones
Facilita las interacciones
Facilita el reconocimiento o detección de carencias o nuevas formas de utilización de aplicaciones
Facilita la convergencia entre los medios de comunicación y los contenidos
Facilita la publicación, la investigación y la consulta de contenidos web
Estimula y aprovecha la inteligencia colectiva en beneficio de la propia red

- Web 3.0: en la línea de la inmediatez y ante la imposibilidad cognitiva de reflexionar sobre los nuevos conceptos que desarrolla la nueva versión del Web con un grado de tranquilidad suficiente, hay autores que empiezan a referirse a la versión tercera, un nuevo estadio en la evolución de la red⁴⁵. Este nuevo estadio coincide con la consideración de un Internet global de lectura-escritura multimedia, y, desde el punto de vista de acceso a los contenidos, se corresponde a la web semántica automática. Se trata de una red inteligente, las capacidades de la cual se basan en la aplicación de sistemas expertos de inteligencia artificial. (Codina, 2009)

4.11 Los diferentes estadios de la web, los principales conceptos y sus aplicaciones⁴⁶



En la figura 4.11 de Van Oranje (2008), se establece una distinción entre la semántica de la información y la social, y se relacionan las interdependencias. La evolución parece que tiende hacia la fase superior, ubicada en la franja temporal de la década 2020-2030 y el nuevo estadio

⁴⁵ Hay que remarcar que existe una fuerte corriente teórica opuesta a aceptar como nuevos estadios de la web el 3.0 y el 4.0, pues primero, afirman, es preciso consolidar y asentar el actual modelo ya que los estadios avanzados, en la actualidad, sólo son una utopía, en ciertos aspectos.

⁴⁶ Fuente: Van Oranje, C. et al. (2008), *The future of the Internet Economy: a discussion Paper on critical issues*. Cabe señalar, sin embargo, que las figuras 4.11 y 4.13 muestran un modelo lineal de la evolución tecnológica que en algunos ejemplos no se ajusta a la verdadera realidad, ya que determinadas tecnologías surgidas en una determinada fase o período reaparecen o se reinventan con nuevas lógicas y nombres en otros.

de la llamada Web 4.0. La Web 4.0 se empieza a plantear como una realidad futura, en que los sistemas operativos y los programas locales dejarán de existir o coexistirán con los programas en los servidores. Si tenemos en cuenta los parámetros de la ley de Moore⁴⁷, la velocidad de acceso será mucho más rápida, los componentes mucho más pequeños y los gadgets personales digitales tendrán una inteligencia casi humana⁴⁸. Para cerrar este contexto, exponemos dos cuadros esquemáticos: el primero resume los diferentes tipos de web, el período temporal que abarcan, la tecnología asociada y las características de cada tipo. El segundo ofrece una distribución dividida en cuatro cuadrantes, referentes a la evolución de Internet hasta el 2020 (web, web social, web semántica y web ubicua).

⁴⁷ La ley de Moore dice que aproximadamente cada dos años se duplica el número de transistores en una computadora. Se trata de una ley empírica, formulada por Gordon E. Moore el 19 de abril de 1965, en la revista *Electronics Magazine*, el cumplimiento de la cual se ha podido constatar hasta hoy. Los principios que propone esta ley son los siguientes: (1) cada 18 meses se duplica la potencia y sube el 2% del coste; (2) cada 10 años se pasa a otro orden de magnitud; (3) el mejor ordenador hoy en día tiene un 1% de la potencia del que habrá dentro de 20 años.

⁴⁸ Raymond Kurzweil (1999, 2005) es el autor que plantea diferentes posibles escenarios muy vinculados a una web inteligente y a una posible conexión efectiva de los cerebros humanos con las computadoras (y esto lo llama la "inmortalidad del alma"). Se pueden consultar en las siguientes direcciones web los archivos relacionados con el autor en cuestión: <http://www.neoteo.com/transcendent-man-el-documental-de-ray-15167.neo>; <http://www.redesparalaciencia.com/80/redes/redes-10-el-futuro-la-fusion-del-alma-y-la-tecnologia>

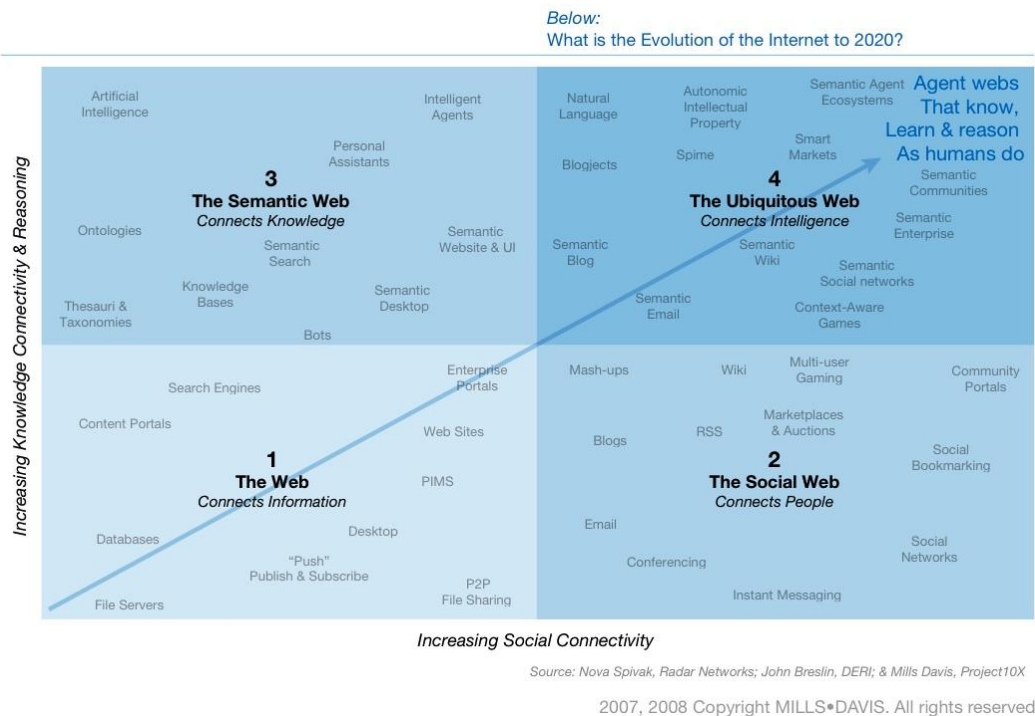
4.12 Cuadro esquemático que resume los diferentes tipos de web, el periodo temporal que comprenden, la tecnología asociada y las características

Tabla 4.12

CUADRO ESQUEMÁTICO DE LOS DIFERENTES ESTADIOS DEL WEB

	TIPO DE WEB	PERIODO TEMPORAL	TECNOLOGÍA ASOCIADA	CARACTERÍSTICAS
WEB 1.0	Estática	1993-1997	<i>HTML, GIF</i>	Las páginas web son documentos estáticos que no se actualizan casi nunca
WEB 1.5	Dinámica	1997-2003	<i>DHTML, ASP, CSS</i>	Las páginas web son construidas dinámicamente a partir de una o varias bases de datos
WEB 2.0	Colaborativa	2003 - actualidad	<i>Ajax, DHTML, XML, Soap</i>	Los usuarios se convierten en contribuidores. Publican las informaciones y realizan cambios en los datos
WEB 3.0/4.0	Generativa y en la nube (<i>cloud-tagging</i>)	actualidad y futuro	<i>XML, búsqueda semántica, meta-buscadores</i>	Todo se realiza en línea y desde servidores virtuales, las búsquedas no son sintácticas sino por significado y todo se planifica a partir de asistentes personales

4.13 Esquema por cuadrantes de la evolución de Internet hasta el 2020



4.3.1.1 Interactivos divulgativos fuera de línea

Definiremos los interactivos de divulgación fuera de línea como un conjunto de aplicaciones interactivas que se encuentran en un soporte óptico (CD-ROM o DVD-ROM), cuyo objetivo es la transmisión de información y/o conocimiento. Estas aplicaciones pueden presentar diferentes niveles de interacción, pero normalmente detectamos, a partir del análisis de Xavier Berenguer (2004), un tipo de interacción media, articulada a partir de un lenguaje interactivo, idóneo para alcanzar un buen ritmo de asimilación y coordinar el ritmo de los ejes control-descubrimiento y disfrute-dificultad.

En la investigación de Ribas (2000), detectamos un conjunto de paralelismos interesantes para este trabajo, ya que lo que él llama ensayos interactivos fuera de línea tiene muchos puntos en común con los documentales interactivos en línea. En cierto modo, los documentales interactivos podrían considerarse una evolución natural de los ensayos interactivos que describe Ribas, aunque con la especificación central que los primeros se desarrollan en línea y los segundos en soportes fuera de línea. Como se puede deducir, las dos tipologías se incluyen en lo que podríamos llamar interactivos de divulgación: pretenden transmitir un tipo determinado de saber o de conocimiento (sin que deba existir una idea de aprendizaje forzoso, en última instancia), y se trata de bases de datos de información enlazada, hechas por una persona o más que Ribas llama autores.

Las dos grandes diferencias entre las aplicaciones fuera de línea y en línea son que las aplicaciones descritas por Ribas se localizan en soportes físicos, y en nuestra muestra estas aplicaciones son ya minoritarias - han aparecido otros soportes en escena, como la instalaciones físicas o las tecnologías móviles - y que en términos de cesión de control, los ensayos se muestran más inflexibles que los documentales interactivos (ya que unos se enmarcan en un sitio más bien 1.0, a través de soportes cerrados a la aportación del usuario, y las aplicaciones de este trabajo lo hacen en una red con atributos colaborativos y generativos por parte del interactor). En la parte final de su trabajo, Ribas aporta una de sus hipótesis más interesantes, después de estudiar y producir varios interactivos que responden a los propósitos de su investigación:

"Nuestra hipótesis central para investigaciones futuras es que hay un amplio abanico de interactivos de difusión cultural que se caracterizan por un tratamiento que integra íntimamente la navegación por la estructura de la información y la navegación por el contenido. Los llamaremos ensayos interactivos. Hemos llegado a esta idea a partir de la constatación de que la característica esencial de la saturación cognitiva es precisamente el efecto que sobre las capacidades cognitivas del lector ejerce la competencia entre estos dos procesos de despertar de posiciones y de contenidos. Integrar ambos parece la opción mejor y la más atractiva. Creemos que esta solución ha sido adoptada de forma espontánea por muchos diseñadores y que es lo suficientemente específica como para poder detectarla y caracterizarla." (Ribas, 2000:104)

Las principales obras que Ribas analiza en diferentes artículos, publicaciones y su trabajo de investigación son:

1. *Au cirque avec Seurat* (1996). Hyptique; reuniones desde Musées Nationaux, Gallimard Jeunesse, France Telecom Multimedia. Paris.
2. *Dotze sentits* (1996). Universidad Pompeu Fabra; Proa, Diputación de Barcelona. Barcelona: Proa.
3. *Joan Miró. El color dels somnis* (1998). Fundació Joan Miró; Universidad Pompeu Fabra; Club de Investissement Media. Barcelona.
4. *Le Louvre* (1994). Montparnasse Multimedia; reuniones desde Musées Nationaux; Index +. París: BMG Interactive.
5. *Le Mystère Magritte* (1996). Virtuales. Bruselas.
6. *Makers of the 20th Century* (1996). News Multimedia; Zappa Digital Arts. Leighton Buzzard (Gran Bretaña); News Multimedia.

7. *Microsoft. Art Gallery* (1994). Microsoft; National Gallery; Cognitive Applications Limited. Londres.

8. *Moi, Paul Cézanne* (1995). Index +; Téléràma, reuniones desde Musées Nationaux.Paris.

9. *Musée d'Orsay. Visite virtuelle* (1996). Montparnasse Multimedia; reuniones desde Musées Nationaux; Le Lab: BMG Interactive.

10. *Opération Teddy Bear* (1996). Index +; Flammarion; Paris.

4.3.1.2 Interactivos divulgativos en línea

Definiremos los interactivos de divulgación en línea como un conjunto de aplicaciones interactivas que se encuentran ubicadas en la red. Estas aplicaciones pueden presentar diferentes niveles de interacción, pero normalmente detectamos, como en el caso anterior, un tipo de interacción media, articulada a partir de un lenguaje interactivo.

Estos interactivos muestran una voluntad manifiesta de transmisión de un tipo concreto de realidad o conocimiento, producida en el contexto de la educación informal, es decir, con una falta de intencionalidad explícitamente educativa del autor, una consecuente falta de metodología educativa en el proceso y una intención no motivada extrínsecamente en el receptor. Muchas cualidades de los géneros interactivos de difusión cultural que Ribas ha detectado, como hemos visto antes, son extrapolables y operan de la misma forma en los géneros interactivos de divulgación en línea:

"A medida que el ancho de banda de las redes se acerque a la de los dispositivos locales actuales, todos los posibles usos creativos de la interacción a través de elementos multimedia deben poder traspasarse sin problemas para enriquecerse además con las posibilidades de actualización y deslocalización del contenido y con las de la autoría o participación compartida e inmediata específicas de la interacción en red." (Ribas, 2000:9)

En este punto, observamos como Ribas ya avanza muchos de los aspectos clave que se han definido en el contexto de la web 2.0: actualización simple de contenidos, sindicación e integración, participación e interacción en tiempo real del interactor o contribuidor (llamado lector para Ribas), etc. Por otra parte, en su artículo "Integración de medios en el discurso interactivo: el caso de la difusión cultural" de 2009, comenta el tema de la red desde una óptica que en este trabajo consideramos muy interesante: si bien reconoce que esta ha aportado propiedades que en los sistemas cerrados o fuera de línea eran inimaginables, se muestra muy crítico en relación a la escasa expansión que han experimentado los aplicativos multimedia, como consecuencia de su irrupción:

"[...] Hay muchas formas alternativas de hacer converger diversos medios en el discurso digital. De hecho consideramos que las diversas formas de integrar multimodalidad e interacción es lo que mejor caracteriza el medio digital. Algunos CD-ROMs de finales de los años 90 apuntaron ya algunas de estas posibilidades, más tarde casi olvidadas bajo el peso enorme del internet y los juegos que conocemos. La fuerza de estos dos hiper-medios de referencia (hiper- en sentido discursivo pero especialmente en sentido económico y social) es probablemente la causa principal de la virtual y esperamos que temporal, desaparición de aquellas pioneras experiencias. "(Ribas, 2009 : 43)

De hecho, en el género que estudiamos en esta investigación hemos adoptado la multimodalidad y la interacción como las dos características principales del documental interactivo. Y continúa, en cuanto al advenimiento de los géneros en línea:

"Un paseo rápido por la red nos mostrará una mayoría de webs en las que parece que lo único que se haya exportado del medio papel sean las menos creativas combinaciones de texto e imagen, meras yuxtaposiciones: una ilustración junto a un texto complementándolo, un texto como pie de imagen o de vídeo, o como título ... Lo cierto es que la explosión de la red a partir de los últimos años del siglo XX representó una brusca parada en las experiencias que, en soportes "off-line" se empezaban a probar. "(Ribas, 2009:44)

En el párrafo siguiente argumenta el hecho de este inesperado retroceso respecto la interactividad:

"Esta situación es consecuencia del gran peso de las características propias de Internet, que favorecen especialmente ciertas formas de hacer discurso. El gran atractivo social de internet proviene de la conjunción de sus dos principales propiedades: en primer lugar, su ilimitada capacidad para almacenar y devolver instantáneamente todo tipo de contenidos, muchos preexistentes - idealmente todos los preexistentes - y otros contruidos expresamente con criterios radicalmente heterogéneos; en segundo lugar su hipercomunicabilidad, la capacidad igualitaria que todos intercambien con intrínseca facilidad los papeles de receptor y de productor. En ninguno de los dos casos la exploración de formas innovadoras de interacción e integración de medios es especialmente útil para alcanzar sus objetivos. "(Ribas, 2009:44)

4.3.2 Ejemplos más representativos

4.3.2.1 Los CD-ROMS de los años 90

En el ámbito concreto de la difusión cultural interactiva de este tipo de productos, se ha dado ya una experiencia de exploración de las posibilidades del discurso interactivo de un interés extraordinario, y en muchos casos nos encontramos con productos que ya podemos incluir dentro de la familia de los documentales interactivos. Durante la década de 1990 se fue desarrollando un tipo de discurso que cada vez utilizaba de manera más audaz las características del medio interactivo para documentar una situación concreta. El apoyo en ese momento eran

los CD-ROM y los productos más significativos se produjeron en Estados Unidos y en varios países europeos, muy especialmente en Francia, donde las iniciativas de la Réunion des Musées Nationaux (RMN) propiciaron la aparición de varias empresas (Voyager, Montparnasse Multimedia, Index +, Hyptique, etc.) que fueron desarrollando productos cada vez más interesantes.

La opinión mayoritaria optimista en las primeras décadas de desarrollo de los ordenadores giraba alrededor de las utopías de la inteligencia artificial. Pensadores ilustres como Turing o Minsk la sostenían. Frente a ellos, unos pocos visionarios como Nelson y Engelbart empezaban a apuntar las posibilidades del ordenador como soporte de un nuevo y extraordinario medio de comunicación (Bolter, 2003:16). Es especialmente interesante la clarividente opinión de Alan Kay en 1977, mientras dirigía en el Xerox Park el desarrollo del Dynabook, un "medio personal dinámico", verdadero prototipo del ordenador personal. Kay tenía ya una clara idea de que la principal función del ordenador sería la de sostener un nuevo medio de comunicación:

“Although digital computers were originally designed to do Arithmetic Computation, the ability to simulated the details of any descriptive model, means that the computer, viewed as a medium itself, can be all other media if the embedding and viewing methods are sufficiently well provided.” (Kay, 1999:112)

El trabajo y las ideas de estos líderes penetraron en la sociedad a partir de los primeros ordenadores Macintosh, en los que influyeron por contacto directo y, en general, a través del desarrollo de las interfaces gráficas de usuario. Durante la década de los años 1990, al final de la cual los ordenadores personales eran capaces de reproducir vídeos de calidad razonable, la conciencia del ordenador como medio de comunicación había penetrado ya en el inconsciente colectivo. Los primeros productos de los CD-ROM de difusión cultural, realizados aproximadamente entre los años 1990 y 1994, se ejecutaban en una ventana más del sistema operativo, estaban rodeados de su escritorio, las carpetas y su papelera, ofrecían a menudo recursos del sistema (Copy, Print, etc.) y situaban en consecuencia al usuario en un entorno de trabajo en el que utilizaba una herramienta. Un buen ejemplo de esta aproximación es *Microsoft Art Gallery* (Microsoft, 1994), una aplicación desarrollada en 1991 para la National Gallery londinense y distribuida en 1994.

A mediados de los años 90, el paradigma informático fue sustituido por el cinematográfico, la herramienta por el medio, la ventana por la pantalla y el recurso por la atracción. La primera edición del CD-ROM del Louvre, *Le Louvre* (Montparnasse Multimedia, 1994) controlaba todo el sistema, ponía la pantalla en negro y comenzaba con unos inmersivos títulos de crédito acompañados de música. Esta será la norma en la mayor parte de productos de este tipo a partir

de entonces. Los CD-ROM de la segunda mitad de la década de 1990 empezaron a desarrollar formas expresivas intrínsecas del medio interactivo. Como propiedad común, todos estos casos se caracterizaban por utilizar creativamente las formas intrínsecas del medio, todos ellos aportaban nuevas formas de relacionar los diferentes medios entre sí y con la gestión de la acción. Algunas de las causas más decisivas de este no reconocimiento se derivaron directamente de la complejidad de la propia tecnología de los CD-ROM. Su adecuado funcionamiento requería un ordenador multimedia no siempre estándar, el uso de programas específicos y la realización de procesos de instalación complicados. Todo ello les hacía extraordinariamente susceptibles a todo tipo de errores, incluso con posterioridad a las primeras sesiones de funcionamiento. Sólo usuarios muy convencidos y con destreza informática podían finalmente acceder al disfrute del discurso interactivo contenido en el CD-ROM. Si ya es difícil en cualquier propuesta de tipo cultural llegar a interesar a una cantidad suficiente de personas para poder establecer una "cultura" propia, en este caso la dificultad se multiplicaba hasta la frontera de la imposibilidad.

*The Criterion Collection*⁴⁹ es una empresa de vídeo-distribución de venta de "películas clásicas y contemporáneas importantes" para los aficionados al cine fundada en 1984 por Robert Stein, Aleena Stein y Joe Medjuck, a los que más tarde se unió Roger Smith. En 1985, los hermanos Stein, William Becker, y Jonathan B. Turell fundaron la *Voyager Company*, sección encargada de publicar educativos multimedia en CD-ROM (1989-2000). Durante su existencia, el *Criterion Collection* se convirtió en una división subordinada de la Compañía Voyager. Durante la primera mitad de los 90, y coincidiendo con el auge de la producción comercial del CD-ROM interactivo, algunos de los títulos más ampliamente elogiados y de mayor venta fueron lanzados por la empresa Voyager, la cual los produjo desde 1984 hasta 1997. Con un buen puñado de títulos líderes, mostraron un nivel constante de innovación en el diseño creativo, combinado con lo que el formato tecnológicamente podía ofrecer. Por estas razones, la producción de la Voyager es de especial valor para los historiadores y conservadores de los medios digitales. Sin embargo, al igual que todos los medios digitales, la compañía Voyager se ha enfrentado a desafíos grandes debido a la rápida evolución de los sistemas operativos y el software.

La primera gran sensación de Voyager la causó a mediados del decenio de 1980 con sus discos láser *Criterion Collection*: se trataba de transferencias de alta calidad de películas clásicas en las que generalmente incluían extras como pistas de comentarios, galerías, etc., es decir, todas las características que más tarde serían de uso obligado en los productos audiovisuales de consumo,

⁴⁹ Web consultable en la dirección: <http://www.criterion.com>

y factores clásicos que complementan los documentales tradicionales a partir de la interactividad hoy en día.

Como comenta Ignasi Ribas (2009), la historia de los CD-ROMs de difusión cultural comienza y termina prácticamente con la década de 1990 y su expansión se da de manera muy especial en torno a la gestión cultural y museística francesa. Una observación significativa en el marco que acabamos de esbozar es que los primeros productos se abrían en una ventana más del entorno del sistema operativo, de modo que el usuario era colocado en la disposición de trabajar con una aplicación informática. A partir de un determinado momento, a más tardar con la primera edición de *Le Louvre* (1994), la mayor parte de CD-ROMs de difusión cultural empezaban poniendo en negro toda la pantalla y usualmente mostrando un título, unos créditos y probablemente una música. Este paso del referente informático al referente cinematográfico estuvo fuertemente condicionado por las circunstancias técnicas del momento, pero manifiesta también una voluntad inmersiva en los desarrolladores del incipiente medio. Cuando se quieran construir aplicaciones equivalentes para el entorno Internet, la presencia inevitable de la ventana del navegador, con todas sus posibilidades anti-inmersivas, se convertirá en un inconveniente decisivo para este tipo de tratamientos. (Ribas, 2009:13)

A continuación ofrecemos un conjunto de descripciones y fichas sobre algunos aplicativos, la mayoría de los cuales se produjeron para ser consumidos fuera de línea (offline), los cuales hemos considerado que se encuentran a medio camino entre lo que Ribas llama interactivos divulgativos y las primeras experiencias - tras el *Aspen Movie Map* y *Moss Landing* - de documental interactivo fuera de línea⁵⁰. En esta etapa de desarrollo del documental interactivo, citamos, como destacadas, las siguientes obras: *The Day after trinity. J. Robert Oppenheimer and the atomic bomb* (1994); *Boston Renewed Vistas* (1995-2004); *Moi, Paul Cézanne* (1995); *Rehearsal of Memory* (1995); *Au cirque avec Seurat* (1996); *Dans un quartier de Paris* (1996); *Dotze sentits* (1996); *Jerome B. Wiesner, 1915-1994: A Random Walk through the 20th Century* (1994-1996); *Le mystère Magritte* (1996); *Makers of the 20th Century* (1996); *Musée d'Orsay. Visite virtuelle* (1996); *Opération Teddy Bear* (1996); *Inmemory* (1997) i *Joan Miró. El color dels somnis* (1998). En aquest apartat d'aquest capítol ens centrarem en dues obres, *Boston Renewed Vistas* i *Joan Miró. El color dels somnis*. En este apartado de este capítulo nos centraremos en dos obras, *Boston Renewed Vistas* i *Joan Miró. El color dels somnis*, por

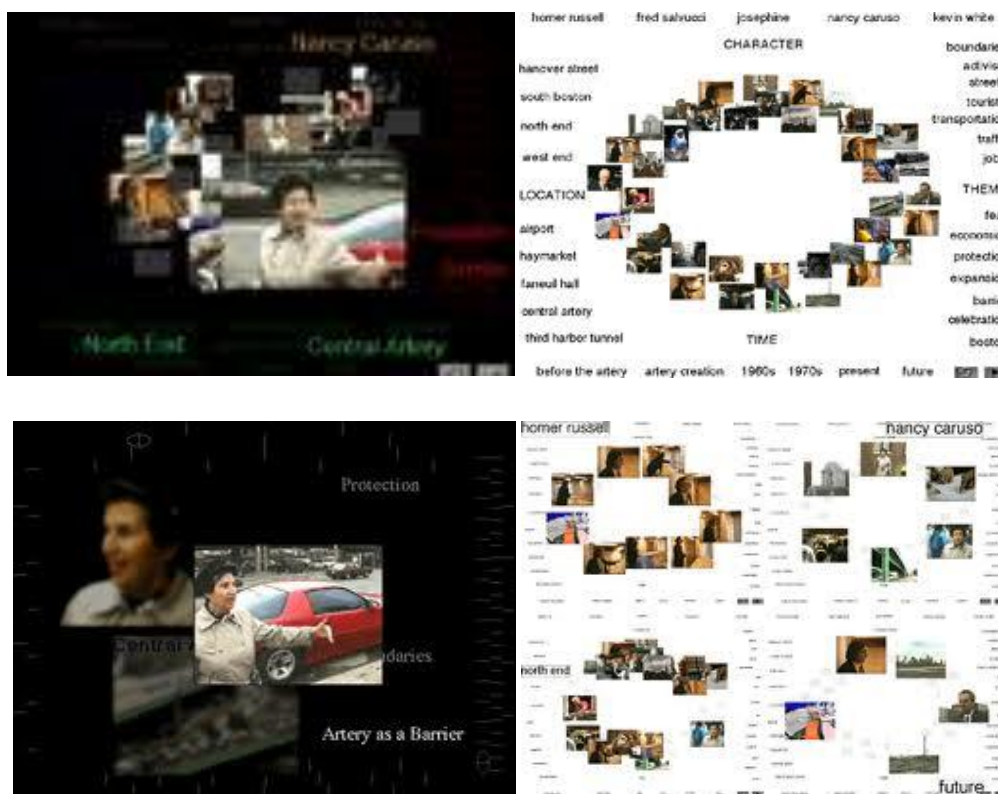
⁵⁰ Para elaborar las fichas, hemos partido de la investigación previa elaborada por Ignasi Ribas sobre los interactivos de difusión cultural (2000).

considerarlas excelentes exponentes, un americano y el otro europeo, de la innovación en el sistema interactivo, la metáfora gráfica que presentaron y la calidad de los contenidos.

Boston renewed Vistas (1995-2004), Glorianna Davenport. MIT Interactive Cine Group.

Proyecto que analiza el proceso y el progreso de los cambios urbanos en el centro de Boston, ya que esta ciudad soportó el mayor proyecto de obras públicas en curso en los Estados Unidos durante la última década del siglo XX y la primera del XXI⁵¹. El sistema interactivo es líder porque la historia evoluciona a medida que las secuencias se añaden a una base de datos.

4:14 Imágenes del interactivo *Boston renewed Vistas* (1995-2004)



⁵¹ Consultado en línea: <http://ic.media.mit.edu/icSite/icprojects/BostonRenewedVistas.html>

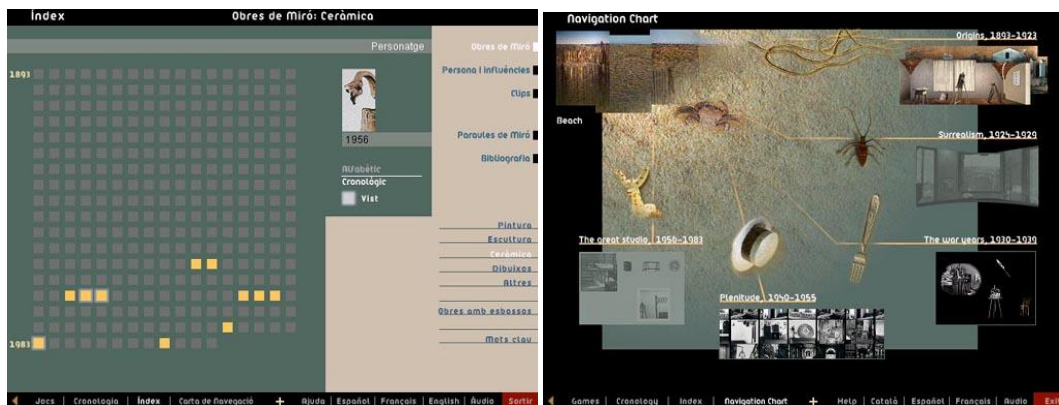
Joan Miró. El color dels somnis (1998), Fundació Joan Miró. Universitat Pompeu Fabra. Club d'Investissement Media.

4.15 Ficha resumen del interactivo *Joan Miró. El color dels somnis*.

JOAN MIRÓ. EL COLOR DELS SOMNIS	
PRODUCCIÓ I ANY	FORMAT
Fundació Joan Miró, Institut Universitari de l'Audiovisual de la Universitat Pompeu Fabra, Club d'Investissement Media de la Unió Europea. Fundació Joan Miró (1998)	CD-ROM multimèdia compatible PC i Mac. Desenvolupat majoritàriament en Macromedia Director.
DESCRIPCIÓ	
Aquesta va ser la segona producció en CD-ROM de l'IUA en la línia que havia engegat "Dotze sentits". La seva ambició era molt més gran, el tema escollit és universal i per tant es va plantejar una producció en 4 idiomes simultanis i commutables en qualsevol moment: català, castellà, anglès i francès.	

4.16 Imágenes del interactivo *Joan Miró. El color dels somnis*.





4.4 Consolidación del documental interactivo (2000 - 2010). Consolidación y ampliación de los soportes de exhibición del documental interactivo

4.4.1 Desarrollo de la tecnología

4.4.1.1 Convergencia tecnológica y movilidad digital

La convergencia tecnológica es una expresión que designa la convergencia entre los sectores de telecomunicaciones, medios de comunicación y tecnologías de la información. El fenómeno de la convergencia integral entre sectores alcanzó su primera manifestación básica cuando los tres mundos, constituidos por unas tecnologías y unas infraestructuras digitales, unos operadores, un mercado y unos consumidores, comenzaron a satisfacer una misma demanda a mediados de la década de los noventa: el consumo de información multimedia consistente en audio, vídeo y datos. Podemos definir la convergencia tecnológica de dos maneras diferentes: una se refiere a la capacidad de diferentes plataformas de la red para transportar servicios o señales similares, y la otra se centra en la posibilidad de recibir diferentes servicios a través de un mismo dispositivo, como el teléfono, la televisión o el ordenador personal.

La reflexión sobre la convergencia de los medios de comunicación es muy anterior a la actual explosión de las tecnologías digitales, Internet y los tiempos de redes que vivimos. Todo esto ocurre porque los últimos años se ha producido una confluencia gradual de los distintos medios y lenguajes de la comunicación. A este fenómeno, denominado "multimedialidad" a mediados de los noventa, se le conoce hoy como "convergencia" y asume nuevas connotaciones. Con la digitalización, las fronteras entre los medios se vuelven difusas. Las diferentes plataformas, más que competir entre ellas, tienden a complementarse. Cualquier medio debe tener ya presencia informativa en el World Wide Web o crear divisiones que produzcan contenidos en diferentes

lenguajes y formatos. Respecto a los contenidos, se emplea la tecnología digital para producir, sobre todo, el mismo producto de siempre. (Pons, 2008:13)

4.17 Ejes de la convergencia tecnológica⁵²

Convergencia de Redes:	Una misma red soportando distintos servicios y contenidos	Redes de telecomunicación y teledifusión
Convergencia de Terminales:	Un mismo terminal dando acceso a distintas redes y servicios	Televisor / Ordenador / Teléfono Móvil
Convergencia de Servicios:	Un mismo servicio adaptándose a distintos servicios y contenidos	TV / Vídeo / Telefonía Fija – Móvil / Internet
Convergencia de Contenidos:	Un mismo contenido adecuado para distintas redes y servicios	Datos, Audio e Imágenes Multimedia
Convergencia de Usos y Aplicaciones:	Una misma red y terminal utilizada para diferentes contenidos y servicios	Info - Edu y Entretenimiento integrado

Ramón Salaverría, en su ensayo llamado *Convergencia de medios* (2003), que trata del proceso de convergencia tecnológica en el sector periodístico, escribe que hace falta considerar cuatro dimensiones esenciales cuando tratamos sobre la convergencia multimedia: la empresarial, la tecnológica, la profesional y la comunicativa (Salaverría, 2003:32). El grado de evolución de estas cuatro dimensiones no es uniforme. Ciertas dimensiones, en particular, la empresarial y la tecnológica, tienen un nivel de desarrollo avanzado, porque, con un par de décadas a la espalda, fueron las primeras en iniciarse y, además, porque ha sido en ellas donde más se ha invertido. En cambio, la dimensión profesional y, muy especialmente, la comunicativa, con pocos años de desarrollo efectivo, se encuentran todavía en un estadio embrionario. (Salaverría, 2003:35)

Según Salaverría (2003:34), los medios tradicionales - prensa, radio y televisión - se consumen a través de dos únicos sentidos corporales: la visión y el oído. El diario es un producto exclusivamente visual, suministra información a través de textos e imágenes estáticas. La radio, por su parte, es un medio meramente sonoro. La televisión, por último, integra elementos visuales (estáticos y dinámicos) y sonoros. Internet ha supuesto un significativo avance en la

⁵² Fuente: Web del Ministerio de Educación y Ciencia (CNICE)

integración de códigos comunicativos y en la conformación de un nuevo lenguaje multimedia, ya que es un medio que ha sumado nuevas posibilidades a las potencialidades sensoriales que ofrecen los tres medios tradicionales, como las referidas al tacto (servicios de transcripción automática al lenguaje Braille para ciegos, sistemas de realidad virtual 3D, etc.) y el olfato (dispositivos para la síntesis digital de aromas, etc.). Ciertamente, la posibilidad de crear contenidos multimedia que integren imagen, sonido, sensaciones táctiles y olfativas se presenta hoy día como simple ciencia ficción, pero los desarrollos tecnológicos permiten imaginar un futuro en el que la composición de este tipo de mensajes será posible. Sin embargo, la realidad de la Internet actual - aunque cada vez menos - es otra, debido fundamentalmente a razones técnicas (escaso ancho de banda, limitaciones en la operatividad de los protocolos de interconexión, pobreza en las prestaciones multimedia de muchos ordenadores actuales, etc.).

En el artículo "Medios de masas, la gran extinción?", Carlos Scolari (2009:15), comentando la aparición del World Wide Web, Scolari afirma que el nuevo medio "hizo entrar en crisis todo el ecosistema de los medios, e incluso llegó a amenazar de extinción algún ejemplar de medio de comunicación histórico". A partir del advenimiento de un nuevo medio en un ecosistema, las reglas cambian y las viejas especies deben adaptarse e intentar sobrevivir. En la parte final del artículo, Scolari se refiere también a la aparición y emergencia de un nuevo "new media": los dispositivos móviles. Al entrar a formar parte de la red digital, los móviles se convierten en un medio de comunicación desde donde se puede ver la televisión, escuchar música y leer las últimas noticias, entre otros. Según Scolari, el hecho es importante porque en sólo quince años hemos asistido al nacimiento de dos nuevas especies mediáticas. En referencia a la convergencia tecnológica y el proceso de la digitalización, Ribas cita Emili Prado para señalar:

"Que todos los medios de una aplicación multimedia sean archivos digitales gestionables de manera uniforme por el mismo sistema informático que los contiene dio verdadero sentido a las aplicaciones hipermedia. La convergencia tecnológica implica de manera natural la posibilidad, la inevitabilidad, de la utilización de todo tipo de medios: "... la convergencia (tecnológica) sería inviable sin la digitalización que permite manipular de forma única, todo tipo de fuentes de información, es decir, no importa que originariamente la información fuera audio, vídeo, gráfica o datos ya que, gracias a la digitalización, todo son bits. "(Prado, 2003:3)

Como se deduce del párrafo anterior, los elementos clave en la implantación real de dicha convergencia tecnológica pasan por la digitalización de los diferentes medios (datos, voz e imagen). La digitalización y el advenimiento de las redes interactivas han supuesto, según Salaverría (2003:39), el mayor factor desestabilizador de los medios de comunicación, el nuevo reto ante el que los medios deben responder. A esto se añade el cambio en los hábitos de vida y, en particular, de consumo de información por parte de los ciudadanos, impulsado por esta

revolución digital. La convergencia multimedia reclama nuevos lenguajes y nuevas formas de hacer información y es previsible que, a medida que se vayan consolidando estas estrategias informativas coordinadas, los medios interactivos digitales ganen mayor protagonismo por su polivalencia y versatilidad. Por otra parte, la digitalización es un fenómeno que afecta a los procesos de producción, edición y distribución de la información (Pons, 2008:12). La digitalización de los medios supone, en resumen, los siguientes componentes y procesos:

- Soportes textuales basados en el código binario (lo que permite, a diferencia de los soportes tradicionales, infinitas manipulaciones y reproducciones del contenido, sin sufrir pérdidas de información).
- Dispositivos de producción y distribución de la información basados en el código binario (publicación asistida por ordenador, edición no lineal de vídeo, etc.)
- Intercambios de información a través de redes basadas en la transmisión por paquetes de datos (base conceptual y tecnológica de internet)
- Nuevas formas de organización de la producción (empresa-red) y nuevas lógicas de creación y transmisión de la información (red punto a punto, código fuente abierto, etc.)
- Convergencias de lenguajes, medios y empresas

4.4.1.2 Las redes sociales

Un servicio de red social es un medio de comunicación social que se centra en captar gente para relacionarse en línea. Están formadas por personas que comparten alguna relación, principalmente de amistad, mantienen intereses y actividades en común, o están interesados en explorar los intereses y las actividades de otros. En general, estos servicios de redes sociales permiten a los usuarios crear un perfil para ellos mismos, y se pueden dividir en dos grandes categorías: la creación de redes sociales internas (ISN) y la creación de redes sociales externas (ESN) como, por ejemplo, Tuenti, MySpace y Facebook. Ambos tipos pueden aumentar el sentimiento de comunidad entre las personas. El ISN es una comunidad cerrada y privada que se compone de un grupo de personas dentro de una empresa, asociación, sociedad, el proveedor de educación y organización, o incluso una "invitación", creado por un grupo de usuarios en un ESN. El ESN es una red abierta y a disposición de todos los usuarios de la web para comunicarse que está diseñada para atraer a los anunciantes. Los usuarios pueden añadir una imagen de sí mismos y con frecuencia pueden ser "amigos" con otros usuarios. En la mayoría de los servicios de redes sociales, los usuarios deben confirmar que son amigos antes de que estén

vinculados. Las redes sociales en general tienen controles de privacidad que permiten al usuario elegir quién puede ver su perfil o entrar en contacto con ellos, entre otras funciones. Algunas redes sociales tienen funciones adicionales, como la capacidad de crear grupos que comparten intereses comunes o afiliaciones, subir videos, y celebrar debates en los foros. Un número creciente de académicos comentaristas están cada vez más interesados en el estudio de Facebook, Twitter y otras redes sociales.

4.4.1.3 Dispositivos móviles

La sociedad en red móvil (Castells et al, 2006) a través de la tecnología de la comunicación inalámbrica es ya una realidad consolidada. El impulso de la industria de fabricantes y operadores hacia los móviles de tercera generación (3G) y las tabletas ha creado una infraestructura apta para promover la movilidad física más la conectividad, y con ella un atractivo e incipiente mercado. Si el móvil siempre se valoró por la ubicuidad, esta nueva realidad permite tener Internet disponible para cualquier consulta, interactuar con las comunidades en línea y llevar la "Biblioteca de Babel" en el bolsillo. En este contexto adquiere sentido la hibridación entre los dispositivos móviles - mobile devices - y la Web 2.0, generando un nuevo tipo de comunicación que escoge lo mejor de cada herramienta para crear una interfaz específica y con usos más productivos, a tono con el desarrollo de un empowered web consumer (Wilson, 2006), con quien fabricantes y operadoras telefónicas intentan conectar. El dispositivo móvil permite capturar contenidos desde el punto de inspiración (Jaokar y Fish, 2006) y la Web 2.0 le agrega el principio de la inteligencia colectiva a través de una taxonomía creada por los usuarios, promoviendo una creativa Mobile Data Industry a tono con la ética de la arquitectura de la participación y más allá del text messaging y otros recursos promovidos por las operadoras.

La aparición de los móviles 3G dio sentido a esta transformación. La industria de telecomunicaciones habla de mobile devices a propósito de los productos de la telefonía móvil, los cuales pasaron de ser teléfonos sin cables a ser herramientas capaces de realizar múltiples acciones de interacción gracias a una convergencia de aplicaciones. Si la primera y segunda generación de móviles fueron diseñados y optimizados para explotar la comunicación de la voz, la tercera generación obtiene su valor diferencial a través de la conexión eficiente con las redes TCP/IP - el protocolo de comunicación por Internet -, ofreciendo usos complementarios que aprovechan esta capacidad técnica.

Referirse en la actualidad a los dispositivos móviles y las aplicaciones Web 2.0 es similar a hablar de la Web en los principios de los años 90. Los usuarios, por su parte, deberán encontrar

el atractivo que tienen estos dispositivos a nivel de convergencia, ubicuidad y productividad, y así modificar sus actitudes de consumo. Con redes cada vez más poderosas en capacidad de procesamiento, un creciente ancho de banda de conexión a Internet vía móvil, usos más híbridos y masivas comunidades en línea, la convergencia definitiva parece sólo cuestión de tiempo.

4.4.1.4 Modo experiencial - experimentado

A principios del siglo XXI, cuando la red cumple su décimo aniversario, nos encontramos en un punto de no retorno donde el ordenador se convierte en portátil y permite la conexión a una red inalámbrica, los teléfonos móviles permiten el acceso y creación de contenidos desde cualquier lugar, entra en escena un Sistema de Posicionamiento Global (GPS) que permite calcular la posición de un dispositivo digital en el espacio físico, etc. Los nuevos medios localizativos emergen como una tecnología que utiliza los dispositivos digitales en el espacio físico. Desde el punto de vista de la teoría de la Interacción Hombre-Ordenador (HCI), esto quiere decir que la interacción pasa a desarrollarse en un espacio que es imprevisible y que siempre se sitúa en un contexto dinámico. Si la interactividad sucede en un entorno físico y abierto, y quizás con otras personas, la interacción dependerá de múltiples variables (reacciones de la gente, el clima, el tráfico, etc.), es decir, la mayoría de factores no se pueden prever con antelación.

El sistema necesita adaptarse a un entorno que es dinámico y por lo tanto debe ser auto-adaptativo y evolutivo. En *Greenwich Emotional Map* (Nolde, 2005), los habitantes de la zona caminan a pie alrededor de sus barrios llevando un dispositivo geolocalizador que registra su excitación emocional y establece vínculos de datos con su ubicación GPS. También se pueden registrar sus pensamientos y recuerdos mientras caminan libremente por Greenwich. Para los participantes, los que llevaban el dispositivo de biomapping, el proyecto *Greenwich Emotional Map* es una experiencia de conciencia, porque para el público - que va a ver la documentación del proyecto en una galería de arte o a un espacio público -, el *Greenwich Emotional Map* es un mapa físico, un trozo de papel que documenta un conjunto de emociones y sentimientos sobre el espacio urbano. A Matt Adams, artista digital y diseñador de juegos de Blast Theory, cuando se le preguntó cuál de sus obras podrían definirse como documental interactivo, propuso su proyecto locativo *Rider spoke* (2007) porque "it invites the audience to make recordings/testimony on the streets of the city". Para él, como para Nolde, el proyecto localizado es una forma de documentar las emociones y forma de interactuar con el espacio urbano. Matt Adams describe este proyecto de la siguiente manera:

"In *Rider Spoke* the participants are invited to go to the Barbican, a cultural centre in London, with their own bicycle, or to hire one at the venue. A handheld computer (Nokia N800) is

mounted on the handlebar of the bicycle. This mini computer has GPS capabilities, an earplug and a microphone incorporated into it. The participant sets off into the streets of London listening to the audio commands of the device. The device asks the participant to find a spot in the city, to stop there and to answer to a specific question by recording the answer into the microphone. The questions can be anything from "Describe yourself. What are you like? And how do you feel?" to "Find a quiet place and tell me who or what makes it all right for you". The answer is then stored with its GPS positioning so that it will be retrievable by any other participant that stops in a nearby location." (citat a Gaudenzi, 2009:23)

4.18 Ejemplo de la interfaz de Greenwich Emotion Map (2005)



Los juegos y los proyectos artísticos fueron los primeros en experimentar con tecnología localizativa. Algunos proyectos que utilizan la tecnología de los medios de localización son *Can You See Me Now?* (2001) de Blast Theory, en colaboración con el Mixed Reality Lab de la Universidad de Nottingham, *Bio Mapping* (2004) de Christian Nold, *The Milk Project* (2004) de Esther Polak y *Amsterdam Real Time* (2002) de Waag Society.

El interés particular que ha suscitado el caso de *Rider Spoke* viene del hecho que se trata de un artefacto digital que pasa en tiempo real (mientras yo circulo) y que es una experiencia completamente privada (estoy solo con mi bicicleta), y sin embargo puedo dejar huellas de mi presencia (a través de los archivos de audio que puedo grabar) a otros que no veo pero que puedo escuchar (a través de sus archivos de audio). El espacio de la ciudad se experimenta con una nueva conciencia: como cuando la vida privada y pública se funden juntas por un instante. Los datos se encuentran en un servidor esperando ser experimentados sólo por los participantes. Este bien cultural es efímero, dura el tiempo de una experiencia y se queda en la memoria de la gente y los archivos de audio. Comenta Gaudenzi (2009):

“I would personally consider *Rider Spoke* as a pioneer locative interactive documentary where the mode of negotiation with reality is to physically *experience* it. We are not representing reality but negotiating it by experiencing it through the voices of other participants and through

the settings that Blast Theory has put in place. Rider Spoke puts us in relationship with other points of views from the one that we personally experience when we are cycling in the city. It presents us a reality that has layers and that is composed by multiple points of view. Obviously the total absence of video material can be seen by documentary purists as a problem. Rider Spoke would probably be defined by them as a ‘digital documentation of riding in London’ rather than a ‘locative documentary about our personal relationship with self-selected sites of London’. But to me few experiences can be more accurate than Rider Spoke in mediating our awareness of urban space.” (Gaudenzi, 2009:24)

4:19 Diferentes escenas captadas durante la experiencia del proyecto Rider spoke (2007)



4.4.2 Ejemplos más representativos

A continuación ofrecemos una enumeración de algunos de los documentales interactivos más representativos, a nuestro entender, producidos durante la primera década del siglo XXI: *Becoming Human* (2000); *Bleeding Through, Layers of Los Angeles, 1920-1986* (2001); *360 Degrees* (2001); *Americas Army* (2002); *BCNova* (2003); *6 Billion Others* (2003); *34North, 18West* (2003); *JFK Reloaded* (2004); *Greenwich Emotional Map* (2005); *Forgotten Flags* (2006); *Filmmaker-in-residence* (2006); *Hope: Living and Loving with HIV in Jamaica* (2006); *Pax Warrior* (2006); *The Echo Chamber Project* (2006); *Guernika, pintura de guerra* (2007); *Rehearsing Reality* (2007); *Rider Spoke* (2007); *Thanatorama* (2007); *This Land* (2007); *Gaza Sderot* (2008); *Journey to the End of the Coal* (2008); *Capturing Reality: The Art of the Documentary* (2009); *GDP: Measuring the Human Side of the Canadian Economic Crisis* (2009); *The Big Issue* (2009); *The Iron Curtain Diaries 1989-2009* (2009) i *The challenge* (2009). En este apartado del capítulo nos centramos en cinco obras, *Filmmaker-in-residence*, *Guernika, pintura de guerra*, *Rider Spoke*, *Gaza Sderot* i *The Big Issue*, al considerarlas

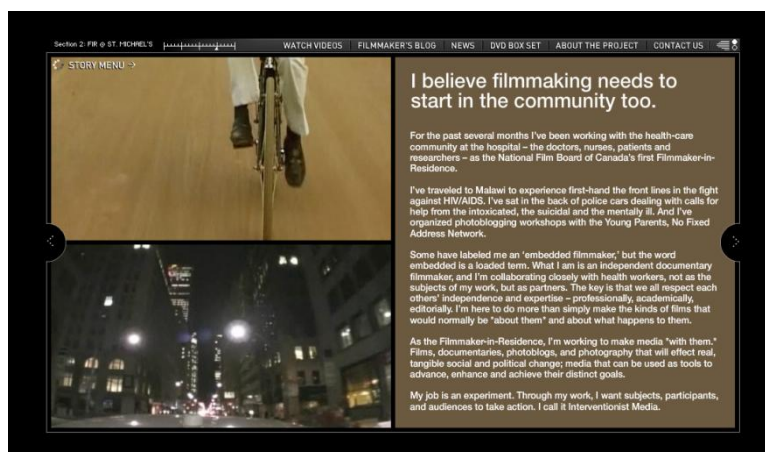
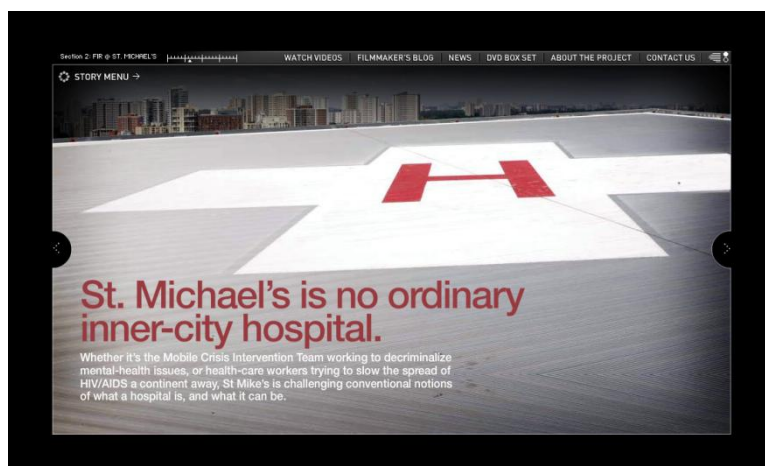
ejemplos significativos para diferentes soportes y plataformas, por su manera de innovar en la navegación e interacción y la calidad de los contenidos que presentan. En el segundo anexo se describen en su totalidad y se justifica con más detalle el porqué de la elección para formar el corpus analítico de la presente investigación.

Filmmaker-in-residence (2006) Katerina Cizek. National Film Board of Canada.

<http://filmmakerinresidence.nfb.ca/>

En este proyecto Katerina Cizek es residente en el hospital St. Michael de Toronto, y en esta pieza, que ha ganado premios y distinciones, ofrece una visión más allá de la medicina convencional trabajando con socios en la primera línea de ayuda: médicos, enfermeras, investigadores y pacientes.

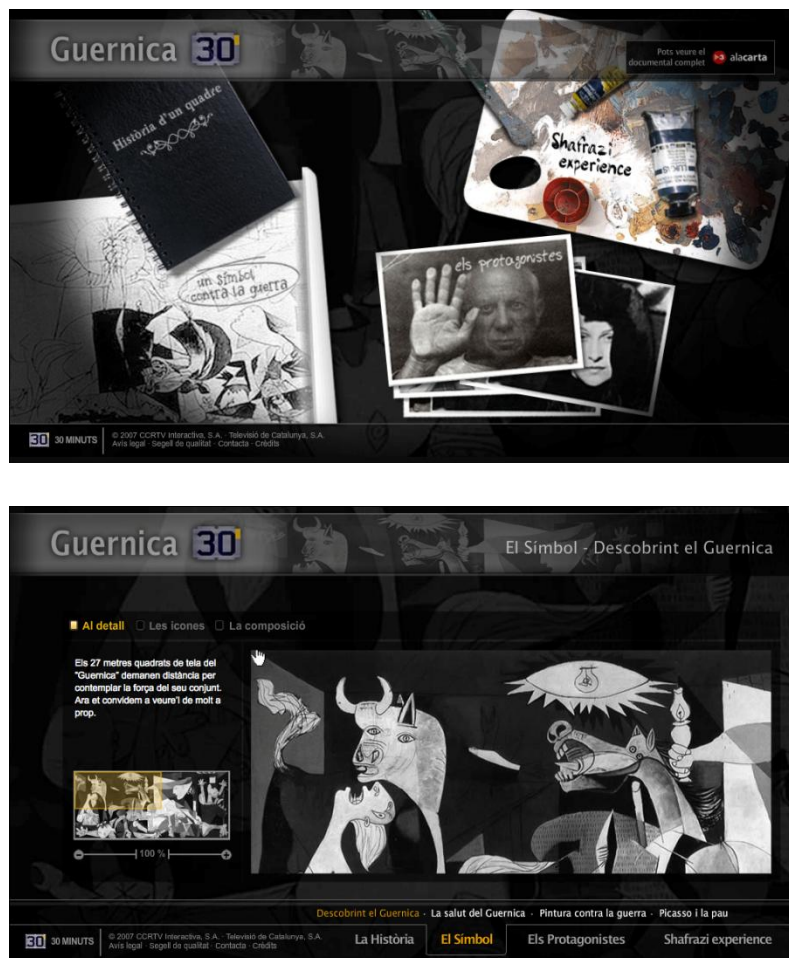
4.20 Imágenes de la interfaz de *Filmmaker-in-residence*



Guernica, pintura de guerra (2007), CCRTV Interactiva (Corporación Catalana de Radio y Televisión Interactiva); Haiku Media. <http://www.tv3.cat/30minuts/guernica/home/home.htm>

70 años atrás, la aviación alemana a las órdenes de Franco bombardeó Guernica, la ciudad sagrada de los vascos. El brutal ataque inspiró Picasso para pintar una obra maestra: "Guernica". Desde entonces, este cuadro se ha convertido en un grito universal contra la barbarie de la guerra. Esta idea propició la creación de un documental lineal e interactivo llamado "Guernica: pintura de guerra", proyecto elaborado por el prestigioso equipo del programa "30 minuts" de Televisión de Cataluña y la CCRTVI (Corporación Catalana de Radio y Televisión Interactiva).

4.21 Imágenes de la interfaz de *Guernica, pintura de guerra*



Rider spoke (2007) Blast Theory. http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_rider_spoke.html

Rider spoke es una obra para los ciclistas que combina el juego con la tecnología punta. La obra invita al espectador a recorrer las calles de una ciudad cualquiera equipado con un ordenador de mano. A grandes rasgos, los usuarios deben buscar un lugar donde esconderse y grabar un mensaje corto, y luego buscar los escondites de los otros donde han escrito su mensaje

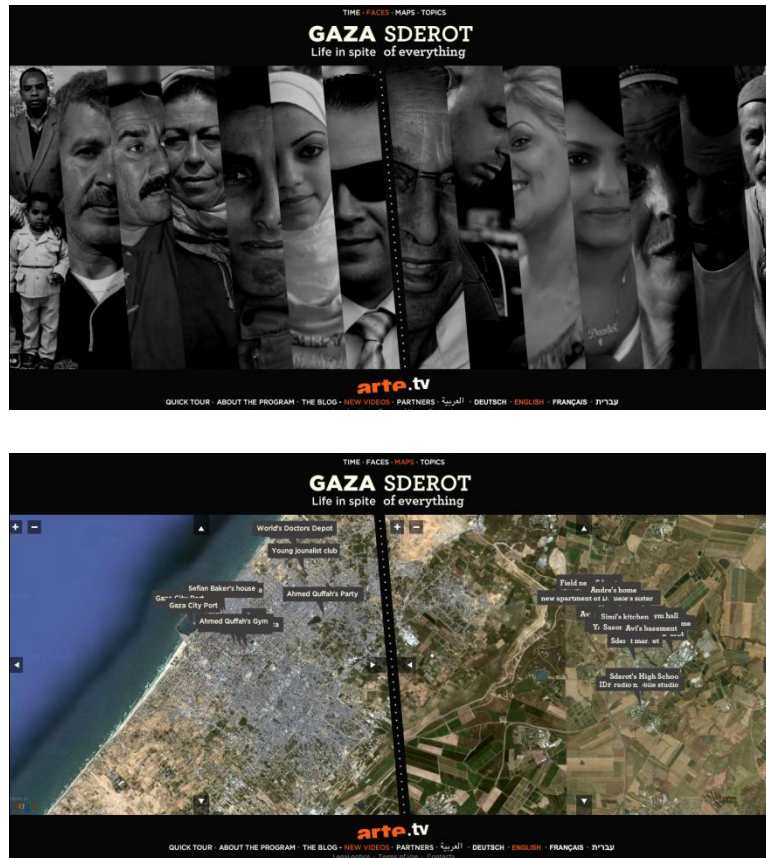
4.22 Imágenes de la interfaz de *Rider Spoke*



Gaza Sderot (2008) Arte.tv. Upian. Alma Films / Trabelsi Productions. The Sapir College. Ramattan Studios. Bueno Travail. <http://gaza-sderot.arte.tv/>

Proyecto documental con elementos marcados de reportaje periodístico que trata sobre el eterno conflicto entre Palestina e Israel visto desde la perspectiva de las personas que viven esta situación en la vida diaria, intentando sobrevivir entre la constante inseguridad de recibir ataques o bombardeos, y siempre manteniendo esta voluntad constante de vivir.

4.23 Imágenes de la interfaz de *Gaza Sderot*



The Big Issue (2009) Samuel Bollendorff y Olivia Colo. Honkytonk Films. CNC New Media. Canon France. France 5. Curiosphere.tv. <http://honkytonk.fr/index.php/thebigissue/>

The Big Issue es un documental interactivo centrado en la investigación de la Organización Mundial de la Salud sobre las causas del fuerte aumento de la obesidad en todo el mundo. Durante una investigación que se lleva a cabo en ambos lados del Atlántico, el proyecto invita a los usuarios a tener en cuenta los muchos factores en la epidemia de obesidad, a la vez que cuestiona nuestra forma de vida moderna, tratando de determinar la responsabilidad de la industria de la alimentación y la agricultura y las autoridades públicas.

4.24 Imágenes de la interfaz de *The Big Issue*



4.5 Diversificación del documental interactivo. Últimas tendencias. Producción diversificada de documentales interactivos

4.5.1 Desarrollo de la tecnología

Durante la segunda década del siglo XXI asistiremos a una explosión de novedades en relación a la tecnología y sus componentes. Por razones de espacio, aquí sólo citaremos y describiremos las que consideramos como más representativas hasta el momento actual y que pueden tener más incidencia y repercusión en el tema tratado. Comentaremos en este apartado la realidad

aumentada, los dispositivos táctiles, la web semántica, la computación ubicua y la explosión de contenidos en HTML5.

Pero, a modo de numeración breve, no podemos dejar de mencionar, entre muchas otras, estas innovaciones: la utilización del grafeno, derivado del grafito, de bajo coste, flexible, transparente y de gran conductividad, el cual se configura como un material que ya está empezando a substituir el silicio, el uso de pantallas LCD táctiles e interactivas con cristal holográfico, los teléfonos móviles con tecnología 3D, las redes de sensores inalámbricos, las televisiones de LED y los sistemas de televisión interactiva, la Pervasive computing, que se refiere a la integración de la informática en el entorno humano o real, hasta el punto que el ordenador puede dejar de ser percibido como un objeto diferenciado, y finalmente los implantes cibernéticos, los cuales están basados en materiales ópticos y electrónicos capaces de almacenar datos sobre el estado de salud y el historial del paciente, además de monitorizar sus signos vitales.

4.5.1.1 Realidad aumentada

La realidad aumentada (AR) es el término que se usa para definir la visión directa o indirecta de un entorno físico del mundo real donde los elementos se combinan con elementos virtuales para la creación de una realidad mixta en tiempo real. Consiste en un conjunto de dispositivos que añaden información virtual a la información física ya existente, es decir, se trata de añadir una parte sintética virtual a la realidad. Esta es la principal diferencia con la realidad virtual, ya que ésta no sustituye la realidad física, sino que sobreimprime los datos informáticos al mundo real.

Con la ayuda de la tecnología (por ejemplo, añadiendo la visión por computador y reconocimiento de objetos), la información sobre el mundo real alrededor del usuario se convierte en interactiva y digital. La información artificial sobre el medio ambiente y los objetos puede ser almacenada y recuperada como una capa de información en la parte superior de la visión del mundo real⁵³.

La realidad aumentada de investigación explora desde la aplicación de imágenes generadas por ordenador en tiempo real hasta secuencias de vídeo como una forma de ampliar el mundo real. La investigación incluye el uso de pantallas colocadas en la cabeza, un display virtual situado en la retina para mejorar la visualización y la construcción de ambientes controlados a partir de

⁵³ Se puede ampliar la información consultando la página en línea de la Wikipedia:
http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_aumentada

sensores y actuadores. La realidad aumentada ofrece infinidad de nuevas posibilidades de interacción, que hacen que ésta esté presente en muchos y diversos ámbitos, como son la arquitectura, el entretenimiento, la educación, el arte, la medicina o las comunidades virtuales.

Actualmente la mayoría de aplicaciones de realidad aumentada para proyectos educativos se usan en museos, exhibiciones, parques de atracciones temáticos, etc., ya que su coste no es lo suficientemente bajo para que puedan ser empleadas en el ámbito doméstico. Estos sitios aprovechan las conexiones wireless para mostrar información sobre objetos o lugares, así como imágenes virtuales como ruinas reconstruidas o paisajes tal y como eran en el pasado, además de escenarios completos en realidad aumentada, donde se puede apreciar e interactuar con los diferentes elementos en 3D (como partes del cuerpo). Por otra parte, y en relación al entretenimiento, teniendo en cuenta que el de los juegos es un mercado que mueve unos 30.000 millones de dólares al año en Estados Unidos, es comprensible que se esté apostando mucho por la realidad aumentada en este campo, ya que ésta puede aportar muchas nuevas posibilidades a la manera de jugar. Una de las puestas en escena más representativas de la realidad aumentada es el proyecto *Can You See Me Now?*⁵⁴ de Blast Theory. Se trata de un juego en línea de persecución por las calles donde los jugadores empiezan en localizaciones aleatorias de una ciudad, llevan un ordenador portátil y están conectados a un receptor de GPS. El objetivo del juego es procurar que otro corredor no llegue a menos de cinco metros de ellos, ya que en este caso les hará una foto y pierden. La primera edición tuvo lugar en Sheffield, pero luego se repitió en muchas otras ciudades europeas. Otro de los proyectos con más éxito es el *ARQuake Project*, donde se puede jugar al videojuego *Quake* en exteriores, disparando contra monstruos virtuales. A pesar de estas aproximaciones, todavía es difícil obtener beneficios del mercado de los juegos ya que el hardware es muy costoso y se necesita mucho tiempo de uso para amortizarlo.

Se puede aplicar la realidad aumentada también para simular vuelos y trayectos terrestres; para mostrar instrucciones de evacuación de un lugar en caso de emergencia; para mostrar información de mapas, localización de los enemigos, etc., en el campo militar, en arquitectura a la hora de resucitar virtualmente edificios históricos destruidos, así como en proyectos de construcción que todavía están bajo plano; como apoyo en tareas complejas, ya que puede incluir imágenes de los objetos ocultos, que pueden ser especialmente eficaces para el diagnóstico médico o la cirugía, puede aumentar la eficacia de los dispositivos de navegación

⁵⁴ Se puede ver el proyecto en línea en: http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html

para una variedad de aplicaciones, puede ser utilizada para comparar los datos digitales de las maquetas físicas con su referente real para encontrar de manera eficiente discrepancias entre las dos fuentes; para salvaguardar los datos digitales en combinación con prototipos reales existentes, y así ahorrar o reducir al mínimo la construcción de prototipos reales y mejorar la calidad del producto final, en los campos de la hidrología, la ecología y la geología puede ser utilizada para mostrar un análisis interactivo de las características del terreno; puede ayudar a facilitar la colaboración entre los miembros de un equipo a través de conferencias con los participantes reales y virtuales; puede ayudar en el campo de la publicidad, ya que hay diferentes campañas que utilizan este recurso para llamar la atención de los usuarios: Fiat lanzó una campaña en la que cualquier usuario podía crear su propio anuncio de televisión con el Fiat 500 como protagonista a través de la página web (el usuario sólo necesitaba tener una cámara web). Otro ejemplo es la revista Esquire, que publicó en la edición de diciembre de 2009 diferentes códigos QR (Quick Response), que son una variante más potente de los códigos de barras, que pueden ser escaneados por una webcam, que en reconocerlo ofrece información extra sobre el producto. Los códigos QR que incorpora la revista son reconocidos por las webcams de los usuarios y en ser reconocidos activan un vídeo superpuesto a la imagen de la webcam.

La Realidad Aumentada (RA) debe poder, en un futuro cercano, determinar la situación exacta de cada usuario y ser capaz de mostrar al usuario una representación realista del entorno que se ha añadido virtualmente. Es muy importante determinar la orientación y posición exacta del usuario, sobre todo en las aplicaciones que así lo requieran: uno de los retos más cruciales a la hora de desarrollar proyectos de RA es que los elementos visuales estén coordinados a la perfección con los objetos reales, ya que un pequeño error de orientación puede provocar un desalineamiento perceptible entre los objetos virtuales y físicos. En zonas muy amplias los sensores de orientación usan magnetómetros, inclinómetros, sensores inerciales, etc., que pueden verse afectados gravemente por campos magnéticos, y por tanto se ha de intentar reducir al máximo este efecto. Sería interesante que una aplicación de Realidad Aumentada pudiera localizar elementos naturales (como árboles o rocas) que no hayan sido catalogados previamente, sin que el sistema tuviera que tener un conocimiento previo del territorio. Como reto a largo plazo, es posible sugerir el diseño de aplicaciones en las que la realidad aumentada vaya un poco más allá, lo que podemos llamar "realidad aumentada retroalimentada", es decir, que la descoordinación resultante del uso de sensores de posición y/o orientación fuera corregida midiendo las desviaciones entre las medidas de los sensores y las del mundo real.

Es importante señalar que la realidad aumentada es un desarrollo costoso en cuanto a la tecnología. Debido a esto, el futuro de la AR depende de si estos costes se pueden reducir de alguna manera. Si la tecnología AR se vuelve asequible podría tener aplicaciones muy amplias, pero por ahora las principales industrias son los únicos compradores que tienen la oportunidad de utilizar este recurso. En el futuro podríamos encontrar aplicaciones de multimedia mejoradas, como pseudopantallas holográficas virtuales, sonido envolvente virtual de cine, "Holodeck" virtuales (que permiten imágenes generadas por ordenador para interactuar con artistas en vivo y la audiencia), conferencias virtuales a la estilo "Holodeck", sustitución de teléfonos móviles y pantallas de navegador de coche (inserción de la información directamente en el medio ambiente), etc. Cualquier dispositivo físico que actualmente se produce para ayudar en tareas orientadas a datos (como el reloj, la radio, PC, fecha de llegada y salida de un vuelo, una cotización, PDA, carteles informativos y folletos, los sistemas de navegación por automóviles, etc.) podrían ser sustituidos por dispositivos virtuales.

4.5.1.2 Dispositivos táctiles

De dispositivos táctiles hay de diferente naturaleza. En este apartado nos centraremos en las pantallas táctiles. Una pantalla táctil es una pantalla que mediante un toque directo sobre su superficie permite la entrada de datos y órdenes al dispositivo. A su vez, actúa como periférico de salida, mostrando los resultados introducidos previamente. Este contacto también se puede realizar con lápiz u otras herramientas similares. Actualmente hay pantallas táctiles que pueden instalarse sobre una pantalla normal. Así pues, la pantalla táctil puede actuar como periférico de entrada y periférico de salida de datos. Las pantallas táctiles se han ido haciendo populares desde la invención de la interfaz electrónica táctil en 1971 por el Dr. Samuel C. Hurst. Han llegado a ser comunes en TPV⁵⁵, en cajeros automáticos y en PDAs donde se suele emplear un estilete para manipular la interfaz gráfica de usuario y para introducir datos. La popularidad de los teléfonos inteligentes, PDAs, de las vídeoconsolas portátiles o de los navegadores de automóviles está generando la demanda y la aceptación de las pantallas táctiles. Las pantallas táctiles de última generación consisten en un cristal transparente donde se sitúa una lámina que permite al usuario interactuar directamente sobre esta superficie, utilizando un proyector para

⁵⁵ TPV es el acrónimo de terminal de punto de venta (en inglés POS terminal o Point of Sale Terminal). Hace referencia al dispositivo y tecnologías que ayudan en las tareas de gestión de un establecimiento comercial de venta al público. Estos locales pueden contar con sistemas informáticos especializados que ayudan en las tareas de gestión del punto de venta mediante una interfaz accesible para los vendedores que se denomina terminal de punto de venta o TPV. Los TPV permiten la creación e impresión del ticket de venta mediante las referencias de productos, realizan diversas operaciones durante todo el proceso de venta, así como cambios en el inventario. También generan varios informes que ayudan en la gestión del negocio. Los TPV se componen de una parte de hardware (dispositivos físicos) y otra de software (sistema operativo y programa de gestión). Se puede consultar en línea la descripción del componente en la siguiente dirección web: http://es.wikipedia.org/wiki/Terminal_punto_de_venta.

lanzar la imagen sobre la pantalla de cristal. Este concepto se diferencia del que hasta hoy día se entendía por pantalla táctil, que era básicamente un monitor táctil⁵⁶.

4.5.1.3 La web semántica

Resulta interesante observar la evolución futura de Internet desde un punto de vista semántico, ya que la futura web semántica nos permitirá encontrar, compartir y combinar información y conocimiento más fácilmente. Mientras que el Web 1.0 conectaba información y permitía al usuario acceder a la red, la Web 2.0 se ha orientado a conectar la gente, mediante redes de participación social. La Web 3.0, que ahora está empezando a desarrollarse, representa significados, conecta conocimientos y hace que estos interactúen para que nuestra experiencia en la red sea útil, relevante y estimulante. En un futuro no muy lejano, la Web 4.0 conectará inteligencias en una red ubicua en que la gente y las cosas razonarán y se comunicarán conjuntamente.

En el Web 2.0 (P2P, weblogs, wikis, etc.), el aspecto clave es la comunidad de usuarios que sustituye el mercado de usuarios. Este cambio es importante, ya que las nuevas redes sociales en Internet ofrecen la posibilidad de interactuar con otras personas, aunque no se conozcan personalmente, el sistema es abierto y se va construyendo con lo que cada usuario de la red aporta. El futuro Web 3.0 permitirá a los usuarios acceder al conocimiento, evolucionarlo, compararlo y utilizarlo en una escala sin precedentes y de tal manera que mejorarán las experiencias en la red. Como plataforma tecnológica, la Web 3.0 concentrará todas las tecnologías semánticas y estándares abiertos que se puedan aplicar sobre la red actual. Por ejemplo, tecnologías que permitan representar el conocimiento y tengan capacidad para razonar incluidas la detección de pautas e inferencia basada en modelos, analogía y razonamiento con conflictos, inseguridades, causalidad y valores. Las formas de representación del conocimiento pasarán de los tags - búsqueda sintáctica, por cadenas de letras - actuales en los diccionarios, taxonomías y tesauros, a esquemas y modelos conceptuales, a ontologías y lógicas basadas en la teoría, en axiología y usos totalmente nuevos - búsqueda semántica por significados -. Para conseguir esto se desarrollarán diferentes tipos de aplicaciones: web-tops (plataformas que engloban muchos sistemas operativos conectados a la red), mash-ups (dos fuentes de información o más combinadas para convertirse en una nueva fuente de datos) , content-aware

⁵⁶ Se puede ampliar la información en línea en: http://es.wikipedia.org/wiki/Pantalla_t%C3%A1ctil

mobility (movilidad del contenido), composición y personalización dinámica de servicios por medio de aparatos, ubicaciones, etc., y arquitecturas semánticas orientadas hacia el servicio (un instrumento en el que una agrupación distributiva y heterogénea de hardware y software puede intercambiar información para satisfacer un objetivo empresarial).

Cabe señalar, sin embargo, que la web semántica es, de momento, el nombre de una aspiración, el nombre de un objetivo muy ambicioso que, si se cumple, cambiaría de forma radical la web tal como lo conocemos hoy. Y esta aspiración se basa en conseguir que las páginas que forman el sitio dejen de ser simples cadenas de caracteres para los ordenadores y se conviertan en textos con sentido, es decir, con semántica, tal como, de hecho, lo son para los seres humanos. Tal como se codifican las páginas web actuales, principalmente mediante el lenguaje HTML, tienen muy poco sentido para las máquinas. Con estas limitaciones, la búsqueda en Internet está llena de frustraciones. Si alguien busca por "caballos", no encontrará nada que trate sobre "yeguas". Si alguien busca sobre cómo evitar la guerra, no encontrará un documento sobre cómo conseguir la paz, etc. La web semántica pretende solucionar esto. Por lo tanto, aunque no quieran llamarlo así, con la web semántica se está buscando el mismo objetivo, es decir, que los ordenadores entiendan que un documento sobre "yeguas" puede ser muy relevante para una necesidad de información sobre "caballos", y que la semántica de la pregunta "es posible evitar la guerra?" es la misma que la pregunta "es posible lograr la paz?".

Además, y aquí es donde suelen poner más énfasis los propagandistas de la web semántica - incluido el propio creador de la web, Tim Berners-Lee -, se espera que los ordenadores puedan desarrollar tareas de gestión que requieran interpretar información y tomar decisiones adaptándose al contexto. Por ejemplo, supongamos que yo sé que necesitare tomar un vuelo para ir a una ciudad de algún país un día concreto dentro de dos semanas, y que necesitare volver a mi ciudad tres días después. En lugar de entrar en la web de varias compañías aéreas para buscar las mejores ofertas y horarios y luego en otras páginas para buscar un hotel, hacer las reservas, etc., lo que se espera es que todas estas gestiones puedan hacerse gracias a la web semántica en el futuro, sólo entrando en mi asistente digital personal y encargándole la tarea. Mi asistente digital será un programa que conocerá mis preferencias. Sabrá, por ejemplo, que no me hace feliz tirar el dinero, así que elegirá la mejor oferta económica, y sabrá que no soy masoquista y no me reservará un vuelo que salga a las 4 de la mañana, etc. Tomará los datos personales que necesite de mi cuenta y cerrará las transacciones con los agentes de software de la empresa de aviación y del hotel y, finalmente, hará las anotaciones correspondientes en mi agenda y programará los avisos, porque no se me olvide nada y no llegue tarde al aeropuerto. En

cierto modo, se trata de un objetivo en el que la informática ha fracasado en los últimos cuarenta años: la inteligencia artificial.

4.5.1.4 Computación ubicua

Al inicio de la tecnología digital se diseñaron grandes ordenadores con el fin de dar servicio con un sólo equipo a múltiples usuarios. Estos se caracterizaban por ser equipos de elevado coste y complejo manejo, sólo al alcance de empresas poderosas con personal altamente cualificado. Esta era acabó con el uso generalizado del PC, que permite una computación más democrática, donde cada persona posee y controla un ordenador de moderado coste, que progresivamente ha ido haciéndose más sencillo de manejar, de modo que personas sin preparación técnica pueden hoy adaptarlo a sus necesidades en las aplicaciones, ideadas para el gran consumo, que cada vez son más intuitivas y sencillas de utilizar.

Ahora estamos a las puertas de una nueva etapa, la de la computación ubicua (UbiComp - Pervasive Computing), caracterizada porque cada persona actuará sobre una multitud de dispositivos programables. Dada su abundancia, necesariamente tienen que ser manejados con un mínimo de esfuerzo y de modo que en la mayor parte de los casos la interactividad entre el sujeto y la máquina sea absolutamente transparente: será suficiente que la máquina perciba la presencia de las personas para que interactúe con ellas, sin que en la mayoría de los casos el usuario tenga que hacer nada de manera consciente y sin darse cuenta de su presencia. De acuerdo con la Ley de Moore, se espera que los dispositivos electrónicos continúen reduciendo su tamaño y precio en el futuro. Esto es aplicable por igual a cualquier componente, sean procesadores, dispositivos de almacenamiento o sistemas de comunicación. Por tanto, es previsible que en un futuro próximo, sea económica y físicamente factible incrustar dispositivos digitales en cualquier objeto de uso común, lo que les dotará de lo que se ha llamado "sensibilidad" (smartness), o de la propiedad, a modo de camaleones digitales, de cambiar su comportamiento de acuerdo con las circunstancias ambientales que le rodean.

Se entiende por computación ubicua la integración de la informática en el entorno de la persona, de manera que los ordenadores no se perciban como objetos diferenciados. Esta disciplina se conoce en inglés como Pervasive computing y desde hace unos años también se denomina "inteligencia ambiental" (Uwe, 2003)⁵⁷. Sus promotores propugnan la integración de

⁵⁷ Se puede ampliar la información consultando: http://es.wikipedia.org/wiki/Computaci%C3%B3n_ubicua

dispositivos alrededor de escenarios donde se encuentre localizado el ser humano, donde éste podrá interactuar de manera natural con sus dispositivos y realizar cualquier tarea diaria de manera completamente transparente. Este modelo es visto como un paso más del paradigma de uso de ordenadores de escritorio. Como punto común a todos los modelos de computación ubicua podríamos destacar que comparten el hecho de ser pequeños y disimulados, robustos y con capacidad para procesamiento de red, distribuidos en todas las escalas que comprende el día a día, y generalmente integrables en el nuestro entorno sin ser especialmente llamativos. Por ejemplo, un dispositivo de computación ubicua doméstico podría interconectar los sistemas de iluminación y calefacción con un control ambiental, de manera que en función de la evolución del momento del día y sus características, este sistema reaccionara y pudiera variar la temperatura y condiciones de luz en una vivienda o edificio, de manera continua e imperceptible. Otra aplicación frecuente son frigoríficos que son conscientes de su contenido cuando han sido convenientemente etiquetados, capaces de planificar menús saludables para toda la semana en función de las necesidades de cada miembro de la familia, y advertir a los usuarios de la comida rancia o en mal estado.

4.5.1.5 La explosión de contenidos en HTML5

Existen numerosas acciones para gestionar los documentales interactivos a través de interfaces y contenidos enriquecidos en HTML5 (reproductores, aplicaciones web, etc.). Además, numerosas declaraciones por parte de ciertos líderes de la industria de Internet y de programas sobre HTML5 atestiguan la nueva dimensión de este estándar. Su espectacular crecimiento se debe, sin duda, a dos factores principales: las impresionantes ventas de la iPad y el iPhone, y la conversión de las grandes plataformas de vídeo en línea en el estándar HTML5 (Vimeo, Dailymotion, Youtube, Blip.tv, Viddler, etc.). En términos de estrategia, la última iniciativa de Microsoft es elocuente, ya que ha abandonado prácticamente Silverlight, el competidor de Adobe Flash, para apostar por HTML5 en Internet Explorer 9. Todo ello, combinado con nuevos desarrolladores tecnológicos que apuestan por implementar lenguajes ya existentes - como el javascript o el actionscript - para poder introducir elementos multimedia dentro de las películas, nos dirige hacia un escenario novedoso y experimental en relación a las posibilidades técnicas que todo esto puede conllevar a corto y largo plazo.

Resumiendo, la web 2.0 está empezando a enseñar lo que se puede hacer con un documental interactivo para que sea más participativo. Es como si nos encontráramos en el primer acto de

una obra de teatro. El prólogo o presentación ha durado desde los 80-90 hasta ahora. Es posible que en pocos años entremos en el segundo acto y todavía queden más. Como veremos más adelante, las posibilidades y combinaciones entre temática, soporte y experiencia del usuario que se abren son prácticamente infinitas. Llegará un momento en que el sistema será tan complejo que será difícil intervenir y modificar su propia dinámica.

En el estadio 3.0 podremos combinar una búsqueda semántica - por conceptos abstractos, y no por cadenas sintácticas, gracias a XML y otros estándares -, con toda la potencia de la geolocalización. Mezclando sólo estas variables, obtenemos un tipo de documental para multiplataforma que en el caso de los dispositivos móviles puede capturar la realidad - estática o en movimiento - y a partir de nuestra posición, nos devuelve varias capas superpuestas de información - realidad aumentada - y a la vez vincula estas capas de información con otros conceptos relacionados y nos ofrece todo el abanico de enlaces y modalidades posibles para interactuar con él. Este sería sólo un ejemplo básico que ya se está empezando a desarrollar en otras áreas de los géneros interactivos (ficción). O pensemos cómo se podría acoplar el tema generativo de imagen algorítmica que vemos en un caso de ficción como el videoclip interactivo *The wilderness Downtown* (del tema *We used to wait*, de Chris Milk, 2010). Todo esto ya está sucediendo y estamos sólo entrando en la tercera fase de la web.

En una fase 4.0 es difícil prever qué puede pasar, pero si tenemos que hacer caso al visionario Raymond Kurzweil (llamado el Cyber Nostradamus tecnológico) y sus predicciones para el 2019, las cosas se pondrán muy interesantes. Probablemente entonces el boom del documental interactivo ya habrá pasado y la innovación tecnológica estará al orden del día. Ahora es una época perfecta debido a que se mezcla el boom productivo con el teórico, pero cuando éstos pasen, quedará el tecnológico. Sus principales predicciones para el 2019 afirman que un ordenador personal de 1000 dólares tendrá tanta capacidad como el cerebro humano; que la suma de todos los poderes computacionales de todos los ordenadores del planeta será comparable con la inteligencia de toda la raza humana; que los ordenadores estarán incluidos en todas partes: dentro de muebles, joyas, paredes, ropa, etc., que la gente disfrutará de la Realidad Virtual 3D con lentes de contacto que nos inyectarán imágenes directamente en la retina, que el audio nos llegará por audífonos, que podrán también generar Realidad Aumentada y Realidad Virtual de 3 formas: (1) podrán proyectar pantallas sobre el campo de visión del usuario con imágenes/pantallas/ventanas de posición estática en el campo de visión; (2) podrán proyectar imágenes virtuales o personas virtuales en el escenario de visión, estos estando con posición fija en un lugar, y si el usuario se mueve el objeto parecerá seguir en su misma posición, como si fuera un ser vivo real o un objeto, (2) Realidad Virtual en Fullscreen, donde el usuario se

sumergirá completamente en un nuevo mundo. El usuario se comunicará con sus ordenadores de dos formas: por voz (muy parecido a una charla) y mediante gestos. Ya no habrá teclados. Además, la mayoría de la interacción con un ordenador será mediante asistentes con personalidades diferentes que el usuario podrá elegir o personalizar; tratar con ordenadores se convertirá en una actividad más parecida al trato con un ser humano; habrá aparatos que podrán crear sensaciones en la superficie de la piel según su uso; se utilizarán trajes pegados en todo el cuerpo y guantes en experiencias de realidad virtual para una mejor experiencia. La interacción con personalidades virtuales será la principal interfaz. En fin, en estas predicciones podemos detectar muchas aplicaciones que ya se están experimentando en la actualidad y que hemos comentado previamente: computación ubicua, asistentes digitales personales, web semántica, etc.

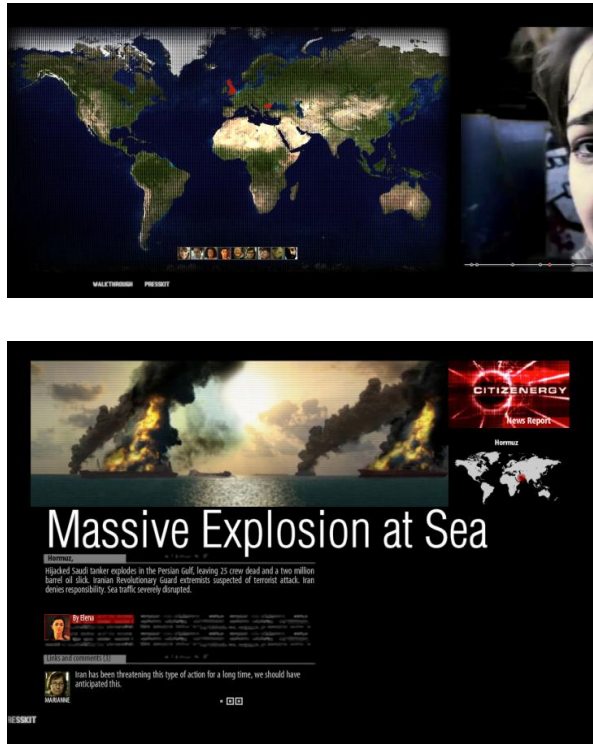
4.5.2 Ejemplos más representativos

Los ejemplos que hemos considerado más representativos de lo que llevamos de segunda década del siglo XXI son los que se enumeran a continuación: *Collapsus* (2010); *Out my Window* (2010); *Mapping The Street* (2010); *Prison Valley* (2010); *Planet Galata* (2010); *Welcome to Pine Point* (2010); *Soul Patron* (2010); *Metamentaldoc* (2010); *Walking the Edit* (2011); *En un xip multicolor* (2011); *Happy World* (2011); *18 Days in Egypt* (2011); *One Millionth Tower* (2011) i *Sparklyng Big Visit* (2012). En aquest apartat ens centrem en sis obres, *Collapsus*, *Out my Window*, *Prison Valley*, *Welcome to Pine Point*, *Walking the Edit* i *One Millionth Tower*, por considerarlas las últimas grandes producciones de este género y que nos muestran su diversificación, ya que algunas son multiplataforma, geolocalizadas, móviles, con sistemas interactivos no existentes hasta su momento y con interesantes elementos colaborativos (consultar el anexo 2 para más información).

Collapsus (2010) Submarine Channel. VPRO Backlight. <http://www.collapsus.com>

Collapsus mezcla ficción y no ficción en una propuesta muy atractiva que trata de cómo la inminente crisis energética afecta a diez jóvenes, mientras se está librando la batalla internacional con los poderes políticos y esto afecta a una población temerosa durante la transición de los combustibles fósiles hacia los combustibles alternativos.

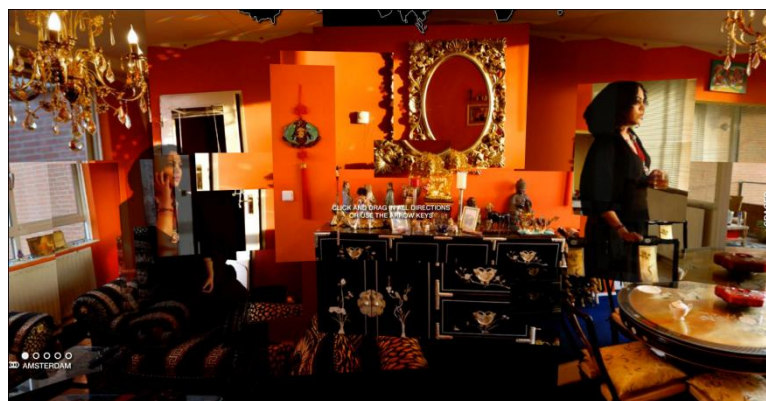
4.25 Imágenes de la interfaz de *Collapsus*



Out my Window (2010) Katerina Cizek. Highrise, National Film Board of Canada.
<http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow>

Un documental interactivo de 360° sobre los residentes de diferentes lugares del mundo parte del ambicioso proyecto Highrise del National Film Board of Canada.

4.26 Imágenes de la interfaz de *Out my Window*

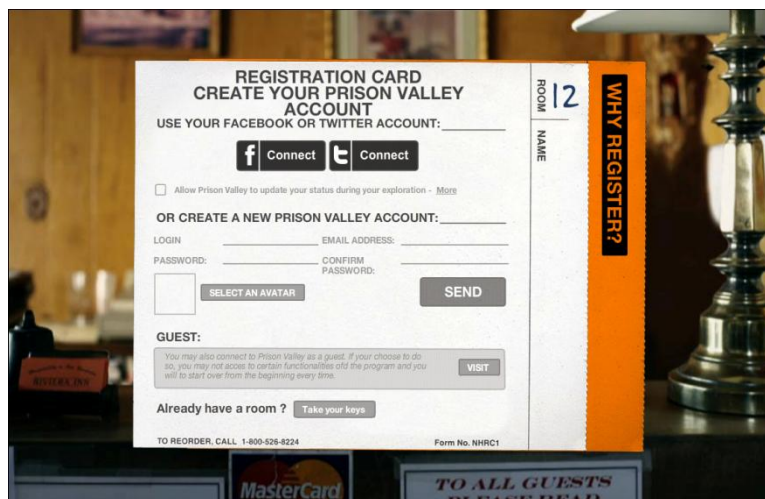


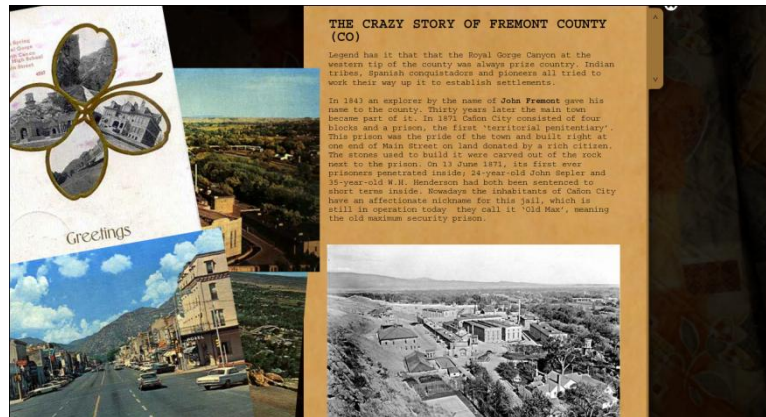


Prison Valley (2010) Arte. Upian. <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>

La web nos traslada al mundo de las prisiones en un territorio donde toda la población vive de este negocio privado: el documental se concentra en un valle de Estados Unidos donde se concentran 13 cárceles y una población de unos 36.000 reclusos. *Prison Valley* nos propone un viaje con paradas en cada centro penitenciario. La temática del documental se adentra en el mundo que se mueve alrededor del negocio de la privatización de las cárceles en América.

4.27 Imágenes de la interfaz de *Prison Valley*



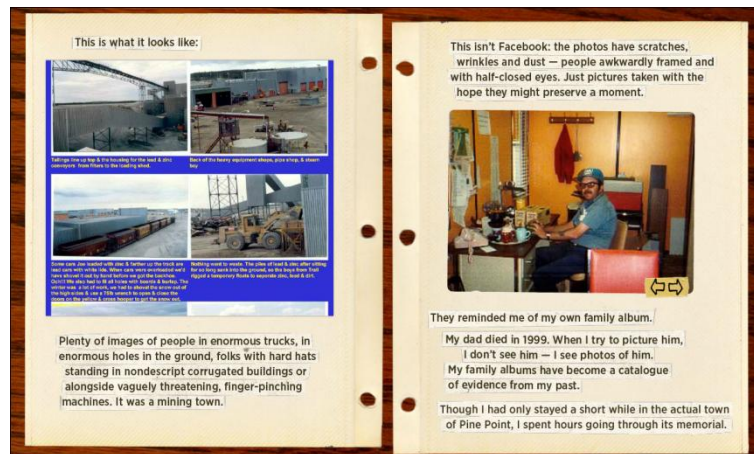


Welcome to Pine Point (2010) Michael Simons y Paul Shoebridge. National Film Board of Canada. <http://interactive.nfb.ca/#/pinepoint>

Documental interactivo que se basa en la exploración de los recuerdos de los residentes de la comunidad minera de Pine Point, situada en los Territorios del Noroeste de Estados Unidos, así como la forma en que recuerdan el pasado y la memoria personal perdida de un lugar inexistente en la actualidad.

4.28 Imágenes de la interfaz de *Welcome to Pine Point*

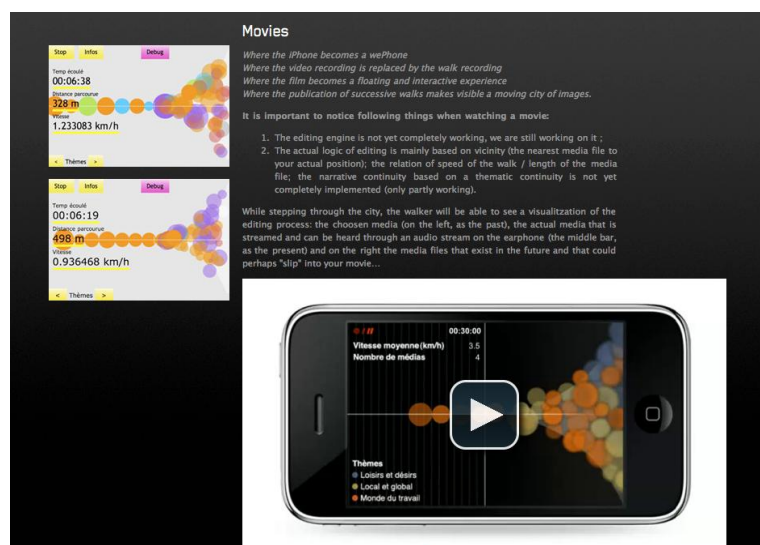


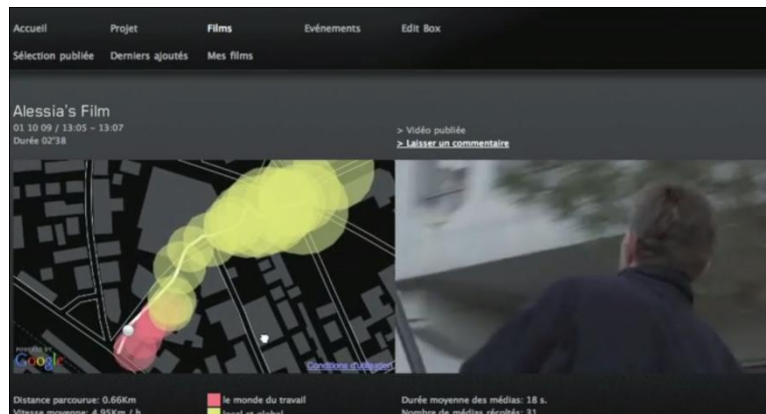


Walking the Edit (2011) Ulrich Fischer. <http://walking-the-edit.net/>

El proyecto es un innovador sistema de "caminar una película": el paseo grabado se traduce en una película a través de una aplicación para iPhone. El aplicativo graba una película basada en las piezas audiovisuales compartidas que están virtualmente existentes en nuestro alrededor. Después de caminar a través de un barrio, la aplicación para el iPhone sigue su progreso, y su itinerario se traduce en un dibujo en tiempo real de la historia de la gran cantidad de información virtual que va teniendo lugar durante su travesía.

4.29 Imágenes de la interfaz de de *Walking the edit*





One Millionth Tower (2011) Katerina Cizek. Highrise, National Film Board of Canada.
http://highrise.nfb.ca/onemillionthtower/1mt_webgl.php

Documental interactivo de código abierto en tres dimensiones cargado con fotos e información de toda la web. El interactivo está lleno de fotos de Flickr, puntos de vista de Google Maps y entornos cambiantes alimentados por los datos meteorológicos en tiempo real de Yahoo. Todo se desencadena a través Popcorn.js y de WebGL, estándares de código abierto para la inserción de elementos multimedia y renderización 3D para los navegadores web.

4.30 Imágenes de la interfaz de *One millionth Tower*



4.6 Cuadro resumen con periodos, tecnología y ejemplos asociados a cada etapa / periodo del documental interactivo

A continuación, a modo de síntesis de este capítulo, ofrecemos el siguiente cuadro, el cual pretende agrupar los diferentes ejemplos más representativos elegidos y la tecnología que les ha hecho posible en distintas fases o etapas.

4:31 Tabla con periodo temporal, tecnología y ejemplos seleccionados de cada etapa

Tabla 4.31 PERIODO, TECNOLOGIA Y EJEMPLOS REPRESENTATIVOS			
FASES/ ETAPAS	PERIODO	TECNOLOGIA	EJEMPLOS SELECCIONADOS
APARICIÓN Precedentes y antecedentes. Nacimiento del documental interactivo	Años 80 (1980 - 1990)	Laserdisc Memorias ópticas	1. <i>The Aspen Movie Map</i> (1980) / MIT Interactive Lab 2. <i>Sim City</i> (1989) / Will Right 3. <i>Moss Landing</i> (1989) / Apple Multimedia Lab
EMERGENCIA Y EXPERIMENTACIÓN Emergencia y experimentación con el documental interactivo para diferentes soportes	Años 90 (1990 - 2000)	Soportes ópticos: CD ROM / DVD ROM Internet	1. <i>The Day after trinity. J. Robert Oppenheimer and the atomic bomb</i> (1994) / Voyager 2. <i>Boston Renewed Vistas</i> (1995-2004) / Glorianna Davenport et al 3. <i>Moi, Paul Cézanne</i> (1995) / Index +; Téléràma; Réunion des Musées Nationaux 4. <i>Rehearsal of Memory</i> (1995) / Graham Harwood, Bookworks/ArTec 5. <i>Au cirque avec Seurat</i> (1996) / Hyptique; Réunion des Musées Nationaux; Gallimard Jeunesse; France Telecom Multimedia 6. <i>Dans un quartier de Paris</i> (1996) / Gilberte Furstenberg y Janet H. Murray 7. <i>Dotze sentits</i> (1996) / Universitat Pompeu Fabra; Proa; Diputació de Barcelona 8. <i>Jerome B. Wiesner, 1915-1994: A Random Walk through the 20th Century</i> (1994-1996) / Glorianna Davenport et al 9. <i>Le mystère Magritte</i> (1996) / Virtuo 10. <i>Makers of the 20th Century</i> (1996) / News Multimedia; Zappa Digital Arts. Leighton Buzzard 11. <i>Musée d'Orsay. Visite virtuelle</i> (1996) / Montparnasse Multimedia; Réunion des Musées Nationaux 12. <i>Opération Teddy Bear</i> (1996) / Index +; Flammarion 13. <i>Inmemory</i> (1997) / Chris Marker 14. <i>Joan Miró. El color dels somnis</i> (1998) / Fundació Joan Miró; Universitat Pompeu Fabra

Tabla 4.31

PERIODO, TECNOLOGIA Y EJEMPLOS REPRESENTATIVOS

FASES/ ETAPAS	PERIODO	TECNOLOGIA	EJEMPLOS SELECCIONADOS
CONSTITUCIÓN Y CONSOLIDACIÓN Consolidación y ampliación de los soportes de exhibición del documental interactivo	Primera década del siglo XXI (2000 - 2010)	Web 2.0 Medios sociales (Social Media) Dispositivos móviles Etc.	1. <i>Becoming Human</i> (2000) / Institute of Human Origins 2. <i>Bleeding Through, Layers of Los Angeles, 1920-1986</i> (2001) / ZKM / The Labyrinth Project 3. <i>360 Degrees</i> (2001) / Picture Projects 4. <i>American Army</i> (2002) / US Army 5. <i>BCNova</i> (2003) / Cordula Daus y Anita Serrano. Universitat Pompeu Fabra 6. <i>6 Billion Others</i> (2003) / GoodPlanet Association 7. <i>34 North, 118 West</i> (2003) / The 34 North, 118 West collective 8. <i>JFK Reloaded</i> (2004) / Traffic Software 9. <i>Greenwich Emotional Map</i> (2006) / Christian Nold 10. <i>Forgotten Flags</i> (2006) / Florian Thalhofer y Juliane Henrich, Korsakow 11. <i>Filmmaker-in-residence</i> (2006) / Katerina Cizek. National Film Board of Canada 12. <i>Hope: Living and Loving with HIV in Jamaica</i> (2006) / Pulitzer Center on Crisis Reporting

Tabla 4.31

PERIODO, TECNOLOGIA Y EJEMPLOS REPRESENTATIVOS

FASES/ ETAPAS	PERIODO	TECNOLOGIA	EJEMPLOS SELECCIONADOS
CONSTITUCIÓN Y CONSOLIDACIÓN Consolidación y ampliación de los soportes de exhibición del documental interactivo	Primera década del siglo XXI (2000 - 2010)	Web 2.0 Medios sociales (Social Media) Dispositivos móviles Etc.	13. <i>Pax Warrior</i> (2006) / 23 YYZee 14. <i>Guernika, pintura de guerra</i> (2007) / CCRTV Interactiva, Haiku Mèdia 15. <i>Rehearsing Reality</i> (2007) / Nina Simoes 16. <i>Rider Spoke</i> (2007) / Blast Theory 17. <i>Thanatorama</i> (2007) / Alexandre Brachet, Upian 18. <i>This Land</i> (2007) / Dianne Whelan, National Film Board of Canada 19. <i>Gaza Sderot</i> (2008) / Arte.tv and Upian 20. <i>Journey to the End of the Coal</i> (2008) / Samuel Bollendorff y Abel Segretin, Honkytonk 21. <i>Capturing Reality: The Art of the Documentary</i> (2009) / Pepita Ferrari, National Film Board of Canada 22. <i>GDP: Measuring the Human Side of the Canadian Economic Crisis</i> (2009) / Hélène Choquette, National Film Board of Canada 23. <i>The Big Issue</i> (2009) / Samuel Bollendorff y Olivia Colo, Honkytonk 24. <i>The Iron Curtain Diaries 1989-2009</i> (2009) / PeaceReporter; On/Off 25. <i>The challenge</i> (2009) / Matthieu Belghiti y Arnaud Dressen, Honkytonk Films

Tabla 4.31

PERIODO, TECNOLOGIA Y EJEMPLOS REPRESENTATIVOS

FASES/ ETAPAS	PERIODO	TECNOLOGIA	EJEMPLOS SELECCIONADOS
DIVERSIFICACIÓN Últimas tendencias. Producción diversificada de documentales interactivos	(2010 - actualidad)	Realidad aumentada Dispositivos táctiles Web semántica Computación ubicua Televisión interactiva Etc.	1. <i>Collapsus</i> (2010) / Submarine Channel 2. <i>Out my Window</i> (2010) / Highrise - Katerina Cizek. National Film Board of Canada 3. <i>Mapping The Street</i> (2010) / The Corporation for Public Broadcasting 4. <i>Prison Valley</i> (2010) / David Dufresne y Philippe Brault, ARTE, Upian 5. <i>Planet Galata</i> (2010) / Florian Thalhofer y Berke Bas, Korsakow 6. <i>Welcome to Pine Point</i> (2010) / Michael Simons y Paul Shoebridge, National Film Board of Canada 7. <i>Soul Patron</i> (2010) / Frederick Rieckher 8. <i>Societat 2.0</i> (2010) / Universitat de Vic. Facultat d'Empresa i Comunicació. 9. <i>Metamental-i-DOC</i> (2010) / Universitat de Vic. Facultat d'Empresa i Comunicació. 10. <i>Walking the Edit</i> (2011) / Ulrich Fischer 11. <i>Happy World</i> (2011) / Gaël Bordier y Tristan Mendès, Cinqueme i Upian 12. <i>18 days in Egypt</i> (2011) / Jigar Mehta y Yasmin Elayat 13. <i>En un Xip Multicolor</i> (2011) / Universitat de Vic. Facultat d'Empresa i Comunicació. 14. <i>One Millionth Tower</i> (2011) / Highrise - Katerina Cizek. National Film Board of Canada

CAPÍTULO 5

DEFINICIÓN Y CARACTERIZACIÓN

5.1 Introducción

El propósito de este capítulo es argumentar una definición del documental interactivo, delimitando sus características principales y proponiendo una taxonomía específica. Para situar el contexto histórico y tecnológico donde aparece el documental interactivo, en el capítulo cuarto hemos localizado y descrito la aparición, emergencia, consolidación y diversificación de este nuevo género, lo que nos permite ahora avanzar en las propuestas de definición y caracterización. En este capítulo nos proponemos examinar las diferentes lógicas o formas de organizar y construir el discurso sobre la realidad de los documentales lineales, por un lado, y los documentales interactivos, por el otro. Después de revisar y evaluar diferentes planteamientos sobre el tema, propondremos fundamentar una definición de documental interactivo, así como un conjunto de características concretas y una propuesta de taxonomía. A tal fin, retomaremos las modalidades de representación documental de Bill Nichols, descritas en el segundo capítulo, para distinguir diversos tipos de documentales lineales, y propondremos modos propios de navegación y de interacción con el objeto de identificar y caracterizar los diferentes tipos de documentales interactivos.

Este capítulo pretende, en definitiva, ofrecer una visión de un ecosistema en transformación, el del documental ubicado en las plataformas digitales, avanzando una línea teórica sólida para seguir en el siguiente capítulo poniendo el énfasis en la creación, producción y distribución de documentales en un entorno digital en rápida evolución. Otros objetivos subyacentes del mismo y el sexto capítulo son identificar las formas más innovadoras de integrar las plataformas digitales en las fases de desarrollo, dirección, promoción y distribución de documentales; analizar nuevas formas de escritura y de narración no lineal, y detectar vías innovadoras de financiación y nuevos modelos de distribución y comercialización en nuestro objeto de estudio. Conviene tener en cuenta que el ámbito del análisis es complejo y bastante disperso ya que, entre otras cosas, muchos productos se definen con terminologías diversas: "documentales de nuevos medios", "documentales digitales", "webdocumentales", "películas interactivas", "bases de datos narrativas", "exploraciones interactivas", "visitas virtuales", "ensayos digitales", etc.

Situados en este contexto terminológico tan poco delimitado, la metamorfosis de algunas especies en hipertextos o hipermedias va más allá de ser una mera innovación formal, ya que promueve cambios profundos en su mismo concepto en alterar los mecanismos tradicionales de interpretación del mensaje y aumentar las posibilidades de hibridación genérica. Estas transformaciones representan una evolución y transformación respecto del documental tradicional, razón por la cual su nueva caracterización desarrolla una tipología del género

desconocida en relación al cine documental. Esto es lo que nos ha llevado a poner de manifiesto la necesidad de realizar una revisión tipológica para el género documental, realizada en los capítulos segundo y tercero, así como avanzar una propuesta de nuevos criterios de sistematización. En primer lugar, porque la hipertextualidad proporciona un criterio exclusivo de ordenamiento, de acuerdo con las demandas de un marco de categorización específico para los géneros de no ficción interactiva. En segundo lugar, porque deja entrever la debilidad de los criterios clásicos en este entorno: los mecanismos interpretativos del hipertexto impiden dejar en manos del documentalista el control total sobre el sentido final del texto. La hibridación genérica que promueve el hipertexto vendría a reforzar esta consideración. El documental se convierte así en un modelo paradigmático de los cambios que el hipertexto ha llevado a los géneros y formatos de no ficción interactiva, forjando un lenguaje y una narrativa totalmente diferentes.

Su especificidad ilustra claramente cómo las nuevas fórmulas de escritura alteran la configuración de los géneros en Internet a partir de usos que refuerzan la funcionalidad de los relatos clásicos y forjan para estos modalidades renovadas y enriquecidas. Estos cambios plantean una recomposición de las categorías genéricas conocidas, por lo que hay que defender la oportunidad de planteamientos similares para otras especies dependientes de las prácticas y modos propios de los medios interactivos, en función del hipertexto, de la interactividad y del multimedia. En el caso del documental, el estudio de esta adaptación parecía bastante obligado, por ser uno de los géneros más aptos para el desarrollo de los recursos expresivos que ofrece cada medio, el más libre en cuanto a formas expositivas y uno de los más capacitados para estimular la experimentación de técnicas narrativas.

La interpretación ha sido un concepto siempre polémico y el hipertexto aumenta su complejidad porque altera sus mecanismos y extiende la densidad interpretativa de los mensajes. Sin llegar a hablar de hipertexto interpretativo, al igual que el hipertexto periodístico ha incorporado mecanismos para generar un nuevo estilo informativo (hipertexto informativo), los relatos interpretativos encuentran en esta escritura fragmentada nuevas vías para el desarrollo de sus categorías discursivas. Hay que hablar, por tanto, de un redimensionamiento del género interpretativo que se plasma en la sustitución de un inicio, un cuerpo central y un final por categorías discursivas temáticas que sirven para desarrollar el tema y contextualizar, para el relato de antecedentes, la inclusión de información complementaria y la documentación del hecho. Estas categorías generan un tipo de interpretación descriptiva enriquecida, no sólo por su mayor amplitud y profundidad, sino también por las vinculaciones coherentes que se establecen con las restantes. Asimismo, la posibilidad de combinar este discurso con otros de tipo

argumentativo u opinar, mediante el vínculo a blogs, foros, redes sociales, etc., permite la inclusión de otras formas de interpretación como la evaluativa. Por ello, es en el medio digital donde el documental adquiere su mayor riqueza informativa e interpretativa, al convertirse en un género mixto donde no sólo se combina la información con la interpretación, sino también con la argumentación. Por su parte, el enriquecimiento del discurso del documental con otros géneros caracterizados en función de la interactividad y el multimedia vendría dado por la posibilidad de introducir en el relato elementos participativos (foros, chats, blogs, entrevistas participativas, juegos en línea y/o envío de contenidos) que permiten al usuario intervenir y, por tanto, aumentar su implicación en el tema. Todo esto nos lleva a considerar nuestro objeto de estudio, al tiempo que un nuevo género, como un meta-género contenedor de formatos, discursos y experiencias de usuario.

En síntesis, para situar el contexto en las coordenadas adecuadas, podemos decir que durante la última década la infiltración de la red Internet en los medios masivos ha generado simultáneamente divergencia y convergencia de las formas de los medios de comunicación. Los llamados "antiguos medios" (old media) han dado forma y han sido modelados, al mismo tiempo, por el nuevo medio digital interactivo, y el documental no es una excepción. De hecho, una de nuestras principales hipótesis apunta a la consideración de los textos de no ficción como objetos especialmente adecuados para una línea de producción de formatos de este tipo de nuevos documentales, ámbito que Bill Nichols ha llamado la "lógica de la implicación." (Nichols, 2001:29)

5.2 Documental lineal y representación de la realidad

El género documental es una de las herramientas más potentes para contar historias de no ficción sobre la realidad. Sus múltiples aplicaciones han hecho del documental un elemento fundamental en la industria del cine, desde la primera película documental, *Nanook of the North* (Robert Flaherty 1922), que demuestra la poderosa inclinación del medio para reclamar de las audiencias la inmersión en las vidas de otras personas y lugares. Hoy, el documental sigue aportando al público experiencias únicas, representando la vida y proporcionando observaciones y reflexiones de fondo sobre la cultura, la política, las ideologías y la vida de las personas.

Mientras que la representación de la realidad se puede considerar el elemento más común en la aproximación al género documental, especialmente con respecto a los primeros documentales, con el paso del tiempo los cineastas han llegado a entender el documental como sugiere Stella Bruzzi a su libro *New documentary: a critical introduction* (2000): como una negociación con la realidad, una mezcla de la realidad de la experiencia del cineasta con sus intentos de

comprenderla. Bruzzi, que ha puesto especial énfasis en el papel del realizador de documentales, destaca que los documentales son "actos performativos, cuya verdad surge sólo en el momento de la filmación" (2000:4). Para ella, el documental es una "negociación entre la realidad, por una parte, y la imagen, la interpretación y la propia parcialidad, por otro" (2000:4). La evolución del documental se ha desplazado de representar la realidad, a ordenarla, para, finalmente, convertirse en una negociación de la realidad. Esta evolución no debe ser considerada estrictamente cronológica, sino como movimientos y tendencias que pueden cohabitar en un mismo documental. Pero, ¿qué significa realmente la negociación? Bruzzi ve el cineasta como si invadiera un espacio y lo marcara, dejando atrás la ilusión del "cine objetivo" que inspiró el cine directo de los años sesenta. Para Bruzzi, la interrupción de la realidad a partir de la actuación del director de cine es lo que da el significado y el valor al documental. Ella ve el documental como una "conjunción dialéctica de un espacio real y los cineastas que lo invaden." (Bruzzi, 2000:125)

Por su parte, los medios interactivos, los mundos virtuales y los juegos de vídeo han empezado a redefinir las experiencias documentales fuera del contexto de la película tradicional. Se puede decir que estas experiencias son documentales, en el sentido de que proporcionan información y conocimiento sobre temas y sujetos de la vida real, pero, a diferencia de los documentales tradicionales, estos nuevos documentales permiten que los usuarios tengan una experiencia única, y les ofrece opciones y control sobre el mismo documental. (Britain, 2009:2)

Los conceptos de elección y control eran considerados propiedad del documentalista. Cuando este poder es entregado al usuario, como es el caso en los medios de interactivos, el papel del autor como narrador - y, en consecuencia, el mismo punto de vista de la historia - se pone en cuestión o se elimina. En los documentales tradicionales, la capacidad de influir en el espectador por parte del autor se da por supuesta, y se ejerce a través de la filmación y la estructura discursiva que se articula a partir de la edición y el montaje. Pero, ¿qué ocurre cuando esta capacidad se otorga, al menos en parte, al espectador del documental? ¿Qué pasa cuando el espectador ya no es sólo un espectador, sino que se convierte en un creador de su experiencia documental?

Si la historia - y, por extensión, la realidad misma - es verdaderamente negociable, hay múltiples "realidades" que pueden extraerse de un solo acontecimiento o de una situación, en función de quién cuente la historia. En su primera propuesta de investigación - borrador o draft , Sandra Gaudenzi (2009) defiende la idea de que, a partir del aprovechamiento de los medios interactivos, podemos crear experiencias documentadas que capturen las múltiples visiones de la

realidad que constituyen nuestro mundo, y dar a todos el poder de documentarse. Esta idea de un documental de "código abierto" se sitúa en un punto intermedio en el extremo del concepto del documental interactivo. En su tesis doctoral (2012)⁵⁸, Gaudenzi comenta que los objetivos del documental interactivo pueden ser muy similares a los del documental tradicional, pero en lugar de pedir sólo la atención mental del espectador, éste requiere su aportación física (Gaudenzi, 2012:14). Al permitir una interacción física, el documental interactivo proporciona a los usuarios una vía de composición abierta para navegar a través del material (Choi, 2009:45). Mark Stephen Meadows en *Pause and Effect. The art of interactive narrative* (2003) propone cuatro características básicas en referencia a la interacción con el documental: la capacidad de observación, la de exploración, la de modificación y la reciprocidad.

Por su parte, la estrategia de Nichols es definir el concepto de documental desde tres puntos de vista diferentes, consciente de que "cada punto de partida conduce a una definición diferente, pero no contradictoria" (1991:12). Como se ha explicado en el segundo capítulo, los tres puntos de vista que propone son los del director, del texto y del espectador. En referencia a la importancia de las expectativas de los usuarios y el papel clave de la tecnología en la creación de una película, Gaudenzi (2009:2) subraya la expectativa de los interactores: "the user's expectations are as important as the filmmaker agenda in defining documentary, and that technology has an active role in shaping a film, are for me the strengths of Bill Nichols' contribution to the subject matter."

Si se parte del director de cine, son la posición y el poder del cineasta lo que centra el foco de la definición. Aunque esta definición tiene la ventaja de poner de relieve el papel y la influencia del cineasta en la creación de su artefacto, tiene el inconveniente de ser bastante vaga, en cuanto a lo que se entiende por "control" (control de los actores?, de los acontecimientos?, del encuadre?, de lo que podría pasar?, de la distribución?, del patrocinio?, etc.). Otra posibilidad es definir un documental como un género cinematográfico como muchos otros, es decir, como un tipo de "texto" audiovisual "(Nichols, 1991:18). Pero el problema aquí es determinar cuáles son

⁵⁸ La aportación de Sandra Gaudenzi es muy valiosa en términos generales al aportar, en su tesis doctoral (2012), una propuesta de definición y uno de los primeros modelos taxonómicos y de clasificación del nuevo género. Se echa en falta, sin embargo, un capítulo inicial más estructurado con unas hipótesis para validar (núcleo de cualquier proceso de investigación), preguntas de investigación, unos objetivos de investigación y marco metodológico de partida para analizar un ámbito tan heterogéneo como el que nos ocupa. Además, cada ejemplo analizado responde a unas preguntas acertadas, pero habría sido necesario agrupar estas preguntas en categorías y subcategorías para formar un posible modelo de análisis específico y aplicarlo a los estudios de caso de cada modo de interacción planteado.

las películas características que deberían formar parte de este género. Esta definición parte de un paradigma estructuralista y, según Gaudenzi (2009:17), tampoco se puede considerar particularmente útil en la búsqueda de una definición de documental interactivo. Finalmente, otra opción es definir el documental desde el punto de vista de los usuarios. Una de las expectativas fundamentales del documental es que "sus sonidos y las imágenes transmiten una relación indexada con el mundo histórico" (Nichols, 1991:27). Es por ello que el documental se percibe a menudo como realista: el supuesto del espectador se fundamenta en creer que las cosas han sucedido al frente de la cámara, y que habrían pasado de todos modos si la cámara no hubiera estado allí. Si esta hipótesis es verdadera o falsa no es relevante, lo que cuenta es la expectativa del espectador.

La idea de incluir al espectador y/o usuario en la definición de un artefacto discursivo como el documental resulta especialmente relevante para Gaudenzi (2009:17), ya que pone el énfasis en el artefacto como un objeto relacional y disminuye la importancia del control del artefacto. Nichols también ofrece otro posible enfoque para delimitar lo que podría ser un documental. Como hemos repetido, en lugar de concentrarse en sus participantes se concentra en sus "modalidades de representación". Las modalidades de representación son "formas básicas de organizar textos en relación con ciertos rasgos recurrentes o convenciones" (Nichols, 1991:32). Una modalidad transmite una perspectiva sobre la realidad, porque la lógica que un documental adopta dice mucho sobre el posicionamiento que el cineasta y su público adoptan, al tratar de intervenir en la realidad. Aquí el énfasis se pone en cómo se hace el documental, lo que se manifiesta en su estructura y en la manera de posicionarse de los diferentes agentes implicados.

En el núcleo de la visión de Nichols se encuentra la creencia de que "la práctica documental es el lugar del cuestionamiento de la realidad y del cambio" (Nichols, 1991:12), enfoque particularmente relevante para esta investigación. Pero, como hemos visto, Nichols no adopta una definición única, sino que elige tres puntos de vista (el cineasta, el texto, y el espectador) para argumentar como los tres constituyen la lógica general que crea la forma documental de representar la realidad. Como su propuesta se adapta tanto al análisis y práctica de los medios tradicionales como los interactivos, mantendremos este enfoque en el análisis del documental interactivo y a la hora de delimitar sus características y la propuesta taxonómica múltiple. A la hora de proponer el modelo de análisis también adoptaremos un enfoque sistémico (teniendo en cuenta el autor donde Nichols utiliza el término realizador, el usuario/interactor en vez de espectador y la tecnología en lugar de texto), pero introduciendo e invirtiendo la cuestión crucial: ya no preguntaremos tanto por las maneras de representar la realidad, sino de interactuar

con ella. Por eso Gaudenzi (2009:5) las llama modos de interactuar con la no linealidad, en vez de modos de representar la realidad:

“In Chapter 1 (the literature review) I argue that the famous *modes of representation* presented by documentary theorist Bill Nichols were relevant for linear documentaries but that it is *modes of interaction* that become key in interactive documentaries.” (Gaudenzi, 2009:5)

Filippo Bonino, en su trabajo *Is interactivity in interactive documentaries exploited at its full potential?* (2011), analiza las opciones más utilizadas en relación a la interacción en los documentales interactivos y la manera como estas se constituyen como factores críticos en la formación de la experiencia del usuario, la cual podría potencialmente crear una nueva percepción de la realidad. Bonino analiza la teoría del documental lineal con el fin de establecer una definición de la no lineal de contrapartida, planteando una propuesta de definición de lo que es un documental interactivo. También analiza las opciones más utilizadas de la interacción de acuerdo con la narrativa, la teoría de los juegos y los medios utilizados que darían forma a la experiencia a partir de tres estudios de caso, que representan tres diferentes modos de interacción. Todo esto le lleva a considerar que las diferentes opciones de interacción pueden conducir a la diferente negociación de la realidad, lo que podría cambiar la percepción del usuario de la misma. Una de las cuestiones más interesantes de este ensayo es que Bonino (2011:4) aborda el documental interactivo en todos sus soportes, ya que además de considerar los proyectos concebidos para ser experimentados a través de un ordenador o un dispositivo móvil, no se olvida que muchos documentales se han creado también para DVD o consolas de videojuego. En este escenario, el espectador y/o jugador es también un usuario y un lector, haciendo referencia al interactor como espectador, usuario, lector y jugador o VURP (Viewer, User, Reader, Player).

Según este autor, para entender lo que es un documental interactivo, debemos hacer marcha atrás y entender en primer lugar lo que es un documental lineal. Bill Nichols comienza a *Introduction to documentary* con la frase "cada película es un documental" (Nichols, 2001:1), afirmación que indica que cada película se puede dividir en dos grandes categorías: "documental de realización personal" y "documental de la representación social". De modo más genérico, podríamos llamar a la primera propuesta como "ficción" y a la segunda como "no ficción". El término "no ficción" sugiere un desacuerdo hacia el concepto de la ficcionalidad como una creación imaginativa, que abarca la noción de verdad, la realidad y los hechos: la invención de la realidad y la realidad de la grabación. La realidad de la grabación, aunque puede ser difícil, ya que "la creación de una imagen a través de una lente de la cámara siempre implica un cierto grado de elección subjetiva a través de la selección, elaboración y personalización" (Sturken y

Cartwright, 2001:16), es la verdad del mito fotográfico: los medios de comunicación no pueden ni podrán nunca realizar una copia exacta de la realidad inmediata, ni, por extensión, reproducirla. (Bonino, 2011:5)

Si nos referimos a la "realidad de la grabación", podríamos decir, según Nichols, que "lo que pasó delante de la cámara sigue siendo idéntico al caso real del que nosotros podríamos haber sido testigos en el mundo histórico" (Nichols, 1991:25), un acuerdo entre el autor de la obra y el espectador de no ejercer el control sobre lo que está sucediendo (o lo menos posible). Los documentales no reproducen la realidad, sino que la representan. Para Stella Bruzzi (2000:4), durante el rodaje, el autor se ve influido por el mundo que le rodea, perdiendo cualquier propósito de objetividad. De acuerdo con Nichols y Bruzzi, la realidad no es la única palabra para entender lo que es un documental: la subjetividad parece jugar también un papel importante. Como se desprende del anterior párrafo, lo que parecía ser un género cinematográfico dedicado a la realidad deja mucho espacio para la interpretación y la negociación de lo real.

5.3 Principales elementos que configuran la expansión del documental

5.3.1 Nuevas relaciones con el referente visual: el caso de la fotografía

Josep Maria Català, en su artículo "Reflujos de lo visible. La Expansión post-fotográfica del documental" (2011), argumenta que ante la aparición de nuevas formas de expresión visual, como el "Comic book documental" o el "Webdocumental", que reclaman la pertenencia dentro del ámbito del documental todo y no ser medios fotográficos o no tener un nexo claro con la fotografía, se impone una reconsideración de las relaciones existentes entre el fenómeno fotográfico y el tratamiento documental. Para llevar a cabo este análisis, analiza la función documentalista en la llamada era de la post-verdad, a partir de los conceptos de pre-fotografía y post-fotografía y, al mismo tiempo, se propone una nueva ontología fotográfica basada en sus relaciones trascendentales con la visión (Català, 2011:43). Català sostiene que actualmente, en el género documental, hay nuevas "avenidas" - o líneas - que se pueden tomar, las que hay que tener en cuenta y considerar, como son la del webdocumental, la del comic book documental, las instalaciones interactivas, etc. Estas variantes se relacionan entre ellas, lo que hace que el imaginario del documental se expanda, que busque nuevos lenguajes, nuevas retóricas, y finalmente todos estos ámbitos confluyan en el concepto de documental expandido, lo "neo-fotográfico". En la línea de Català, Peter Wintonick, codirector de *Manufacturing Content: Noam Chomsky and the Media* (1992) y productor en *EyesteelFilm*, argumenta que aunque

debemos partir del género documental como base, pero considerando que las direcciones que ha emprendido este género se han expandido y el léxico se ha ampliado exponencialmente.

“In the beginning was the word and the word was documentary. The Documentary Form is a primordial language system. But the documentary dictionary is expanding. I have banished the word documentary from our lexicon. From now on, we will use docmedia. Docmedia reside in doctopia. Docmedia have many names, many faces, many incarnations.” (Wintonick, 2011, citat per Lietaert, 2011:6)

Todas estas nuevas avenidas llamadas Docmedia según Wintonick se activan gracias al punto de vista de la tercera dimensión, la cual implicaría que la retórica del documental se amplía desde el punto de vista cognitivo, retórico, estético y epistemológico, ya que con las nuevas líneas documentales accedemos al conocimiento y a la exposición del conocimiento de una manera diferente. Las diferentes dimensiones suponen diferentes plataformas para pensar en los mismos temas. Y en este punto es donde el documental y la narrativa transmediática y expandida se encuentran y confluyen, como más adelante describiremos. El espacio, en muchos de estos proyectos, es metafórico: el tratamiento del espacio es un elemento retórico metafórico donde la metáfora juega un papel muy importante, que también se puede utilizar en el documental lineal aunque este espacio no exista realmente, ya que en todo caso sería un espacio mental (el observador, en su imaginación, puede hacer operaciones de este tipo, pero siempre imaginarias). Pero estas operaciones, en cierto modo, también pueden ser consideradas como interactivas entre el sujeto - receptor - y el objeto en su totalidad - obra, canal y mensaje -. El nuevo valor añadido de estas nuevas prácticas documentales es que ponen más elementos al servicio del creador de documentales, nuevos elementos imaginarios como herramientas de utilización.

Según Català (2011), todo esto hay que enmarcarlo en el contexto del giro subjetivo del documental de las últimas décadas del siglo pasado, el cual hemos descrito en el tercer capítulo, ya que no hay que olvidar que el documental fue concebido como un tipo de cine que se planteaba captar objetivamente la realidad, con algunas excepciones. El imaginario no cambiaba, el documental era la representación en el ámbito cinematográfico del objetivismo de la ciencia. La concepción de la realidad que tiene la ciencia destila en el ámbito del arte un dispositivo que es el documental, el cual conserva la peculiaridad de querer representar, explicar, captar, enfrentarse a la realidad desde esta posición objetiva que la ciencia ha creado, y que tiene muchos problemas. Este imaginario continúa hasta los años 90, y entonces entra en escena un factor subjetivo que se enfrenta al factor objetivo. Aquí podemos observar una primera revolución, situación que pone en compromiso la idea típica de documental. Al cabo de 10 años aparece otra revolución, que sería la revolución del espacio de representación, una representación que pierde un factor esencial: el ámbito fotográfico. Si al factor subjetivo le

sumamos un documental que se acerca al dibujo - un documental dibujado -, el problema es preguntarnos si esto es un documental, si sigue siendo un documental una pieza que no tiene el registro fotográfico como marca esencial, porque el documental basaba su objetividad y capacidad de captar la realidad en que existía un artefacto que se planteaba captar la realidad mecánicamente sin vestigios de subjetividad (por más discutible que llegue a ser esta afirmación).

Como vemos, la fotografía es un elemento central en toda esta ecuación. La relación entre fotografía y representación en el documental interactivo comienza a desaparecer, ya que, por ejemplo, la realidad aumentada implica poder superponer datos a la realidad que vemos, con lo cual estamos jugando con la realidad y el concepto en un escenario donde la pantalla ya ha desaparecido. En el terreno documental, la realidad aumentada puede ser utilizada como medio para aumentar la potencia expresiva, emocional y epistemológica de la fotografía. Como comentó Català durante su intervención para el Máster en Teoría y Práctica del Documental Creativo de la Universidad Autónoma de Barcelona (2011):

“En estos momentos hay una disolución de las pantallas, estamos cambiando la estructura cultural de los últimos 3000 años, así se dice, esto es verdaderamente trascendental, no es una manera de hablar [...]. El documental clásico seguirá existiendo porque tiene su función, [pero actualmente] estamos expandiendo las posibilidades del concepto de documental.” (Català, 2011)

El documental y la misma cultura occidental parecen abonar una evolución en la que, siempre que hay un avance estético, significa avanzar hacia un mayor realismo. Un ejemplo clásico que nos muestra el factor evolutivo ligado a la tecnología podría ser el siguiente: la fotografía es más realista que la pintura, pero le faltaba movimiento y se inventó el cine, al que pronto se le añadió el sonido y luego el color, etc. Así es como ha avanzado la historia del cine y una determinada concepción de su historia. Cada vez que se implementaba un nuevo dispositivo, los creadores sabían que a través de ello podían aumentar la expresividad de la imagen realista. Pero estos movimientos tenían una trascendencia mucho mayor que simplemente aumentar el realismo del dispositivo.

En la era de la verdad no era necesario plantear qué significaba la relación del documental con la realidad. Bill Nichols (1991), por ejemplo, al establecer su famosa clasificación de las voces enunciativas del documental, partía de la base de que la realidad es una y lo que varía son las diferentes formas de representarla. La verdad es que ningún documentalista se planteaba, a la hora de hacer documentales, nada más que no fuera el estilo a través de constatar la presencia de una realidad sobre la estructura básica. Según Català (2011), el cine documental pertenece a la

era de la verdad, mientras que a la era de la post-verdad le corresponde la forma mucho más compleja y efectiva del "cine de lo real". La cuestión es, pues, qué queremos decir cuando afirmamos que el cine de lo real mantiene una relación comprometida con la realidad. No es fácil determinar cuándo, a veces, este tipo de cine se aproxima tanto a la ficción que no parece distinguirse de él. Pero es precisamente en el momento en que este acercamiento se produce de forma aparentemente peligrosa cuando es más fácil discriminar entre las dos áreas. Pensemos en una de las nuevas y más radicales derivaciones del documental clásico que se producen en el ámbito del cine de lo real, la que establece el denominado comic book documentary - cómics documentales -, conocidos también como "graphic novel documentary" - novela gráfica documental - (Adams, 2008). En este caso, el proceso de ficcionalización, por la vía de la estructura narrativa y dramática de la propuesta, es tan intenso que el lector puede preguntarse cuál es la diferencia que existe entre esta modalidad y un cómic tradicional, sobre todo porque no se encuentra en el comic book documentary la coartada de la imagen fotográfica, que es la que tradicionalmente permite establecer el grado de relación con la realidad en el régimen visual contemporáneo. Al no existir el vínculo fotográfico con la realidad, el carácter ficticio parece aumentar, al igual que una película con imagen fotográfica parece muy verosímil por muy alejada de la realidad que se encuentre. Se trata de comprender que, más allá de los instrumentos formales, hay un territorio en el que lo que se estudia son cuestiones reales y en el que - y aquí aparece con todo su potencial el segundo pilar del cine documental - toda afirmación o propuesta se hace ineluctablemente sobre una determinada forma de lo real.

En el cine o el cómic de ficción, por muy realistas y comprometidos que sean, este vector no existe de manera obligada. Vemos, pues, cómo el compromiso con la realidad y el compromiso crítico son, por extensión, las dos caras de una misma moneda. Y vemos también cómo tomar la realidad como punto de partida no es lo mismo que tenerla como punto de llegada. Al mismo tiempo, podemos darnos cuenta que el compromiso con la realidad no se pierde por el hecho de que no haya un vínculo analógico con esta realidad. En este sentido, comenta Català:

“La huella dejada por la realidad sobre un soporte ya no es la base del documentalismo expandido contemporáneo, sino que en el cine de lo real existe el compromiso de explorar a fondo esa entidad ambigua y compleja a la que denominamos realidad. El cine o el cómic de ficción buscan darle realismo a lo imaginario, mientras que las nuevas vertientes del documental lo que persiguen es moldear imaginativamente algo que fue concebido como real en algún momento.” (Català, 2011:49)

Como se desprende de la cita, desaparece de este tipo de documental la tiranía del presente, el vínculo que parecía encadenar irremisiblemente la cámara a la realidad que tenía delante, como si fuera el aparato perfecto para la era del fin de la historia. Removemos ahora los conceptos de

testigo y de memoria de forma diferente: se reconstruyen desde la imaginación y no tanto desde la realidad. En el cine de lo real, así como en la expansión que en el seno de esto origina hacia las formas híbridas del cómic, la novela gráfica documental o webdocumental, la validez del testimonio no se da por hecha, ni sólo cuando este testimonio proviene del propio documentalista, como sucede en los filmes derivados del llamado giro subjetivo. El testigo es, por el contrario, el punto de partida de una búsqueda, de una investigación.

Hay que tener en cuenta que, cuando se habla de post-verdad, no se está promoviendo, ni mucho menos, la entrada en una aciaga era de la mentira o del "todo vale". Al contrario, es en el paradigma de la verdad, entendida ésta como conocimiento incontrovertible, donde las tergiversaciones y falsedades se generan con mayor frecuencia e impunidad. La creencia en la posibilidad de un acercamiento a la realidad verdadera sin otros aparatos que una capacidad, humana o técnica, de ver sin prejuicios, deja la puerta abierta al cinismo y a la desinformación, como es evidente en los medios contemporáneos, donde la noticia ha quedado reducida al mero titular generado por los gabinetes de prensa o de marketing correspondientes. La objetividad, como horizonte único, acaba convirtiéndose en un obstáculo para la imaginación y ésta es necesaria para que alimente la curiosidad y genere el deseo de profundizar más allá de la superficie inerte y muchas veces engañosa de la verdad institucionalizada. Muchas veces, la apelación a la objetividad, como ocurre también con la apelación al realismo, no es más que un deseo, más o menos oculto, de mantener una determinada apariencia.

Por muy imaginativa que sea una propuesta del documental interactivo, y el hecho de que sea imaginativa es una característica esencial de estas nuevas formas, siempre se basa en un testimonio, aunque sea de segunda mano. En estos casos, los hechos aparecen más como recuerdo que como presencia: es sobre esta cualidad memorística que se basa el carácter documental, por mucho que se matice mediante la imaginación. Las formas ficticias pueden ser también nutridas con recuerdos que se modifican imaginativamente, pero no existe el compromiso testimonial que ancla todo el proceso, incluso en aquellos casos tan ambiguos como los documentales dibujados (novelas gráficas o películas de animación) y que les otorga la categoría documental. El dibujo convierte el recuerdo en testimonio formal, mientras que la fotografía trabaja sobre el presente, que a través de ella, se convierte en un recuerdo derivado del testimonio que ofrece en primer lugar. Aparece, por tanto, en el documental dibujado, por su característica fotográfica, la posibilidad de un nuevo registro del documental, el del recuerdo como plataforma de trabajo, en lugar de como resultado. El recuerdo, en este caso, se fotografía, es decir, se dibuja según los parámetros de la imagen fotográfica en su fase post-fotográfica. (Català, 2011:50)

La forma documental es mucho más amplia que la forma fotográfica, pero ésta es más trascendental que el impulso documentalista y la imagen correspondiente. Puede haber documentales no fotográficos, pero la imagen fotográfica es tan potente que instituye una forma de hacer capaz de ser reproducida, por ejemplo, en las formas documentales no fotográficas, al igual que sobre la fotografía inserta el que se prevé fotográfico. Pero no estamos hablando sólo de imágenes o planteamientos post-fotográficos que conservan la forma del fenómeno fotográfico, sino especialmente de imágenes post-fotográficas de carácter documental. Lo que implica que en las nuevas visualidades no fotográficas lo que debe rastrearse son las huellas de la fotografía documental, teniendo en cuenta que esta cataliza estructuraciones claramente pre-fotográficas (Catalán, 2011:60). El dibujante de los cómics documentales elabora, pues, imágenes-ojo equivalentes a la suma de la ontología que la técnica fotográfica destila automáticamente y la retórica a través de la cual el fotógrafo modela esta ontología. El dibujante, por el contrario, no trabaja sobre una base ontológica sino con la idea de la misma, de manera parecida a como el pintor clásico no manejaba su propia visión, sino un ideal de lo visible. Ahora bien, el pintor pretendía condicionar con ello la visión del observador, mientras que el dibujante documentalista quiere mostrar lo que ve, aunque esta visión surja de una realidad procesada por la imaginación. No deja de ser significativo que, tras el invento de la fotografía, la forma clásica de la pintura pierda vigor y aparezcan tendencias, como las impresionistas, que quieren imitar la fotografía en sus relaciones con el ojo, ya sea reproduciendo la su fenomenología o pretendiendo colocar fenomenológicamente al punto generatriz de la misma.

En todos los casos, la forma proviene del recuerdo y es, por tanto, una destilación imaginaria que toma cuerpo visual a través de sedimentos propios del post-fotográfico (Català, 2011:61). En este punto, le espera en la forma documental una nueva articulación que es el resultado de sumar a las capas acumuladas en el cómic documental un factor proveniente de las transformaciones cinematográficas. Se trata del llamado "webdocumental". El montaje descriptivo o dialéctico, que había guiado las formas reflexivas del movimiento en el cine, es decir, las que iban más allá de la simple mimesis del movimiento, en el formato del documental web da paso a formulaciones para-táxicas (de simple yuxtaposición) que, a pesar de su aparente simplicidad, son la antesala de arquitecturas constelación relativas no lineales mejor preparadas para la complejidad. De esta manera, el fundamento ontológico de la fotografía se combina con otros elementos post-fotográficos para delimitar el régimen de una nueva post-visión de carácter reflexivo en la que intervienen de manera primordial los mecanismos de la imaginación documental.

Como Josep Maria Català mostró durante la sesión "Flujos de lo visible: la expansión del documental" (celebrada en noviembre de 2011 en Barcelona) en la introducción del documental *Las playas de Agnes* (2008), de la directora Agnès Varda, esta pieza comienza mostrando a la autora en una playa donde dispone diferentes espejos y crea composiciones a partir de reciclar diferentes imágenes reflejadas y reflexionar en torno a los nuevos significados y relaciones que se establecen de su conjunción. Utilizando este principio como metáfora visual, el web documental surgiría de haber roto el espejo en diferentes partes, como nos muestra Varda al inicio de su película. La fragmentación no deja de ser una forma de la modernidad, presente en muchos formatos y géneros como el videoclip, la publicidad y la red Internet. De acuerdo con Català (2011), ahora estamos en la era del posmodernismo, y nos encontramos con la necesidad de reconstruir de nuevo los fragmentos rotos y separados. Pero ahora salen objetos diferentes. Primero predominaba la necesidad de fragmentar o romper la unidad de nuestra idea de la realidad y dejar los trozos rotos - con las vanguardias artísticas, por ejemplo -, y ahora estamos en el proceso inverso, el de recomponer y dar otro sentido a las diferentes partes pero desde ámbitos diferentes.

5.3.2 El ámbito de la imaginación plasmado en la variante del Comic book documental

Con las imágenes digitales, pues, nos adentramos en el ámbito de la imaginación. Hemos dejado "la realidad" de lado y entramos en una nueva dialéctica entre realidad y ficción. Ahora deberíamos poner en duda el concepto de dialéctica entre realidad e imaginación. Esto abre potenciales extraordinarios, pero hay que reflexionar qué significa imaginación. La no ficción se había constituido como la dialéctica esencial de los inicios del posmodernismo. La dialéctica entre realidad e imaginación podría funcionar para ver cómo se relacionan diferentes elementos metafóricos como el símbolo (pintura), la metonimia (fotografía, retórica) y la metáfora (imágenes digitales).

No es que los dibujantes estén imitando la fotografía, sino que desarrollan un tipo de mirada que tiene muchas relaciones con la fotografía, pero hay un intento de hacer documentales desde el ámbito del dibujo. El cómic book documental aparece hace 2 o 3 años, pero no es que ahora se haya inventado esta mirada a partir de los documentales, sino que ya existía esta óptica documental en los propios dibujantes. La obra de Paul Gustave Doré es un buen ejemplo. La fotografía ha extraído de la pintura la forma retórica basada en cómo presentar el personaje para situarlo delante de la cámara y que ésta lo enfoca frontalmente. Esto nos lleva hacia el documental de animación, que ha comenzado a surgir desde hace algunos años (*Vals con*

Bashir, 2008; *The Green Wave*, 2010). Aquí confluyen la idea de documental, la idea de dibujo documental y el hecho del cine como movimiento.

En este nuevo tipo de documental, los diversos elementos se conectan de manera diferente y este conjunto puede resultar más expresivo que en el convencional. Esta nueva manera de hacer no es extrapolable a un texto ni a una película documental convencional, ya que no parte de una estructura lineal y una sucesión ordenada de elementos (frase o secuencia), aunque se confíe en la imaginación del espectador. En cambio, el cómic - como metáfora de la no linealidad e interactividad -, dispone y sitúa al espectador ante una página y le permite articular los elementos visualmente ante esta página. Esto, aplicado al documental interactivo, conlleva la misma articulación: un espacio metafórico se configura como un nuevo tipo de espacio que ni el cine ni la escritura tenía a su disposición, o si lo tenía, lo articulaba de forma virtual confiando en las imágenes transmitidas al espectador (a través del pensamiento y la imaginación).

Tampoco es inocente el hecho de que, a la vez, aparezcan propuestas abstractas que buscan situarse más allá de la propiedad figurativa del ojo para escapar de la colonización fotográfica del visible. Es de esta manera que, en el ámbito del documentalismo post-fotográfico, se intensifica la acción del imaginario que se convertirá en esencial en el campo de las imágenes digitales. Las capas imaginarias ya estaban presentes en formas pre-documentales como las de la caricatura, pero en ellas no tienen aún la potencia documental necesaria para que no confluyen con la tradición fotográfica como pasará un siglo después en el cómic documental. En este caso se produce la confluencia de una serie de capas (pre-fotográficas, fotográficas, cinematográficas) que forman su potencial expositivo y expresivo, y sobre las que se perfila el movimiento de la imaginación característico de la imagen digital. La suma de estos vectores, que en el documental dibujado no aparecen en su forma genuina sino en la imaginaria, propugna, sin embargo, una estrategia documental no menos pujante que la fotográfica. Según el análisis de Josep Maria Català (2011), en obras como *Una vida en China* (2009) de P. Ôtié y Le Kunwu, así como en los *Diarios* (1996-2002) de Fabrice Neaud, por poner sólo un par de ejemplos, encontramos una mezcla de visión cinematográfica de carácter narrativo con configuraciones visuales típicas de la imagen documental.

5.4 Aproximación a la definición de documental interactivo

5.4.1 Distinción entre documentales lineales y documentales interactivos

Como se ha sugerido en el apartado anterior, las propuestas hechas en torno al género que aquí tratamos no suelen diferenciar entre el documental audiovisual tradicional y el documental

interactivo, ya que consideran este segundo como una evolución natural del primero, del mismo modo, por ejemplo, que la Web 1.0 se convirtió en la Web 2.0 de manera natural. Este criterio evolucionista nos parece insuficiente para enmarcar y definir un género tan complejo y variado. En este sentido, Peter Wintonick nos da algunas pistas iniciales, estableciendo algunas diferencias conceptuales que analizaremos en este apartado con profundidad:

“Docmedia take the complexities of conventional documentary and fuse them to the best qualities of new media. The playing with time. The responsibility to audiences. The Documentary as Database. Interactivity. The One to One and Many to Many. Real Truth, a million page-hits a second. Webdocs are new informational art forms.” (Wintonick, 2011, citat per Lietaert, 2011:8)

Como nuevas "formas informativas artísticas", hay un conjunto de nuevos elementos - juego, tiempo, audiencia, responsabilidad, interactividad, etc. - que lo diferencian y al mismo tiempo lo alejan de su homólogo audiovisual. En el terreno práctico, según Hugues Sweeney, productor de los proyectos interactivos franceses en el National Film Board de Canadá, es donde las diferencias son más evidentes:

“You wouldn’t write a book as you would a film, or a film as you would a book. If you do, we call this an adaptation and this means someone has to recreate each scenario to transform it into a film. If a book writer does a “save as” into a film, it is not going to work... they will need to work with a good film scriptwriter, and even there there’s no guarantee it’s going to be a good film. For the webdoc it is exactly the same problem. Thinking that webdocs are documentaries is a conceptual mistake. The documentary genre still exists and will still exist in coming decades, but what we’re seeing now is something else entirely.” (Sweeney, 2011, citat per Lietaert, 2011:29)

Como comenta Sweeney, estamos experimentando algo completamente distinto, el nacimiento de una nueva forma de comunicación donde las lógicas para adaptar una propuesta de documental lineal no son extrapolables al ámbito interactivo no lineal. Se trata de dos recetas diferentes. La primera característica que delimita los dos terrenos es evidente: en el primer caso, el documental tradicional presenta un criterio de linealidad, es decir, vamos de un punto de partida a un punto final (de A a B) y seguimos una ruta preestablecida por el autor de la obra. Los límites de la autoría y de control sobre el discurso están perfectamente delimitados. En el segundo caso, empezamos en un punto de partida propuesto por el autor (o lo podemos elegir), y vamos encontrando bifurcaciones y caminos alternativos en función de la ruta que seguimos. La decisión final no la tiene, como en el primer caso, el director de la obra, sino el interactor. Por tanto, tampoco hablamos de un solo discurso, sino de diferentes desarrollos y, por extensión, de diferentes historias posibles. Como se observa en este segundo caso, los límites de

la autoría y de control sobre el discurso pierden peso, cuestión primordial que abordamos en profundidad en el apartado siguiente.

En suma, el elemento clave que diferencia el ámbito audiovisual del interactivo es evidente: la narración tradicional incluye una linealidad y no permite alterar el orden del discurso, mientras que en el ámbito interactivo se puede afectar este orden y modificarlo. Como comenta Xavier Berenguer (2004:34) hay "comportamientos reactivos en los automatismos, también hay comportamientos participativos en determinadas obras de comunicación y expresión, sin embargo, de acuerdo con esta definición, ni unos ni otros pueden considerarse comportamientos interactivos". Por tanto, acotando esta primera idea, en los documentales lineales podemos encontrar componentes reactivos (activados a partir del mando del DVD, como ver escenas, subtítulos, extras, etc.), mientras que en los documentales interactivos no lineales encontramos componentes interactivos, es decir, hay que entender el sistema y tomar decisiones para avanzar. En el primer caso el tipo de interacción es débil, mientras que en el segundo es media o fuerte (en el caso de los documentales lineales, tan sólo pulsando el play del DVD o con el ratón ya vemos el documental, mientras en el caso interactivo hay que realizar diferentes acciones con diferentes propósitos: enlazar con el aplicativo, escoger idioma y modalidad de navegación y de interacción, conocer el sistema, decidir y avanzar en cada bifurcación que nos presente, acciones relacionadas con la interacción y con la interfaz, y sobre todo dejar huella del paso por la aplicación, acciones relacionadas con la interacción con el contenido o los otros interactores).

Enlazando el punto anterior con la idea de participación física en el documental interactivo de Gaudenzi, y como segunda gran idea diferenciadora desde un punto de vista mental y físico, se puede afirmar que tanto el documental lineal como el interactivo pretenden documentar la realidad, pero el tipo de material en referencia a los medios y las preferencias de sus autores y participantes acaban creando un producto final muy diferente. El documental lineal pide sólo un tipo de participación cognitiva (mental) de su público, que se traduce en una interpretación y reflexión mental de lo visto, mientras en el segundo caso, el documental interactivo exige, aparte de la interpretación cognitiva, un tipo de participación física relacionada con la toma de decisiones y que se traduce en la utilización del ratón, el movimiento por el escenario virtual, la utilización del teclado y escritura, el habla, etc. Argumenta Gaudenzi (2009):

"[...] a certain level of interaction has been experimented in linear documentary films. This interaction was only possible by acknowledging that the observer, the filmmaker, is in active relation with her shooting environment. For a long time the passage from observation to enaction only took place between the filmmaker and the participants during the filming. From the moment the film started being edited it acquired a close form." (Gaudenzi, 2009:97)

Pero esta estructura delimitada claramente entre director y participantes cambia con la entrada en escena de los medios sociales y participativos, que impulsan el observador hacia otro nivel:

“The novelty of social and participative media is to include the viewer, the third level observer, and to give her agency in the feedback loops between media, content and environment. As a result the viewer participant engages differently in an interactive documentary than in a linear one. Her agency goes far beyond the act of interpretation or empathy, typical in linear films, and stretches as far as new modes of interaction can go. What is relevant in digital interactive forms is the degree of agency that the multiple participants have on the final product and how those actions will position them. The degree of agency depends on the different modes of interaction that are possible in digital media.” (Gaudenzi, 2009:97)

Por último, y asociado con los conceptos anteriormente expuestos, esta respuesta física demandada al interactor se lleva a cabo a partir de los elementos propios que el documental interactivo plantea: las modalidades de navegación y de interacción. Las modalidades de representación de Bill Nichols eran pertinentes en el caso de los documentales lineales, pero en el caso que nos ocupa - el análisis de los documentales interactivos -, los componentes clave son las modalidades de navegación y de interacción. Esta perspectiva reconduce la atención del estudio del documental como producto terminado, que se puede analizar a través de estilos y convenciones (posición de la cámara, la presencia de la voz en off, el estilo de la edición, el papel político, etc.) hacia el estudio del documental como una forma dinámica, como un sistema compuesto por sus relaciones con realidades diferentes (las personas que han sido entrevistadas, la mediación de la cámara, los pensamientos íntimos del autor, la participación del usuario, el contexto cultural y económico, etc.).

Finalmente, el hecho de analizar el documental interactivo a partir de sus modalidades de navegación y de interacción marca la cuarta gran diferencia entre los dos tipos de documentales: durante todo el proceso productivo, un documental lineal puede cambiar constantemente, pero una vez editado, este proceso de cambio se detiene. El proceso de producción y el proceso de visualización se mantienen separados en los medios analógicos. Este no es el caso en los medios digitales interactivos. El proceso no se detiene en el caso de los documentales interactivos, y, por extensión, estos últimos pueden ser considerados como "sistemas vivos que evolucionan" y que siguen cambiando hasta que la colaboración y la participación es sostenible y/o deseada los usuarios o sistemas que lo componen.

El punto más importante que el documental interactivo y el documental lineal comparten es la ambición de representar la realidad. Ahora bien, quien está negociando la realidad representada? El autor? O el espectador? Parece que los tres actores principales - director, texto y espectador - son puestos en cuestión. En la versión interactiva, el espectador espera no sólo poder interactuar

con la realidad representada cognitivamente, sino también físicamente, y este factor puede afectar realmente la coherencia de la narración. No sólo eso: en algunos casos, el espectador espera poder crear su propia versión de la realidad, de modo que éste, más que el acto pasivo de ver, juega un papel activo dentro del proceso de creación. Desde este punto de vista, afirmar que el documental interactivo es una evolución natural de los documentales lineales puede ser engañoso, como dice Bonino:

“claiming that iDocs is a natural evolution of Docs can be misleading: now, she [the audience] is not only a viewer, but also a user, a reader and a player, depending of the media that mediate, and negotiate itself, the reality that is being conveyed.” (Bonino, 2011:6)

Esto centra la atención en otro factor importante en términos de la negociación de la realidad: los medios de comunicación. Cada medio tiene sus propias peculiaridades que inevitablemente condicionan el objeto representado. Marie Laure Ryan, en relación al argumento de la declaración de Murray "la belleza narrativa es independiente del medio" (Murray, 1997:273), afirma que, dada la estructura cognitiva abstracta de la narrativa, esta afirmación puede ser acertada hasta cierto punto, pero hay que contar con que cada medio tiene sus recursos expresivos y esto puede manifestarse en diferentes formas y estructuras (Ryan, 2001, en línea), a la manera de cómo Marshall McLuhan afirmaba que "el propio medio es el mensaje" (McLuhan, 2004:130). Como argumenta McLuhan, la tradición oral tiene sus propias maneras y posibilidades de interactuar, así como las tiene la palabra impresa y/o el medio digital. Myriam Verrault, directora del documental interactivo *Ma tribu c'est ma vie* (2011), que examina el impacto de los nuevos medios en las relaciones interpersonales centrándose el documental en ocho personajes marginales que son fanáticos de la música, mantiene que para ella el cine se proyecta en una sala de proyección y no delante de una pantalla de ordenador, y que en su momento se mostró reticente a producir un documental para la red porque pensaba que colaboraba en la "muerte anunciada" del documental clásico. Después de la experiencia con el proyecto *Ma tribu c'est ma vie*⁵⁹, afirma que el documental web no es la evolución normal del documental, sino un medio totalmente diferente con sus propios códigos. Debido a su carácter interactivo, aduce Verrault, la web no es sólo una nueva forma de impulsar una emisión determinada, sino el mensaje en sí mismo: así, el documental interactivo es un medio

⁵⁹ En el documental de Verrault, el internauta debe juzgar cuánto espacio ocupan los medios de comunicación social en su vida a través de una ventana de chat que publica sus comentarios en una pantalla, al tiempo que se le pide que responda a una serie de preguntas que determinarán su papel en el documental, pudiendo así acceder a todo lo que otros internautas han escrito. Esta forma de interactividad es una metáfora de un cierto tipo de comportamiento, que consiste en utilizar varios medios a la vez (por ejemplo, televisión, internet, etc.). Accesible en línea en: <http://matribu.onf.ca/>

impresionante con un potencial poco explotado, y este factor ha sido entendido desde hace tiempo por el periodismo, el cual se ha decidido a apostar decididamente (Documentary Network, 2011:33). Lo argumenta de la siguiente manera:

“For me, cinema takes place in a screening room and not before a computer screen. I was reticent to throw myself into a webdocumentary project for the simple reason that I had the impression that I was participating in the slow death of classic documentary, which a number of experts have been predicting since the explosion of the web. Having done it, I feel that the webdocumentary is not the normal evolution of documentary, but a totally different medium with its own codes. Because of its interactive character, the web is not just a new way to boost a broadcast, but the message itself.” (Verrault, 2011:33)

En caso de que este nuevo género sea absorbido por el periodismo, según Verrault (2011), esto podría conllevar la eliminación del punto de vista, uno de sus grandes valores añadidos que lo diferencian de otros géneros:

“The documentary filmmaker does not owe his survival to the webdocumentary. On the other hand, the webdocumentary is an astonishing medium with an under-exploited potential, and the world of journalism has quickly understood this by investing in it first. It would be a pity if documentary filmmakers leave this fantastic medium to the journalists and deprive the webdocumentary of the heart of the classic documentary tradition, a point of view.” (Verrault, 2011:33)

El documental interactivo, pues, difiere del documental tradicional ya que permite una presentación no lineal de la materia, en general a través de secciones de información, cercano en cierto modo al tratamiento periodístico, y coloca en un papel activo al usuario para discernir la cantidad de contenido que quiere ver y en qué orden. El documental interactivo facilita también un aspecto de construcción de la comunidad a través de la incorporación de los foros, comentarios y niveles más profundos de comunicación. Su fuerza reside en la presentación innovadora de contenidos y los sistemas de interacción que promulga. La exigencia del público o participantes en el proceso documental ha aumentado considerablemente. En relación a este hecho, Vinay Venkatraman, miembro fundador del Copenhagen Institut of Interactive Design, resalta la evolución de la audiencia en una década y la necesidad de mantener la voz narrativa, entretener y ser viral vez:

“Making a documentary film is not anymore just about providing information. Ten years ago, you could produce a film that was purely informative. Today the audience wants more as they can find lots of information online! Your films needs to have a point of view, needs to have a sort of entertainment value in, and it needs to have a viral factor to it.” (Venkatraman, 2009, citat per Lietaert, 2011:45)

En relación a la audiencia, Elizabeth Radshaw, directora de marketing del Festival Hotdocs de Canadá, observa una diferencia básica entre los dos tipos de producción, la lineal y la interactiva. Y añade que la forma concreta del documental web intenta fusionarlas y pide las dos a la vez:

“They want to feel immersed in the action because we have evolved in two different ways. With TV and films, we are leaned-back and passive, while with the internet we are very leaned-in and active. With webdocs we ask the audience to be both at the same time, passive and active. That is very hard!” (Radshaw, 2011:66)

Tom Koch, vicepresidente de PBS Distribution, se sitúa en una posición muy diferente a la nuestra, pero con cierta lógica común. Para Koch, no existe demasiada diferenciación entre estos dos tipos de producción. Hay una diferencia desde el punto de vista de la velocidad a la que podemos acceder a información adicional respecto del contenido o contactar con los demás. Si entendemos interacción desde el punto de vista no tecnológico, entonces toda acción o comportamiento a la que sigue una reacción o consecuencia puede ser considerada como interactiva⁶⁰, ya que el sujeto interactúa con el objeto a un cierto nivel. En este aspecto estamos de acuerdo con la posición de Koch, pero nosotros consideramos, a raíz de esta investigación, que partiendo de una base común, hay muchos elementos diferenciales suficientemente notables para poder establecer variaciones entre estas dos formas del género. Comenta Koch:

“In my mind, the only difference between an interactive and a social interactively documentary or film is merely the speed at which you can contact somebody about what you are watching, or go further into the material in order to understand it more deeply. In the old analog world, before the internet, let’s say for example that I watch a documentary: if I want more information, I might look at the closing credits of the show or I might go to the library or the bookstore and get a book. That is already interactivity. But the speed there was pretty slow. Now let’s talk about the social side of interactivity. In the analog world, if I wanted to tell someone about a documentary film I was watching, I would have picked up the phone and called them. It seems to me that what’s happening is not changing anything fundamental about what a documentary is, how we think, or make films. We are simply changing the speed with which you can get more information or contact viewers. It is much faster now.” (Koch, 2011:66, citat per Lietaert, 2011)

Para Laetitia Moreau, directora del documental interactivo *The Challenge* (Honkytonk, 2011), es importante que los realizadores de documentales acepten la nomenclatura de "documental de nuevos medios", ya que cuando la palabra "webdoc" se pronuncia, a veces tenemos la impresión

⁶⁰ Sin embargo, nosotros entenderemos interacción en esta investigación como un intercambio a nivel tecnológico, tal como lo formula la teoría del HCI (Human-Computer Interaction).

de que estamos entrando en otra dimensión. Según Moreau, esto no es cierto, ya que lo que sucede es que nos encontramos ante un enfoque diferente y estimulante que nos permite probar nuevos tipos de escritura y revolucionar de esta manera la forma. Según Moreau, la jerarquía habitual de una producción lineal ya no tiene sentido, es necesario inventar una nueva. El nuevo género se convierte en un incentivo para reconsiderar todo, un tema enorme para la reflexión y la creación que no sólo debe incluir a especialistas multimedia, sino a los propios periodistas y documentalistas, dado que su capacidad de observación se convierte en una parte vital de esta nueva forma. En palabras de Moreau:

“When the word “web-doc” is pronounced, we sometimes have the impression that we’re entering a fourth dimension. It’s not true. It’s a different approach. Just as exhilarating, because it allows us to try new types of writing, which revolutionize the form. For example, the usual hierarchy of a linear production no longer makes sense, it’s necessary to invent a new one. It’s an incentive to reconsider everything, a tremendous subject for reflection and creation. So it’s vital not to leave this domain to the programmers or webmasters, no matter how smart they are. The journalists and documentary filmmakers must invest in it so that their knowledge, their power of observation becomes part of it.” (Documentary Network, 2011:21)

Hay tantas preguntas por responder que sólo podemos encontrar respuestas a través de la experimentación necesaria con estos nuevos modelos creativos. En su base, el estudio de la Documentary Network de Canadá *Documentary and new digital Platforms an Ecosystem in transition* (2011:21) concluye que el documental interactivo en las plataformas digitales se trata de una "evolución tecnológica de la máquina de cine que tiene la misión de contar historias".

Pero habría que preguntarse si el documental interactivo es una forma "re-actualizada" de cine documental. Es difícil, en nuestra opinión, defender esta afirmación al constatar la fragmentación narrativa constitutiva de la mayoría de las producciones. De momento, sin embargo, lo cierto es que las vías abiertas a nivel de la narración documental siguen siendo muy clásicas, sin verdaderas novedades de escritura a nivel formal. Así, a la multiplicación del público se añade la condensación temporal y la posibilidad para el internauta de interrumpir el visionado o intervenir rápidamente en la esfera de la comunicación. Según Sonia Kerfa (2010:700), podemos ver en esta amplia población activa y reactiva un germen de comunicación popular. Henry Hoffman, en su ensayo llamado *Interactive Documentary: The Hybridisation of Genre and the Epistemological Indexicality Conflict* (2010), cita a Nichols para argumentar como el cambio de paradigma en la definición de documental a través de la evolución de la película y su penetración en diferentes medios ha llevado a muchos autores a cuestionar el estatus tradicional del documental:

“Traditionally, the word documentary has suggested fullness and completion, knowledge and fact, explanations of the social world and its motivating mechanisms. More recently, though, documentary has come to suggest incompleteness and uncertainty, recollection and impression, images of personal worlds and their subjective construction. A shift of epistemological proportions has occurred.” (Nichols, 1994:1)

En general, parece que el conflicto de la indexicalidad epistemológica ya no es un problema debido al aumento de los documentales sensacionalistas, y que al mismo tiempo, la actual construcción de los juegos puede, en algunos casos, ser más objetiva. Como conclusión final, Hoffman sugiere que hay todavía mucho camino por recorrer y experimentar con este nuevo género: “The interactive digital documentary is a breaking and relatively unexplored phenomenon that looks to be fulfilled throughout the evolution of the interactive digital medium” (Hoffman , 2010:3). Según Almeida y Alvelos (2011:124), estas piezas llamadas y/o categorizadas erróneamente como documentales interactivos a menudo acaban siendo realizadas con un grave déficit de participación en comparación con los documentales tradicionales lineales (Shaul, 2008:96), sin adoptar las mejores características de ambos mundos pero con una inclinación hacia la interacción. El hecho de que en la web se hayan incorporado algunos tipos de vídeo lineal no quiere decir que el vídeo se esté ajustando al formato interactivo. En palabras de Whitelaw (2002), muchos proyectos sólo hacen una aportación muy modesta en relación al potencial de los medios interactivos: “many make only a very modest engagement with the potentials of interactive media. Very often they follow the path of remediation, reproducing the language of documentary film: cue music, fade in titles, cue voice of god narrator all in 16:9 widescreen”. Whitelaw, como observamos, subraya el concepto de remediación, es decir, la réplica de las estructuras clásicas de los relatos lineales. A la hora de afrontar un tipo de producción como esta, nuestra inercia natural suele ser la misma, a pesar de saber que esta estrategia sea muy arriesgada y la mayoría de veces impida la eclosión y éxito del propio proyecto. Por lo tanto, pensando en términos prácticos, en qué medida se pueden importar los principios rectores de los documentales y la interacción en el campo del documental interactivo? ¿En qué medida estas reglas se pueden combinar y qué nuevas "criaturas híbridas" podrían surgir fruto de este proceso?

Si bien a lo largo de este apartado hemos apuntado y discutido las principales diferencias que serán el punto de partida para avanzar en nuestra propuesta general, también hay que indicar un conjunto de similitudes y continuidades interesantes. Tomaremos como ejemplo dentro de la familia del documental interactivo, el caso concreto del documental web, ya que en este formato es posible señalar una serie de continuidades que le otorgan un "aire familiar" con el documental tradicional. Estas continuidades se pueden resumir en tres ejes principales: las

instituciones y los contextos de producción (1), las convenciones textuales (2) y el propósito de continuidad (3). Muy a menudo las instituciones que producen y emiten documentales para la televisión y la radio (a menudo emisoras financiadas públicamente) producen también documentales para la red. Mientras que Internet ha supuesto cambios en la ecología de la producción documental, incluido el surgimiento de empresas que producen sólo para la web como el caso de Upian - donde su CEO Alexandre Brachet comentó, durante la primera edición del i-docs Symposium (2011), que si producían para otros medios era por error -, y espacios de producción independiente (Coffman 2009), los actores tradicionales están buscando expandir su papel de creadores y radiodifusores de la línea documental por la red. (Nash, 2011:6)

Como los textos de los documentales web se basan en muchas de las convenciones de representación de la película y los documentales televisivos, también hacen uso de entrevistas y secuencias de observación, del sonido y las imágenes recogidas en el lugar, y del comentario ya sea en forma de voz en off o un texto. Estructuralmente encontramos similitudes también, así como en la utilización de la narrativa y las estructuras categóricas. Hay también, por supuesto, diferencias, sobre todo en el cambio de la organización temporal de los elementos hacia una organización espacio-temporal diferente y a la "remediación" (en el sentido de reordenación, rehabilitación) de los contenidos de no ficción, como libros, fotografías, mapas, etc. (Bolter y Grusin 2000)

Además de los contextos de las características de producción y de texto, es posible apuntar también una continuidad en términos de propósito. Corner (1999) identifica tres funciones tradicionales del documental: educación cívica democrática (el suministro de información y/o publicidad para atraer a la audiencia como ciudadanos activos), investigación periodística e interrogación radical (cuestionar el status quo y proporcionar perspectivas alternativas). Los webdoc a menudo tratan temas clásicos documentales, en particular del medio ambiente y de temas sociales y políticos con un objetivo de investigación y/o periodístico. El contenido y el enfoque de los documentales web a menudo puede ser indistinguible al del documental de la televisión. Por todas estas razones, Kate Nash señala que los patrones del género audiovisual y del interactivo, en relación a la temática, pueden mantener vínculos comunes:

“For all these reasons it is not improbable to think that audiences will conceptualise their experience of the webdoc on the basis of their familiarity with traditional documentary. It also suggests that the concepts and tools used in the study of film and television documentary are likely to provide insights into the webdoc.” (Nash, 2011:7)

Según Caspar Sonnen, coordinador del programa anual del IDFA Doclab (Amsterdam, Holanda), el género del documental interactivo nos está conduciendo hacia un nuevo período

innovador en el terreno documental: "Interactive documentary today is driving a new period of innovation in the documentation world (like the 1920s and 1960s before)". Todo esto se debe al advenimiento de la web como género emergente, permitiendo hacer florecer géneros, formatos y aplicaciones como: "Web series, Participatory and Collaborative Project, Interactive web-documentary, Transmedia Marketing and Storytelling, Documentary Apps, Data Story and Media Art, Serious games and ARG`s, Remix and Mashup projects, Live Events and Interactive Installation, etc." (Sonnen, 2012 Webdox Conference)

5.4.2 De la pérdida de control sobre la narración

La mayor diferencia (y conflicto) entre los objetivos del documental tradicional y los objetivos del documental interactivo se encuentra en el ámbito de la autoría y del control sobre el discurso narrativo. Inssok Choi (2009:44) señala en su artículo "Interactive documentary: A production model for nonfiction multimedia narratives", el hecho de que la película documental existe para hacer que el director de cine cuente una historia, es decir, el director es el autor, lo que significa que él es responsable de contextualizar las perspectivas y fundamentos a través de la narración. En esencia, el papel del cineasta es crear sentido a partir de la realidad. El documental interactivo, por el contrario, al permitir que los usuarios tomen el control de la narración de la historia, amenaza el papel del documentalista como autor y, por tanto, su capacidad de crear significado. (Galloway, 2007:335)

Por ejemplo, en lugar de editar una película linealmente, un documentalista puede decidir crear una base de datos de clips de vídeo y entrevistas, a través de la cual un interactor puede navegar con el uso de una interfaz gráfica de usuario (GUI), situación que permite que el usuario profundice en asuntos de interés, para crear una experiencia documental muy personal. Este ejemplo, una posibilidad entre un extenso abanico, es inquietante para determinados documentalistas, porque esta dinámica de pérdida de control es diametralmente opuesta a sus objetivos como cineastas, que es contar una historia basada en su experiencia de vida de manera subjetiva y personal. Como señala Sandra Dickson (2009), realizadora y profesora de documentales de la Wake Forest University (Carolina del Norte, Estados Unidos), incluso puede ser irresponsable por parte del director de cine renunciar a este control, ya que sin contexto sobre el control de la película (que generalmente proporciona el documentalista), existe la posibilidad de una mala interpretación completa de los materiales.

El documental tradicional se utiliza para indicar un punto de vista (el del documentalista), pero el documental interactivo tiene el potencial de dar muchos. En resumen, añadir interactividad puede significar y comportar, en algunos casos - y dependiendo del tratamiento del material -,

perder el control sobre el significado de la película. La autoría es un objetivo inherente del documental tradicional y, por tanto, esta puede ofrecer resistencia a la consolidación de los medios interactivos y a su manera de construir el discurso. Esto no quiere decir en absoluto que los cineastas no utilicen la red como plataforma. Por el contrario, los documentales están descubriendo esta plataforma para la distribución en un momento en que esta industria se encuentra sobresaturada debido a la fuerte competencia entre empresas y entre los mismos documentalistas.

Sin embargo, se detectan varios problemas técnicos y burocráticos en relación con la integración de Internet y el documental. Respecto de la parte burocrática, los cineastas a menudo sacrifican la capacidad de proyectar películas en los festivales si las tienen en línea, así se ven obligados a tomar una decisión entre ir al circuito de festivales lucrativos o permitir que la película se visualice en línea. A veces las dos situaciones se dan al mismo tiempo y el género coexiste en línea y fuera. Internet es generalmente un último recurso para la distribución de cine, y eso acaba sucediendo cuando las películas ya no son escogidas por el circuito de festivales. Por otra parte, en el aspecto técnico, el principal problema es que este uso limitado de Internet trata de poner un medio pasivo en una plataforma interactiva, es decir, se coloca un proyecto en línea, pero las posibilidades de interacción siguen siendo bajas. Y, además, la pantalla del ordenador no tiene las características de recepción y visualización propias del cine o de la televisión en alta definición. (Britain, 2009:6)

En palabras de Lev Manovich en su obra *The Language of New Media* (2001), hacer una elección implica una responsabilidad moral. Con la aprobación de estas opciones por el usuario, el autor pasa al interactor - en parte - la responsabilidad de representar el mundo y la condición humana (Manovich, 2001). Si el montaje es el centro del sentido cinematográfico, y si la elección es dada al interactor, entonces la tarea del director de cine interactivo se convierte en la de producir un conjunto de materiales para construir la película y trazar algunas vías. El cineasta se vuelve más el diseñador de un modelo de caminos a través de un paisaje de imágenes, y menos el conductor del "bus turístico" (Weinbren, 1997), lo que obliga a cuestionar a Almeida y Alvelos (2011:128) si el cineasta se encuentra al margen de uno de sus propósitos esenciales de la producción: el punto de vista. En este aspecto, la autoría pasa a ser descentralizada y/o compartida. La figura del lector activo, como Landow señala en su libro *Hipertexto 3.0: teoría crítica y Nuevos Medios en la era de la globalización* (2005), pide la participación de un autor activo, que pasa a ser lector de sus lectores y tiene la opción de revisar, enlazar, ampliar o reducir sus inputs en la red. Señala Landow:

“El hipertexto, como la teoría crítica contemporánea, reconfigura al autor –esto es, lo reescribe– de varias maneras evidentes. Primero, la figura del escritor en hipertexto se acerca a la del lector, aunque no se funda completamente con ella: las funciones del escritor y el lector se entrelazan más estrechamente que en cualquier otro momento. Esta transformación y cuasi fusión de los roles es el último paso de la convergencia entre dos actividades antes muy diferenciadas. [...] El hipertexto, que crea un lector activo y hasta entrometido, contribuye a la consumación de esta convergencia entre ambas actividades; pero al hacerlo invade las prerrogativas del escritor, quitándole algunas para otorgárselas al lector.” (Landow, 2005:167)

En síntesis, en este nuevo paradigma interactivo, lo que hace falta es colocar al usuario en el centro de la ecuación y no la película. Pero esto no es sencillo debido, en parte al menos, a ciertas resistencias del sector cinematográfico, como señala Strocchi (2011, citado por Lietaert, 2011:33): “But this is difficult because filmmakers are kind of egocentric and they will not do that easily.”

5.4.3 De la pérdida de la perspectiva o línea narrativa

Sin la perspectiva de una buena experiencia interactiva, el usuario puede preguntarse por qué se tiene de interactuar con él. En resumen, sin una perspectiva o narrativa concreta, la experiencia puede ser aburrida o puede perder el sentido, sea el documental interactivo o no. Como destaca Connor Britain (2009:7), un buen ejemplo de este concepto se puede encontrar comparando dos documentales interactivos como *Black Friday*⁶¹ (2004) y *Becoming Human* (1998)⁶². El primero explica la historia de una serie de devastadores incendios en Victoria, Australia, mientras que el segundo explora los orígenes de la especie humana. Los dos incorporan los mismos niveles de interactividad y permiten que el usuario haga clic en todo el espacio y explore la información de interés, pero *Becoming Human* construye una narrativa en torno al tema en sí, que se completa con la introducción de vídeo y la incorporación de perspectivas particulares sobre la materia. *Black Friday*, por su parte, sólo explica los acontecimientos desde una perspectiva histórica y no ofrece una perspectiva global sobre el tema. Se utiliza principalmente para transmitir información de texto, dejando de lado las capacidades de audio y vídeo, y los diversos elementos interactivos se encuentran desarticulados en lugar de unidos por una descripción general. Podríamos decir que en el primer caso - *Becoming human* -, la interfaz invita a ser navegada y a realizar un proceso de inmersión audiovisual e interactivo, mientras

⁶¹ Consultable en línea en: <http://www.abc.net.au/blackfriday/home/default.htm>

⁶² Consultable en línea en: <http://www.becominghuman.org/>

que en el segundo - *Black Friday* -, la propuesta es cercana al hipertexto convencional, como podría ser cualquier blog o página web.

El documental, después de todo, funciona gracias a su capacidad para organizar una historia de tal manera que sea a la vez informativa y entretenida. Y el formato interactivo, siguiendo la tradición, debe intentar ofrecer experiencias similares que mezclen de manera eficiente y atractiva una propuesta lúdica - de entretenimiento - con una de didáctica - conocimiento -. Mezclando estos dos aspectos se puede conseguir equiparar el género estudiado de no ficción a propuestas cercanas a la ficción. Alex Gibney (2009), director de cine, señala que el poder del documental reside en su capacidad de aprovechar las técnicas cinematográficas para crear imágenes íntimas que motiven a la gente a no dejar de pensar en un tema después de que la película termine. Como comenta en una entrevista que realizó con Connor Britain en octubre de 2009: "This can't be expressed in a paper or in an essay, which is the beauty of the documentary [...]. It's a narrative account of real life. It's reality that rises to the mythic." (Gibney, 2009)

En el mercado actual de la información y el ocio, el tiempo del público se ha convertido en el objeto más apreciado por los medios. En la sociedad occidental, la gente dispone hoy de recursos económicos suficientes para consumir cualquier medio pero, en cambio, no tiene el tiempo necesario para su consumo. Asegurar este tiempo de consumo constituye un objetivo estratégico para los medios. Diferentes autores definen el mercado actual de la información como un "mercado de la atención" (Salaverría, 2003:37). El documental interactivo existe en un medio donde los usuarios gastan un promedio de 56 segundos en cualquier página, y, por tanto, mantener la atención de los usuarios no es una tarea fácil. En *Black Friday* hay información sobre los hechos, pero no hay personajes con los que relacionarlos: no hay combinación de narración y de imagen para invitar al usuario a permanecer y a salir con una impresión profunda y duradera. El poder de la película para contar historias convincentes y enviar mensajes rotundos es esencial en el género documental interactivo como lo es también en el lineal, y como tal, es crucial para el éxito del género. En este sentido, la autoría no es sólo un capricho que los directores de documentales quieren retener en relación a su trabajo para contar historias, sino porque esta voz narrativa fuerte es lo que hace que los documentales sean tan convincentes. Si con la interactividad no se pueden ofrecer experiencias atractivas, la obra no llegará a cumplir sus objetivos como documental. Y si bien es evidente que el medio digital atrae a un público amplio, parece que deberá conservar un grado de autoría y una perspectiva clara, porque la experiencia del usuario conecte con una buena comprensión del tema (Britain, 2009:8). En relación con el binomio entre interactividad y narrativa, Caspar Sonnen (Webdox Conference 2012) es explícito: "Interactivity is one of the hardest things to do, because interactivity kills the

story in some way". Michel Reilhac, director del departamento de cine de ARTE France, durante la Conferencia "Cine en la era transmedia" (Observatoire Médias interactifs, 2010), insistía en el papel principal del autor o creador, y la importancia de una visión artística fuerte, expresando algunas dudas sobre los proyectos que se dejan abiertos a la participación de los internautas y que acaban sufriendo en relación a la calidad. Precisamente por eso es tan importante, según Reilhac, mantener hasta el final una voz narrativa fuerte, con sentido y coherencia por parte del creador de la obra.

5.4.4 Discusión de algunas propuestas de definición

A continuación abordaremos y discutiremos las propuestas⁶³ que nos han parecido más pertinentes para definir el género de una manera provisional. En este punto haremos caso de Caspar Sonnen cuando aconseja relajarse en relación a las diversas definiciones y mantener una mente abierta:

"In a media landscape that's evolving at such an incredible pace, hypes and buzz words are hard to distinguish from useful definitions [...]"'. With digital technology reducing everything to pixels, media are converting into every possible form of hybrid art. So just keep an open mind and also look for inspiration outside of the "traditional" webdoc and film world." (Sonnen, 2011, citat per Lietaert, 2011:37)

En primer lugar, destacamos la definición que establece la comunidad de estudio del documental interactivo, i-docs Community⁶⁴, en su portal en línea de referencia:

"For us *any project that starts with an intention to document the 'real' and that does so by using digital interactive technology* can be considered an i-doc. You will find here projects that have been described elsewhere with all sorts of names (web-docs, cross-media docs, cross-platform docs, locative docs, docu-games, installations, digital performative docs... to state a few). For us what counts is the link between digital interactive technology and documentary practice." (i-docs.org, 2012)

Observamos en esta primera aproximación de Gaudenzi y Aston, las directoras de esta comunidad, como se han inspirado en la sencilla definición de documental de Galloway y otros autores (2009) al considerar obra del género cualquier documental que utilice la interactividad como parte nuclear de su mecanismo relacional. En este caso, el hecho de documentar lo real no tiene en cuenta si se copia o no de la realidad el referente real, ya que lo importante es

⁶³ Cabe señalar que, debido a la falta de propuestas con peso específico dentro de este ámbito por falta de investigación, nos hemos decantado por hacer una recopilación de las que nos ha parecido que podían aportar elementos para, posteriormente, constituir la propia. En esta selección hay propuestas provenientes de autores, de organismos, de practicantes e incluso de estudiantes de Máster y Doctorado.

⁶⁴ Consultable en el portal en línea: <http://i-docs.org/about/>

representar un hecho que se considera como factual. Y, a este hecho, suman la segunda gran condición: la obra debe utilizar tecnología digital interactiva. Discrepamos de esta visión ya que cualquier aplicación puede utilizar tecnología digital interactiva y no contener ninguna pieza realmente interactiva en el sentido fuerte. Por ejemplo, se puede realizar un documental, partirlo por partes y colgarlo en plataformas agregadoras de vídeo - como Youtube o Vimeo - y estaríamos utilizando tecnología digital interactiva sin tener un documental interactivo. Quizás habría que ser más específico e incluir los conceptos "navegación", "interacción" y "colaboración", que son, a nuestro entender, los elementos que realmente diferencian el género como tal. Peter Wintonick (2011), en el siguiente párrafo extraído del libro *Webdocs. A Survival Guide for Online Filmmakers*⁶⁵ de Matthieu Lietaert (2011), caracterizando el ámbito del documental enmarcado dentro del medio digital interactivo como Docmedia, comenta en relación a la expansión de la forma documental:

“A thousand forms of Docmedia are blooming now. Webdocs are web-intended reality-based mega-digital information bases. Or metalinear webnet experiences based on fact. Docmedia are online all the time. We no longer live in a real geographical space, nor entirely in our own bodies. We live, as sentient beings, in an online space called docmedia. We are immersed in a pervasive, invasive, overwhelming docmedia culture. It is as ubiquitous as the air we breathe.” (Wintonick, 2011, citat per Lietaert, 2011:7)

Wintonick añade elementos a valorar concibiendo el universo del Docmedia como un espacio invisible pero que todo lo impregna, un ámbito imperceptible como el aire que respiramos pero que ya forma parte de nuestro imaginario colectivo. Se trata de una metáfora que resulta muy adecuada para expandir el significado del documental interactivo hacia un conjunto de prácticas, incluso más allá del propio formato y/o género. Sandra Gaudenzi (2009:4) los define en estos términos.

“In this research any project that starts with an intention to document the “real”¹³, and that does so by using digital interactive technology, will be considered an interactive documentary¹⁴. This definition puts the emphasis on the *interactive-native* nature of the artefact, and on the *documentation intentionality* of the author. [...] Where, as seen before “reality” is understood as any mediated material (where mediation might happen through our senses, our mind or our media) that we make sense of – or make sense through- to establish a meaningful relation with what surrounds us.” (Gaudenzi, 2012:31-32)

⁶⁵ Hay que remarcar que este libro se centra en uno de los soportes y/o plataformas del documental interactivo, la web, es decir, una subfamilia del género, con lo que las definiciones y reflexiones en este aspecto no engloban el género en su totalidad. Sin embargo, sí que se utilizan como indicadores y pistas de muchos aspectos que se incluirían en una definición de carácter más generalista en relación al documental interactivo.

En su investigación predoctoral (2009:4) señala que para ella entrarían en esta categoría los documentales digitales interactivos que no sólo utilizan un soporte digital sino que también requieren un tipo de interacción física corporal del usuario-participante, una participación que va más allá del acto mental de la interpretación, con el objetivo de identificar diferentes lógicas de documentación de la realidad y nuevos modelos de subjetividad posibles. Esta nos parece una de las definiciones más precisas del concepto, pero habría que hacer algunas precisiones: todos los documentales interactivos, al ser realizados para un medio como el interactivo, son digitales, condición que ya se da por implícita y no habría de mencionarse al principio de la definición; la expresión nuevos modelos de subjetividad posibles es bastante ambigua, ya que los nuevos modelos de subjetividad se asocian mucho a las últimas tendencias del documental convencional (que se analizan en el capítulo tercero), lo que podría dar lugar a un equívoco.

Por otro lado, *Documentary and new digital Platforms an Ecosystem in transition* (2011) es un estudio de la Documentary Network de Canadá que ofrece un retrato de un ecosistema en transformación, el del documental y las plataformas digitales. Este informe ofrece una visión general de la creación, producción y distribución de documentales en un entorno digital en rápida evolución. Contrastando los modelos desarrollados en Estados Unidos, Europa y otros países, el informe explora el uso de plataformas digitales para la financiación, creación, promoción, comercialización y distribución de documentales. Los principales objetivos subyacentes de este estudio son identificar las formas más innovadoras de integrar las plataformas digitales en las fases de desarrollo, dirección, promoción y distribución de documentales y estudiar nuevas vías de financiación y nuevos modelos de distribución y comercialización en plataformas digitales, tratando de medir en cada uno de los casos anteriores las posibilidades y limitaciones de estos nuevos modelos.

La definición del documental web o interactivo según el estudio de la Documentary Network (2011:17) se centra en aclarar que el documental web es "una forma de documental concebida específicamente para la web y la difusión en línea. Es navegable e interactiva, y se caracteriza generalmente por la narrativa no lineal, un tipo de guión especializado y el contenido multimedia". Según esta definición, el documental web se diferencia del periodismo en línea y las obras multimedia breves en tanto que es una forma que parte de lo que presupone el "punto de de vista" del cineasta:

"The webdocumentary is a form of documentary conceived specifically for the web and broadcast online. It's navigable and interactive, and is usually characterized by non-linear narrative, a specialized script, and multi-media content. The webdocumentary is thus distinct

from online journalism and short multi-media works; it's a form which presupposes that filmmaker's "point of view." (Documentary Network, 2011:17)

Si consideramos que esta definición hace referencia al documental para la red o webdocumental, estamos de acuerdo en la propuesta, pero no parece suficiente para englobar el género en su totalidad - definiéndolo como documental interactivo -, como es nuestra intención a lo largo de esta investigación. En este sentido, el enunciado forma de documental concebida específicamente para la web y la difusión en línea no sería verídico, ya que al principio (como se ha descrito en el cuarto capítulo cuando hemos seguido su eclosión), el documental interactivo era soportado por tecnologías fuera de línea - soportes ópticos, tecnologías del videodisco, etc. -, y hay que añadir que en su breve historia su difusión, circulación y exhibición no ha sido necesariamente vinculada a la línea (instalaciones interactivas funcionando con bases de datos locales, por ejemplo). En relación a la última parte de la definición, la cual establece la diferenciación básica con otros géneros diferenciándola del periodismo en línea y las obras multimedia, al considerarla como una forma que parte de lo que presupone la subjetividad del cineasta, esto también es discutible ya que el ensayo interactivo o el periodismo en línea interpretativo y/o dialógico pueden adquirir la forma de "obra multimedia breve" y también parten de la visión personal del autor (sea ensayista, artista, periodista o documentalista).

En el artículo "An Interactive Documentary Manifesto" (2011), Andre Almeida y Heitor Alvelos plantean una breve visión sobre el terreno del documental interactivo proponiendo algunas consideraciones para el futuro de la producción de documentales interactivos. Según estos autores, en los últimos años la palabra "documental" ha sido utilizada libremente para describir las "piezas multimedia que incorporan vídeo, sin importar su naturaleza, la técnica, el lenguaje o el alcance, aprovechando las fronteras difusas y frágiles de la definición de documental". Todo esto ha contribuido a que el término documental se utilice de forma generalizada para describir trabajos de distinta índole y naturaleza, y es por ello que hay que realizar una revisión profunda de lo que el término en sí conlleva (Almeida y Alvelos, 2011:123). En este sentido, estamos de acuerdo en que, aprovechando las fronteras difusas y frágiles de la definición de documental, se tiende a llamar muchas obras con la categoría de documental interactivo, por lo que se necesitan esfuerzos para intentar delimitar mejor su definición y alcance. En lo que discrepamos más es en el hecho de que se hayan descrito con este término mayoritariamente obras que incorporan vídeo, y en este punto estaríamos de acuerdo en la propuesta que defiende Hugues Sweeney, productor senior de los proyectos interactivos franceses en el National Film Board de Canadá, cuando escribe:

“I am not so pleased with the word “webdoc” because the term documentary has about 70 years of history and we try to put it alongside the term web that has only 15 years of history. Moreover, we often forget that documentary can also mean radio or photo whereas the current definition of webdoc is very limited and it implies working mainly with video and the web. At the NFB, we call them interactive productions rather than webdocs because we work with filmmakers but also with photographers, graffiti artists, graphic novelists, web designers, web developers. We think in terms of team work. This is very important.” (Sweeney, 2011:9)

En esta línea, puede resultar presuntuoso intentar utilizar el prefijo "web" delante de la palabra documental y así intentar caracterizar todo un nuevo género. La palabra "documental" tiene más de un siglo de vida y todavía no hay consenso en relación a su definición. En esta investigación sólo propondremos nuevas posibles líneas, y en ningún caso con la intención de que sean definitivas ni limitadoras de un género que puede tomar muchas direcciones, como más adelante explicaremos. Llamarlo como un "tipo específico de producción interactiva" nos parece acertado, aunque demasiado neutro y poco conciso, ya que la imagen en movimiento es una manera más - o técnica o forma - de documentar un proceso de la realidad, pero no la única o de obligada utilización. Con esto nos referimos a que, tradicionalmente, la fotografía o imagen fija o en movimiento ha caracterizado el referente que ha dado validez al dispositivo documental, pero con la llegada de los medios digitales se produce, como hemos insistido, un giro importante: pasamos de representar la realidad - de una realidad previa existente y física - a recrearla y/o simular-la, y esto conlleva que otras técnicas o formas, como el dibujo - comic book documental -, las infografías digitales - documentales interactivos en tres dimensiones y/o 360 grados - o la recreación sonora sin imágenes pasen a ocupar un lugar destacado en la creación interactiva de documentales. ¿Dónde está el vídeo o la fotografía en la mayoría de estas obras? Simplemente no está. El referente real ha desaparecido. En el sentido de empezar por considerar las obras de este ámbito desde la premisa de que tienen una diferenciada marca documental, Wintonick (2011) añade:

“Docmedia drag us into the future – to live in a new Pangaeian super-continent as digital natives. Docmedia are ingested, replicated and passed on. Docmedia are global, accessible and instant. They project personal, public and poetic points-of-view – from multiple perspectives. They can be spontaneous, contrived or interactive. But always infused with the ethical DNA of documentary.” (Wintonick, 2011, citat per Lietaert, 2011:7)

La base o pilar debe ser "la realidad" y "lo real", lo que identifica las prácticas documentales o su ADN, según Wintonick, pero entonces se despliegan ante nosotros todo un abanico de posibilidades. El problema a la hora de definir qué es un documental interactivo no surge sólo de su falta de aceptación o de no delimitar una corriente principal. Esto se ilustra claramente en el hecho de que hay muchos críticos cinematográficos y documentales que dudan sobre si un

documental interactivo se puede considerar como tal, debido a la falta de una voz narrativa fuerte. Los que han intentado definir el término en un primer momento han tratado el documental interactivo como una evolución del documental lineal, enmarcada dentro del predominio de la convergencia digital. Han asumido que el documental interactivo es básicamente vídeo y que su interactividad asociada es sólo una manera de navegar a través de su contenido visual. En relación a esta última afirmación, nosotros estableceremos una diferencia clave entre navegación e interacción, con lo cual ya damos a entender que no estamos en absoluto de acuerdo con creer que la interactividad tenga alguna relación con la navegación por la interfaz. Ahora bien, hay que añadir, en defensa de estos autores, que intentaron definir el género a finales del siglo pasado y principios de éste, cuando entonces todavía se encontraban en un estadio anterior en relación al concepto de interactividad.

Una muestra de los autores que han intentado describir el género en un estadio inicial son Xavier Berenguer, Carolyn Handler Miller y Katherine Goodnow. Berenguer (2004) considera el documental interactivo como un "tipo de narrativa interactiva que ha emergido aparte de los hipertextos y juegos de los años ochenta". Como Berenguer apunta en la aproximación realizada en torno a varios conceptos clave de la teoría de la interactividad, cuando la narrativa se convierte interactiva a través del uso de los medios digitales, se puede propagar en tres direcciones principales: narrativa interactiva, documental interactivo y juegos.

Carolyn Handler Miller, autora del libro *Digital Storytelling* (2004), también considera el documental interactivo como un "tipo de película interactiva de no ficción". La autora dice que los espectadores pueden elegir entre el material y el recorrido: "can be given the opportunity of choosing what material to see and in what order. They might also get to choose among several audio tracks" (Handler Miller, 2004:345). En este caso, la autora se muestra cauta ya que, como hemos dicho, en 2004 las posibilidades y ejemplos de documentales interactivos todavía eran bastante limitados. En cualquier caso, para nuestra futura definición, película interactiva de no ficción es una propuesta simple y que consideramos pertinente, la cual comienza a definir el objeto de estudio de nuestra investigación.

Desde el punto de vista de Katherine Goodnow, los documentales interactivos provienen de los experimentos iniciales de las películas interactivas, donde la actividad física, más que la cognitiva, es utilizada para navegar en directo a través del material existente (vídeo o película). Gaudenzi valora y adopta en su investigación la distinción básica entre las funciones físicas y cognitivas que realiza Goodnow: "Goodnow makes a distinction between cognitive function (the act of understanding and interpreting) and physical activity (where the 'audience must do

something in order to fulfill the desire to know how the story will end, or to explore alternative storylines’” (Goodnow, 2004:2). Esta distinción inicial de Goodnow nos parece acertada y delimita y diferencia algunas funciones clave del usuario de cualquier aplicativo, pero discrepamos cuando intenta plantear el fenómeno del documental interactivo desde la perspectiva de una evolución a partir de otros géneros o tendencias. La posición de Mitchell Whitelaw nos parece más pertinente:

“By tying linear and interactive documentaries together the tendency would be to expect them to be somehow similar, or at least in a clear evolutive relation. I personally disagree with this vision and join artist and new media theorist Mitchell Whitelaw when he says that ‘new media doco [documentaries] need not to replay the conventions of traditional, linear documentary storytelling; it offers its own ways of playing with reality.’” (Whitelaw 2002)

Almeida y Alvelos, por su parte, parten de la definición de Galloway et al. (2009), una definición sencilla pero precisa: "cualquier documental que utilice la interactividad como parte nuclear de su mecanismo relacional". Esta definición nos da una pista crucial: lo que diferencia un tipo de documental lineal tradicional y uno no lineal creado a partir de los nuevos medios es el valor añadido y diferencial que aporta la interactividad. A simple vista esta empresa conjunta no sólo parece no ser una tarea sencilla dado el estado actual de la evolución de los documentales y la interacción, sino que también crea grandes expectativas en los interactores, ya que ambos conceptos son atractivos. No obstante, y de acuerdo con Almeida y Alvelos (2011:123), lo cierto es que hasta ahora la producción actual de documentales interactivos no ha cumplido con las expectativas generadas y a menudo no acaban siendo más que una serie de piezas multimedia más cerca de presentaciones PowerPoint que del cine. Al respecto, Whitelaw (2002) escribió una década atrás que el documental interactivo es "poco más que una etiqueta pegajosa y una pregunta abierta", sentencia que nos gusta porque no encaja con los cánones de lo que una definición académica se espera que sea.

En la clase magistral "Flujos de lo visible: la expansión del documental", Josep Maria Català definió el término, haciendo referencia a su especificación para soporte web, de la siguiente manera: "El webdocumental no es más que un film ensayo expandido". Y lo caracterizó argumentando que son obras que están constantemente replanteando las formas de exposición, empujando para romper la linealidad, un tipo de ensayo fílmico consistente en construir arquitecturas que en el ámbito interactivo reaparece. Según Català (2011:61), el webdocumental es post-cinematográfico, aunque en su estructura confluyan multitud de medios en sus formas post-clásicas. Fotografía, cinematografía, texto, pintura, dibujo, cómic, animación, sonido, etc., componen en los webdocumentales una arquitectura dominada por factores imaginarios que se superponen, sobre todo a través de una movilidad generalizada, a los puramente visuales que

habían dominado el eje formado por la pre-fotografía, la fotografía y la post-fotografía. El webdocumental conlleva un nuevo tipo de imaginación, es decir, obliga a pensar las cosas de manera diferente. Aquí, según Català (2011), entrarían en juego los mapas mentales⁶⁶ o pensamientos visuales, los mapas de conceptos: a partir de un determinado concepto, aparecen toda una serie de radiales que relacionan lo central con los elementos que tiene que ver y a partir de ahí obtenemos un mapa sobre el que el interactor piensa o construye. El concepto de constelación (como Walter Benjamin lo concibió) también adquiriría sentido, en tanto que el documental es como una base de datos (acumulación) y la constelación significaría que los fenómenos (los mismos datos) están compuestos no de una sola cuestión sino de multitud de cuestiones. El mismo objeto de representación, de conocimiento, la misma idea, según por donde se busque el camino, mostraría un tipo de constelación determinada u otra.

Todo esto nos llevaría a pensar en dos tipos de pensamientos, un pensamiento lineal - mecánico - y otro de visual y orgánico - biológico -. Este último, el propio del documental interactivo, permitiría colocar los elementos entre diferentes conjuntos en los que se intercambian operaciones y donde ninguno de los elementos existen por sí mismos sino en relación con los demás. Según Català (2011), cualquier momento de la realidad es tremendamente complejo: cualquier cosa está relacionada con las demás, por lo tanto nos vemos casi "moralmente" obligados a tener en cuenta todo esto. Esto es más difícil en estas nuevas formas documentales, pero la exigencia ética es esta, no la de conservar la imagen de la realidad: la ética es trabajar más porque la realidad es más compleja. Esta es la manera de pensar del ensayo, explorando de una idea a otra sin alejarse del punto central, manera que siguiendo el sistema mecánico lineal nunca hubiera llegado.

Kate Nash inicia su artículo "Modos of interactivity in i-docs" (2011) ofreciendo una descripción del proyecto *Journey to the end of the coal* (Honkytonk, 2009), incluyendo este ejemplo como representativo de una creciente colección de documentales realizados para ser difundidos a través de Internet. A menudo llamados webdoc - pero nosotros más genéricamente denominaremos el terreno como documental interactivo y realizaremos las distinciones pertinentes en el capítulo séptimo -, estas obras se posicionan como documentales "remediados" de la era de Internet. Desde el documental tradicional, ya una mirada superficial al documental interactivo revela una diversidad de estilos y enfoques. La interactividad, sin embargo, en diferentes formas, es una constante. Las nuevas tecnologías de los medios de comunicación y

⁶⁶ Se puede consultar la web: <http://susangregory.ca/skills-courses/mind-mapping>

las prácticas se están extendiendo hacia los proyectos documentales en un número de direcciones diferentes. Hay que observar como el análisis de Nash y Català mantienen puntos interesantes en común. A medida que las nuevas tecnologías de los medios de comunicación y las nuevas formas de comunicación surgen, los responsables de producir los documentales contemporáneos están participando en un proceso de repensar activamente el proyecto documental en su conjunto. Estos creadores imaginan lo que el documental podría llegar a ser, con atributos relacionados como "no lineal", "multimedia", "interactivo", "híbrido", "plataformas", "convergente", "virtual", u otros términos o categorías más aún por inventar. Peter Wintonick, como hemos comentado previamente, llama todas las prácticas documentales en el entorno digital como Docmedia, haciendo explícita la diversidad de neologismos existentes en la actualidad alrededor de este ámbito concreto:

“[Docmedia have many names, many faces, many incarnations]. Here we will use Webdocs. Others call them cyberdocs or digidocs. Choose your own neologism: Transmedia, cross-docs, or cross-media. Multiplatform, 360 degree programs. Netcast, interactive docs. 3D-docs and mobile docs. Docugames and animated documations. DoComedies and DocOperas. Docmedia morphs non-fiction into “faction” – fact-based fiction. Hyperdocs beget hybridocs. Factual TV transmutes into factivism. New platforms for docmedia are everywhere for everyone. In long form and short form. In any form. In any media and all media. Not broadcast but broadband-cast.” (Wintonick, 2011, citat per Lietaert, 2011:6)

Dentro de este espacio experimental, el documental web, como representante destacado del género documental interactivo, se ha convertido en una vía reconocida de la producción documental, un modo ya en parte consolidado de producción documental. Para Nash (2011:4), el nombre de webdocumentary describe un "cuerpo de trabajo documental, distribuido a través de Internet que es multimedia e interactivo". El uso relativamente generalizado del nombre que aportan los organismos de radiodifusión que han apostado por él, como el National Film Board of Canada y France 24, entre otros, sugiere la aparición de una nueva forma de documental. Las apuestas por la nomenclatura de webdoc parten de una reclamación de la continuidad con el cine y el documental televisivo, una declaración de intenciones hacia una supuesta - y errónea también - continuidad respecto de la forma lineal. No obstante, se justifica tal reclamo? Nash comenta:

“Documentary continues to be a fuzzy and imprecise category of media production. While we may ‘know one when we see one’ specific texts have always had the ability to destabilize definitions. The fuzziness is if anything, worse in the digital domain.” (Nash, 2011:5)

Filipo Bonino se refiere al género señalando que se trata de una negociación con la realidad basada en una triple ecuación y/o relación: el autor, el medio y el receptor:

“A definition of iDocs starts taking shape, after having framed the possible variables of negotiation of reality. It seems that iDocs can be described as a negotiation of reality on one hand where the author, media and VURP are the negotiator.” (Bonino, 2011:6)

Esta breve definición, como veremos en las propuestas de caracterización y taxonomía, se ajusta mucho a la triple división que nosotros efectuamos en esta investigación para acercarnos de manera singular a estos tres ámbitos tan importantes. Y Bonino, en la misma línea, sigue a Nichols en caracterizar un emisor, un receptor y un medio, que implicaría tanto el texto - contenido - como la tecnología - estructura -.

Dickon Waring, en su trabajo *Is there a role for interactive documentary within modern day activism?* (2011), argumenta que el documental siempre se ha interesado por los problemas y acontecimientos sociales del mundo real. Gracias a la tecnología, ha aparecido una nueva forma emergente, el documental interactivo, que permite un mayor nivel de participación de los usuarios. Su trabajo cuestiona si el documental interactivo podría jugar un papel más importante en el activismo de hoy. Según Waring (2011:2), aunque existen muchas variaciones, un documental interactivo suele ser un "proyecto basado en web que integra activos multimedia, como audio, vídeo, imágenes fijas y de diseño que requieren la interacción del usuario para navegar por el contenido". El documental interactivo evoluciona a partir del documental tradicional y la narrativa hipertextual y es una amalgama de ideas exploradas en estos dos géneros:

“Although many variations now exist, an interactive documentary is usually a web based project that integrates multimedia assets such as audio, video, still image and design that require user interaction in order to navigate the content. The interactive documentary evolved from traditional documentary and hypertext narrative and is an amalgamation of ideas explored in these two genres.” (Waring, 2011:2)

En este sentido, en relación a la primera parte de la propuesta [como consecuencia de que la tecnología ha avanzado, ha aparecido una nueva forma], estamos de acuerdo en que estructura y contenido, como avanzaba Ribas (2009) cuando analiza los ensayos interactivos, forman un todo indisoluble y, cuando se combinan eficientemente, hacen funcionar los proyectos interactivos. En su propuesta de definición, Waring termina aceptando que los dos componentes principales de los cuales proviene el documental interactivo son el género documental y la narrativa hipertextual (en nuestra línea sostenida en el segundo capítulo). Pero es evidente que hay otros ámbitos que también hay que tener en cuenta como expresiones visuales, como la fotografía o el cómic, sin las cuales el documental interactivo no existiría como tal. Estamos en desacuerdo en que cite la narrativa interactiva, ya que el componente interactivo para nosotros abarca más ámbitos que la narrativa interactiva, y esto habría que especificarlo más, ya que el

medio digital en algunos aspectos no es narrativo ni interactivo, y para nosotros eso es aún más esencial que la propia narrativa.

Según opina Sonia Kerfa (2010:692), el documental interactivo sería una especie de "acto directo de conocimiento e implicación del internauta que vendría a amplificar una creación previa, en un medio cuya historia está en gestación. Más allá de una simple modernidad, lo ultracontemporáneo apuntala el cambio de las coordenadas espacio-temporales del binomio recepción/difusión por el hecho de condensar las mismas". Una vez colgado el programa en la red, la opción principal consistiría en intensificar la realidad propuesta. Sin embargo esto no impide que crezca la realidad por vías arborescentes, no infinitas, sino más bien acumulativas. El documental interactivo ha comenzado a crecer a medida que han ido surgiendo nuevas posibilidades técnicas y habilidades interactivas. De acuerdo con Kerfa (2010), Wintonick añade:

"New silicon and bio-based technologies are transforming documentary expressions, allowing a full spectrum of possibilities. Our brave, new and complicated world is filled with change and choice. What was once called new media or next media, has trans-platformed into Now Media." (Wintonick, 2011, citat per Lietaert, 2011:6)

En esta definición de Sonia Kerfa (2010), creemos que habría que matizar más en qué consiste una amplificación de una creación anterior, ya que puede tener diferentes significados. Si se refiere a que la creación previa sería la misma obra interactiva, estamos de acuerdo, si, por el contrario, se refiere al documental convencional previo, entonces estamos en desacuerdo ya que el documental interactivo no se basa en un documental audiovisual como condición necesaria para su existencia. Es más, como hemos comentado antes, muchas veces ni siquiera el referente fílmico real existe. Por otra parte, "conocimiento" e "implicación" a partir de un acto directo, sin filtros, nos parecen dos palabras bien escogidas, entendiendo "conocimiento" como transmisión de saber e "implicación" desde el punto de vista de contribución, colaboración e interacción en la obra en sí misma. Según Kerfa (2010:691), tanto en la terminología francesa de "webdocumentaire" como en la española de "webdocumental" se puede descifrar la preocupación por expresar de manera muy general la doble vertiente documental y digital del producto. Se nota que, en francés, se pretende hacer desaparecer la referencia al medio televisivo. Sin embargo, la televisión sigue siendo, en Francia por ejemplo, una de las fuentes de financiación - y por tanto de desarrollo - de este nuevo medio, con el apoyo del CNC (Centre National de la Cinématographie), que hacen de Francia uno de los principales países productores.

Según Rosa María Ganga (2004:480), el documental interactivo se caracteriza por el hecho que el receptor tenga capacidad para elegir caminos u opciones diferentes a lo largo de toda la duración del programa, y que pueda acceder a información adicional, sea escrita o audiovisual, en cualquier momento que le interese. Finalmente haremos mención de la definición de Wikipedia⁶⁷, que establece esta definición de webdocumental o documental multimedia:

“A web documentary (or multimedia documentary) is a documentary production that differs from the more traditional forms—video, audio, photographic—by applying a full complement of multimedia tools. The interactive multimedia capability of the Internet provides documentarians with a unique medium to create non-linear productions that combine photography, text, audio, video, animation and infographics.” (Wikipedia, 2012)

Esta definición insiste en que el documental web se diferencia de los documentales de cine a partir de la integración de una combinación de activos multimedia (fotos, texto, audio, animación, diseño gráfico, etc) y la exigencia por parte del espectador de navegar o interactuar a través de la historia. A partir de este primer análisis de definiciones y cuestiones terminológicas, proponemos en el siguiente apartado un planteamiento original sobre la definición de documental interactivo.

5.4.5 Propuesta de definición

Proponemos aquí una aproximación al concepto y a una posible definición de los documentales interactivos. Si la definición tradicional de documental es borrosa y se encuentra en un continuo proceso de construcción y deconstrucción (como hemos visto en el segundo capítulo), la definición de documental interactivo aún se encuentra en un estadio anterior. Esta dificultad a la hora de llegar a un consenso generalizado en torno a una definición concreta se debe, en buena parte, a la naturaleza cambiante del género documental. Peter Wintonick destaca con acierto la rapidez de los cambios que se están produciendo y la suma de nuevos elementos que estos nuevas lógicas de producción conllevan:

“Docmakers are adapting to a mediascape moving as fast as you read this. Today, a digital generation lasts for six months. In this international zeitgeist, the definition of documentary morphs into something wider and more challenging. The old docworld priesthood order has retreated into a Plato’s cave of retirement homes and linear television offices. The webdoc meme replaces that impossible dream. In doccollective image factories digital creative re-imagine documentary. Today, making docmedia is about the synthesis of production tools,

⁶⁷ Consultable en la página web: http://en.wikipedia.org/wiki/Web_documentary

funding schemes, multiscreens, and virtual marketing systems. With an added dash of reality.” (Wintonick, 2011, citat per Lietaert, 2011:6)

Sandra Gaudenzi (2009) comenta, en este sentido:

“If documentary is a fuzzy concept, digital interactive documentary is a concept yet to be defined. This comes with no surprise, since it is an emergent field, but the lack of writing on digital interactive documentary has also to do with the fact that new media artists do not consider themselves documentary makers, and therefore they call their work anything but interactive documentaries. In 2002 artist and academic Mitchell Whitelaw was noticing the rise of the terminology “interactive documentary.” (Gaudenzi, 2009:20)

En este fragmento, Gaudenzi cita a Whitelaw como pionero a la hora de calificar este tipo de proyectos con la nomenclatura de "documental interactivo". También en 2002, el Cinéma du Réel Festival - organizado por el centro Pompidou de París - utilizó el término "webdocumental" por primera vez. Mitchell Whitelaw nos da una pista que será nuclear en nuestra aproximación: el documental interactivo ofrece sus propias maneras o recursos para jugar con la realidad, y por extensión, para representarla. Este investigador subraya el hecho de que su aproximación histórica es demasiado concisa y poco profunda, y que mucha de la información se encuentra supeditada a una constante reflexión y reformulación. Concretamente se refiere a un conjunto de supuestos fundamentales que quedan sin resolver. Según Whitelaw, el hecho de considerar el documental interactivo como una subcategoría de la narrativa interactiva sitúa la carga en la definición sobre lo que es la narrativa interactiva. Esto plantea la discusión sobre qué significa interactuar con una narrativa, con la interfaz o con los ordenadores.

“Although there is a vast literature on this topic, the authors that use the term interactive media are normally not specific about what they mean by this term. Handler Miller describes digital technology as ‘microprocessors, wireless signals, the Web, DVDs, and so on. Interactivity is one of its hallmarks. Older media cannot support back-and-forth communications between the audience and the material -interactivity- and this is a radical difference between the older media and the new (Miller, 2004:XIII). Berenguer just states that the interactive aspects of the first computer ‘only acquired relevance in the cultural sphere with the appearance, in the eighties, of graphic interfaces and the consequent possibilities’ (2007:1). It is assumed that any choice made by the user, or any feed-back provided by the computer counts as interactive. The nature, the levels and the consequences of this interaction are normally ignored.” (Gaudenzi, 2009:21-22)

De acuerdo con Gaudenzi, creemos que una aproximación útil sería empezar asumiendo que tanto el documental lineal como el interactivo pretenden documentar la realidad, pero el tipo de material en referencia a los medios y a las preferencias de sus autores y participantes acaban creando un producto final muy diferente. Gaudenzi (2009:22) sigue la aproximación expresando una premisa básica en su trabajo y análisis para diferenciar el documental lineal del interactivo:

“If linear documentary demands a cognitive participation from its viewers (often seen as interpretation) the interactive documentary adds the demand of some physical participation (decisions that translate in a physical act such as clicking, moving, speaking, tapping etc...). If linear documentary is video, of film, based, interactive documentary can use any existing media. And if linear documentary depends on the decisions of its filmmaker (both while filming and editing), interactive documentary does not necessarily have a clear demarcation between those two roles. [...]” (Gaudenzi, 2009:22)

En resumen, parece evidente que una posible definición de documental interactivo deberá asumir el carácter abierto y complejo de este género concreto (siempre sujeto a cambios y variaciones), su ambivalencia entre los ámbitos cinematográfico e interactivo, y finalmente su identificación como discurso que pretende transmitir un tipo determinado de conocimiento vinculado a la realidad.

Recapitulando una parte de las ideas expuestas, y con la voluntad de centrar esta aproximación al concepto, estamos en condiciones de definir los documentales interactivos como obras interactivas en línea o fuera de línea, realizadas con la intención de representar, documentar y construir la realidad con los mecanismos propios de los documentales convencionales - las modalidades de representación -, y otros nuevos que llamaremos modalidades de navegación y de interacción, en función del grado de participación e interacción que contemplen.

Se trata de un género emergente, el cual se enmarca en un formato en parte virgen, pendiente de exploración y de delimitación, y fruto de una doble hibridación: entre audiovisual - género documental - e interacción - medio digital interactivo -, y entre información - contenidos - y entretenimiento - interfaz navegable -.

Los documentales interactivos pretenden documentar, representar a la vez interactuar con la realidad, lo que conlleva la consideración y la utilización de un conjunto de técnicas o modos para hacerlo (modalidades de navegación e interacción), los cuales se convierten, en esta nueva forma de comunicación, en el elemento clave para alcanzar los objetivos del documental. La estructura del interactivo puede partir de una o de diferentes perspectivas, y puede terminar en un punto determinado para el autor, pero también admite una estructura multidesarrollo, que contemple diferentes recorridos y desenlaces. La idea final consistiría en complementar, expandir y amplificar la experiencia documental ofreciendo nuevos sistemas de percepción en la experiencia inmersiva del interactor en el medio digital interactivo.

5.4.6 Razones de la nomenclatura preferente

A continuación pretendemos justificar en este epígrafe el hecho de utilizar en este trabajo la nomenclatura de documental interactivo.

Documental: los documentales interactivos tienen implícitamente una voluntad de documentar y representar la realidad de alguna manera concreta, y, por tanto, observamos un propósito documental evidente. En este aspecto, comparten los mismos intereses que los documentales audiovisuales tradicionales. De acuerdo con lo propuesto en el primer capítulo como segunda condición indispensable del género documental (el documental debe mostrar la voluntad de representación de la realidad con la intención de documentar una situación de alguna manera concreta), el término documental sitúa el género en la categoría de la no ficción cinematográfica o cine documental.

Interactivo: lo llamamos interactivo debido a que la navegación y la interacción resultante se producen a partir de un intermediario que llamamos interfaz, aspecto decisivo que enlaza navegación y contenido (entretenimiento y aprendizaje), y concepto clave que permite entender que el interactor juega un papel destacado en el proceso comunicativo.

Otro concepto cercano que podría complementar el término interactivo sería el de multimedia. En el trabajo de investigación previo a la tesis doctoral "El documental multimedia interactivo. Una propuesta de modelo de análisis" (2010), vista la dificultad de elegir un término para su definición, nos decantamos por llamarlo "documental multimedia interactivo" de manera provisional. Sin embargo, el énfasis de aquella primera aproximación era el soporte web, a modo de acotar la búsqueda inicial.

Sobre esta opción, si bien hay otros términos que podrían funcionar parcialmente, como el caso de "digital", "hipermedia" o "web", lo cierto es que encontramos que todos estos conceptos no engloban ni caracterizan tan bien el género como la denominación de "interactivo". Por un lado, el término "digital" es demasiado poco preciso, ya que la mayoría de procesos audiovisuales responden hoy a parámetros digitales. Por otro lado, el hecho de llamarlo "hipermedia" nos remite a las redes de información hipertextual interconectada, con lo que la precisión tampoco es muy exacta. Por último, el término "web" designa un tipo de producto que sólo se puede ubicar en la red, y este no es el caso que tratamos, ya que el género también se puede localizar en otros soportes. Los documentales interactivos se pueden elaborar para otros soportes, como los fuera de línea (como se ha visto en los ejemplos citados de Ribas, 2000) o el caso de

Guernica, pintura de guerra (2007), que se pudo visualizar tanto en la televisión como en los dispositivos móviles o la red.

El hecho de utilizar diferentes tipos de medios para transmitir la información es una característica que diferencia claramente este tipo de prácticas de las relacionadas con los documentales audiovisuales convencionales, que utilizan imagen y sonido estrictamente. Por tanto, nos encontramos ante un tipo de formato documental que utiliza los diversos medios que tiene a su disposición y todos a la vez (multimedia). Y además, también utiliza diferentes medios para su distribución y exhibición. A continuación ofrecemos un resumen de las principales propuestas de nomenclatura utilizadas por otros autores durante los últimos años:

1) *Documental expandido*: esta terminología excluiría el término interactivo y lo sustituye por las palabras "expandido", al adquirir connotaciones de colaboración y participación, y englobaría todo un conjunto de prácticas heterogéneas en el campo del género documental. Una contribución clave en este campo ha sido realizada por Josep Maria Català, que prefiere utilizar el término "Documental Expandido", porque de alguna manera el género se expande desde el género audiovisual lineal a otros formatos, medios y plataformas, con toda la consecuente reestructuración de la lógica de la producción y la comprensión de que este cambio profundo conlleva.

2) *Open Doc y Collab Docs*: La investigadora Mandy Rose propone el término de "Open Doc" y más específicamente "Collab Docs", debido a que nos referimos a diferentes niveles de apertura que pueden enriquecer las propuestas documentales tradicionales. La propuesta contempla la utilización de un término muy genérico para designar muchas variantes que tienen en común la propuesta documental y la apertura de miradas (caso de Open Doc), pero también un tipo de documental que sería una avenida del de carácter más generalista, que sería el colaborativo, ámbito específico de su investigación (caso de Collab Docs).

3) *Living Documentary*: Sandra Gaudenzi propone, en su tesis doctoral (2012), la propuesta de Living Documentary, al afirmar que se trata de sistemas vivos que evolucionan constantemente partiendo de teorías extraídas del segundo orden de la Cibernética y aplicadas al terreno del documental interactivo. Anteriormente a Gaudenzi, Mozilla adoptó el nombre de Living Docs con la misma idea de esta autora.

Personalmente creemos que, llegados y situados en este punto, proponer nuevas nomenclaturas no hace más que complicar el panorama ya de por sí complejo que supone el análisis teórico de un género como éste. Creemos que, para poder proponer una nomenclatura que realmente

abarque todo el ámbito, primero se debe conocer a fondo todo el campo que nos ocupa y avanzar mucho más en su investigación teórica, de la que hay todavía carencias profundas. Encontramos que algunas de las propuestas anteriores no describen el género como tal, sino sólo una parte o especificidad concreta, o resultan demasiado abstractas y poco concisas, lo que no ayuda a delimitar el ámbito de una manera precisa.

Al optar por la denominación de "documental interactivo", esta investigación pretende dar cuenta de la exuberancia de matices que adopta este nuevo género y superar las limitaciones de la nomenclatura tradicional, pero sin rechazar su validez en la medida en que tampoco la teoría sobre los nuevos medios ha negado la utilidad de los géneros clásicos para su aplicación en los nuevos ámbitos. Por otra parte, aunque este trasvase ha planteado la conveniencia de hablar no tanto de géneros como de tipo de textos o de cibertextos, este trabajo justifica también el uso del concepto "género", porque éste ha sido utilizado desde siempre para clasificar formalmente el documental, y porque es posible advertir un pacto o acuerdo para su composición en los cibermedios, dentro de la mayor libertad estilística y ductilidad que le otorga el hipertexto. El concepto de "género" ha sido entendido tradicionalmente como una categoría útil desde la que acercarse al texto, lo que hace considerar su interés por acercarse también al hipertexto, una convención que se organiza a través de una hiperestructura de tipo mixto, integrada por un número variable de estructuras arbóreas multilineales y con relaciones entre todos sus nodos. Esta articulación jerárquica y reticular del hipertexto proporciona un esquema narrativo particular que diferencia el documental interactivo tanto de sus homólogos textuales en documental, como de otras modalidades hipertextuales o hipermedia de no ficción interactiva.

Por otra parte, esta categorización como género propio nos permite también establecer una diferenciación con el ciberperiodismo, por ejemplo, donde el "reportaje hipermedia o interactivo" se erige como género narrativo delimitado por los estudiosos y por su propia praxis con peso específico de los cibermedios actuales. Como analiza Ainara Larrondo (2009) en el caso específico del reportaje "hipermedia" o "interactivo" como modalidad de reportaje no clasificada en prensa, radio y televisión, su observación pretende responder a la necesidad de un nuevo encuadre para el género, en este caso, desde el marco teórico del hipertexto que ha empezado a definir la emergente redacción periodística en internet. En la misma línea que el documental interactivo y la del reportaje hipermedia, Larrondo recuerda que esta nomenclatura, como en el caso que nos ocupa, admite variantes, como la de "especial multimedia", utilizada para distinguir aquellas producciones basadas específicamente en la integración de los recursos multimedia (imagen, sonido, vídeo, gráficos, interactividad, Flash, 3D, etc.).

5.5 Características básicas del documental interactivo

Hemos considerado oportuno agrupar ahora las características más definitorias que caracterizan el documental interactivo en relación a la triple definición que ofrece Nichols (1991) y que se expone en el capítulo segundo. En este nuevo escenario, sustituiremos la figura del director (más asociada al género audiovisual y cinematográfico) por la de autor (ya que el concepto de autoría es uno de los puntos clave en la problemática en cuestión), el texto (entendido como guión y discurso audiovisual lineal) por el término de narración o discurso (interactivo no lineal o multilíneal) y el concepto de espectador (audiovisual pasivo) por el de interactor (con atributos activos, contributivos y generativos). Una de las finalidades de las características es la voluntad manifiesta de concentrar, sintetizar y agrupar algunas ideas clave expuestas en los capítulos anteriores.

5.5.1 Características propias desde el punto de vista del autor (emisor)

1.a Pérdida del control por parte del director y regeneración del sistema

El nuevo género y las nuevas modalidades de navegación y de interacción resultantes cuentan con características generativas por parte del usuario, y en este punto el autor pierde parcialmente el control sobre el flujo de su obra y el género adquiere connotaciones desconocidas. El resultado final del documental (lo que se dice) y el orden discursivo (como se dice, de qué manera) puede acabar adoptando una forma muy diferente a la que, en un estadio inicial, el director había plasmado en un guión.

1.b Rol asistencial del autor

La pérdida del control sitúa al autor en un escenario asistencial respecto del interactor. Hablamos de autoría personal en un inicio, pero como no se trata de un producto cerrado, la autoría se vuelve compartida y el director de la obra cede el control del flujo lineal y no lineal. Como afirma Berenguer (2004), en lugar de dejarse enseñar por el autor - premisa básica de los discursos lineales en los medios tradicionales -, en los interactivos el autor coge un rol más bien asistencial y la relación con el espectador se traduce en un dejarse ayudar por descubrir. En resumen, el control del discurso ya no recae exclusivamente en el autor de la obra, sino que el interactor debe aprender unas pautas y mecanismos sin los cuales no podrá avanzar a través de la narración. Por su parte, Ribas remarca:

“Un punt molt important a estudiar és la relació que s'estableix entre autor-lector, les formes de compartir el control entre un i l'altre i les possibilitats que té l'autor per, a través d'aquesta cessió de control, establir les condicions per a que la persona receptora gaudeixi amb el màxim

d'intensitat i d'implicació de l'experiència d'interactuar amb l'aplicació per assolir d'aquesta manera els objectius de transmissió de coneixement previstos. [...] Aquesta peculiar relació respecte l'autoria sofreix un accentuat canvi a partir de l'adveniment i evolució de l'anomenada web col·laborativa i fruit d'aquesta transformació tots els gèneres que en depenen també han sofert profunds canvis." (Ribas, 2000:8)

5.5.2 - Características propias desde el punto de vista del discurso o narración

(Texto)

2.a Terminología variada para referirse a proyectos similares

Los proyectos de esta naturaleza se pueden llamar de diferentes maneras: aplicaciones multimedia, aplicaciones de hipermedia, hiperdocumentos, aplicaciones interactivas multimedia, o simplemente interactivos o hipertexto. Gaudenzi propone otras terminologías, muy alejadas del concepto original, suscitadas muchas veces porque estos proyectos no son considerados por la industria muy relacionados con el ámbito documental:

"Since digital interactive documentaries is still an emerging field (it barely started thirty years ago), it is difficult to find such examples, mainly because people refer to themselves with various terminologies: new media documentaries, digital documentaries, interactive film, database narrative etc... Most of the time what I would consider an interactive documentary is not linked by the industry with the "documentary family" and is called an online forum, a digital art piece, a locative game, and educational product, a 3D world, an emotional map, etc., making my search for examples particularly difficult." (Gaudenzi, 2009:10)

2.b Aplicaciones interactivas multimedia divulgativas y documentales

Los documentales interactivos se pueden encuadrar dentro de un género interactivo más general, que se podría definir como el de las aplicaciones interactivas multimedia de carácter divulgativo y documental. Según Ribas (2000:7), se trata de "redes específicas de información interconectada, realizadas por un autor o, de forma más significativa, por un equipo de autores, dirigida a un público concreto en un contexto concreto y con la finalidad básica de transmitirle un determinado contenido cultural o de conocimiento, sin una finalidad educativa explícita." Más específicamente, se trata de aplicaciones hipermedia (o aplicaciones interactivas multimedia o interactivos multimedia), es decir, redes específicas de información multimedia interconectada. Y si reducimos más el terreno, nos centramos en "aquellas que tienen una finalidad específica y, por tanto, una estructuración y unas constricciones de navegación elegidas conscientemente por un autor con la intención de alcanzar los objetivos de la aplicación, de acuerdo con los mecanismos propios del medio interactivo." (Ribas, 2000: 94)

2.c Tipo de formato vinculado a los géneros de no ficción

El documental interactivo es un tipo de formato relacionado con los géneros de no ficción. Esta no ficción es interactiva y se articula a partir de una voluntad de transmisión de conocimiento a partir de la educación informal, es decir, la focalización recae sobre proyectos que muestren una clara intención de divulgación, pero en ningún caso con la obligatoriedad de aprender la lección por parte del interactor, y en los que exista al menos una forma determinada de interactuar con el sistema (que el usuario tenga que tomar decisiones para avanzar). La educación formal y la no formal corresponden a todas las actividades sistematizadas y, incluso, institucionalizadas que siguen un determinado curriculum más o menos exhaustivo. La educación informal es un conjunto de procesos permanentes a través de los cuales las personas adquieren y acumulan conocimientos, habilidades, actitudes y modos de discernimiento, a partir de las experiencias diarias y su relación con el entorno. Como Ribas señala en su artículo "Difusión cultural y comunicación audiovisual interactiva" del año 2001:

“Situaremos la difusión cultural en este último ámbito de la educación informal, junto con los documentales televisivos o cinematográficos y los libros, revistas o programas televisivos de divulgación. Aunque, obviamente, las fronteras no son siempre claras, analizaremos productos que se caracterizan por la falta de una intención educativa explícita, por la asistematización del proceso desde el punto de vista didáctico y por buscar en el receptor unas intenciones intrínsecas, es decir, no motivadas por otra cosa que no sean los propios intereses personales.”(Ribas, 2001:182)

2.d Documentación de una realidad concreta

Uno de los requerimientos sine qua non de la aplicación para pertenecer al género estudiado es que debe mostrar una voluntad de representación de la realidad, con la intención de documentar una situación de una manera concreta.

2.e Hipertexto, nodos y enlaces

Desde una perspectiva analítica, la estructura del documental interactivo responde a un esqueleto hipertextual constituido de nodos, vínculos y anclas. Lo que varía es el tipo de medios manipulados, que pasan de ser puramente textuales a ser una mezcla de diferentes formatos (imagen, sonido, texto, etc.). Según Ribas (2000:36), se puede definir el hipertexto como "una red de piezas interconectadas de información textual". Es un sistema de organización de la información basado en la posibilidad de moverse por el interior de un texto y visitar textos diferentes por medio de palabras clave. Los elementos nucleares del hipertexto son los nodos, unidades semánticas que expresan una sola idea o concepto desde el punto de vista característico del contenido. Los enlaces (links) son los elementos de la red que conectan los nodos entre ellos y que permiten que el usuario se desplace nodo a nodo. Habitualmente hay una

pequeña porción del nodo origen a la que el enlace está conectado. Esta pequeña parte, que puede ser una palabra, una frase, un fragmento de imagen, se llama el ancla del vínculo. (Ribas, 2000:37)

2.f. Esquema nodal y bifurcado del discurso narrativo

Los sistemas interactivos deben prever más de un desarrollo a la vez y cuanto más variados, mejor. El elemento clave que diferencia el ámbito audiovisual del interactivo es la linealidad del primero, que no permite alterar el orden del discurso, mientras que en el ámbito interactivo se puede afectar este orden, e incluso modificarlo. El ejemplo del caligrama ilustra perfectamente la idea que se quiere transmitir: su estructura se configura como una muestra muy elemental de una obra diversificada que admite varias lecturas. Para Berenguer (1998) hay cuatro modelos que se adecuan a diferentes posibles estructuras de narración no lineal: narrativa no lineal ramificada, interrumpida, orientada a objetos y conservadora.

2.h Narración no lineal

La narración no lineal (equiparable por un autor a la pérdida de control discursivo) puede ser concebida como un problema en el mundo del documental tradicional. Whitelaw (2002:1) lo explica así: “New media forms pose a fundamental challenge to the principle of narrative coherence, which is at the core of traditional documentary. If we explode and open the structure, how can we be sure that the story is being conveyed?” Whitelaw reflexiona en torno a la estructura abierta de las obras y el tipo de información que se transmite. Con el otorgamiento de autonomía al usuario, surgen muchos interrogantes respecto de la cesión de control y la forma que puede adquirir el discurso original, a partir de su constante regeneración y reestructuración.

5.5.3 Características propias desde el punto de vista de la interactor

(recepción)

3.a Recepción en línea o fuera de línea

Las dos grandes diferencias entre las aplicaciones fuera de línea y en línea son que las aplicaciones fuera de línea u "offline" se localizan en soportes físicos, mientras que las aplicaciones en línea u "online" utilizan un soporte virtual como es la red. En términos de cesión de control, los géneros en línea se muestran más flexibles y abiertos a la participación del usuario. Los géneros fuera de línea se asocian a plataformas de tipo Web 1.0, a través de soportes cerrados a la aportación del usuario, mientras que las aplicaciones en línea se asocian hoy a una red con atributos colaborativos y generativos para parte del interactor. Cuando nos

referimos a los documentales interactivos ubicados en la red, nos referimos a documentales interactivos que no solamente utilizan un soporte digital, que podría ser cualquier soporte existente, desde vídeo digital hasta teléfonos móviles o la red, sino que también requieren un tipo de interacción física - corporal - del usuario-participante, una participación que va más allá del acto mental de la interpretación, con el objetivo de identificar diferentes lógicas de documentación de la realidad y nuevos modelos de subjetividad posibles.

3.b Interacción basada en la toma de decisiones para avanzar (modalidades de navegación) y relación con la obra y los demás (modalidades de interacción)

El concepto de interacción se encuentra presente en productos que presenten cualquier tipo de interacción física: corporal, ya sea a través de ratón, como a partir de otros dispositivos de interacción - guantes, sensores, microcontroladores, etc. - y que inciten al usuario-participante-interactor (más que un simple espectador que interpreta lo que observa) a participar y generar un tipo concreto de contenidos. De acuerdo con la aproximación de Berenguer, hemos dividido la interacción en tres categorías: fuerte, mediana y débil. En el caso que nos ocupa, uno de los requisitos a la hora de establecer una propuesta de categorización es que la aplicación debe utilizar tecnología digital desde el punto de vista de la interacción mediana o fuerte (debe involucrar al usuario hacia un tipo de respuesta física, en el sentido fuerte del término). La toma de decisiones, por lo tanto, se considera un requisito básico para avanzar en la historia. El usuario puede interactuar a partir de la interfaz (y sus modalidades de navegación) o a partir de los contenidos y/o los otros usuarios (modalidades de interacción).

3.c Nuevos receptores que configuran un nuevo tipo de audiencia

Estos receptores, a los que se puede aplicar los parámetros propuestos por Alejandro Piscitelli (2009) en torno a su concepto de nativos digitales, configuran una nueva audiencia con dos atributos que la caracterizan y que la definen: está entrenada en la interacción y educada ante pantallas de ordenador más que de televisor. Según Berenguer (1998), las narraciones interactivas pueden llegar a emocionar este nuevo público, del mismo modo como lo hace una narración tradicional. Esto ocurre gracias a un relevo generacional "digitalmente nativo", a una evolución de las tecnologías y a una cultura interactiva, es decir, una cultura de obras de comunicación con el ordenador como médium.

3.d Sistema abierto y generativo: sistema vivo que se adapta a un entorno

Adoptamos una de las aportaciones de Gaudenzi (2009) a la hora de considerar el documental interactivo como un mecanismo "autopoiético" u organismo vivo que se relaciona con su

entorno a través de los diferentes modos de interacción. Aquí está la diferencia principal entre el relato lineal y el interactivo digital:

“This is one of the differences between linear and interactive documentaries: digital interactive documentaries can be seen as “living systems” that continue to change themselves until collaboration and participation is sustainable, or wished by the users, or by the systems that compose it. In order to see the documentary as a system in constant relation with its environment, and to see it as “a living system” I propose in this research to use a Cybernetic approach, more precisely a Second Order Cybernetic approach, and to see the documentary as an autopoietic entity with different possible levels of openness, or closure, with its environment.”(Gaudenzi, 2009:6)

3.e El espectador cambia de estatuto: es un usuario-interactor-participante-contribuidor activo

El medio interactivo se muestra potencialmente apto para ayudar al interactor a descubrir, elegir, reflexionar, participar e incluso crear. Los espectadores de este nuevo medio, ahora convertidos ya no en espectadores pasivos sino en interactores activos, ganan en presencia e identificación, intervienen en la experiencia audiovisual y, a la vez, la comparten con otros. Incorporan las condiciones de usuario, en el sentido de que forma parte de un sistema preestablecido y lo utiliza para sus intereses; de interactor, porque interactúa con los modos y la interfaz para avanzar en el desarrollo propuesto; de participante, ya que participa activamente en el desarrollo, escogiendo la ruta que le parezca más adecuada, y de contribuidor, porque contribuye a la generación del sistema y aporta conocimiento a base de contenidos o impresiones subjetivas.

5.6 Interactividad: conceptos, modos de uso y clasificaciones

5.6.1 La interactividad: primera característica definitoria

La principal característica diferenciadora del medio interactivo es que la progresión del discurso requiere el procesamiento de las acciones de su usuario. Los nuevos medios presentan un carácter netamente interactivo en reemplazar el antiguo orden en la presentación de la información para ofrecer una interacción directa del usuario articulado a través del propio medio. En el sentido más básico, el usuario tiene libertad en cuanto a la elección de los elementos y caminos que convenientemente puede crear o elegir. Comenzaremos nuestra propuesta centrándonos en uno de los autores más reconocidos en este terreno, Lev Manovich (2001). Manovich dice que el siglo XXI es el siglo de la interfaz, un tiempo dominado por la conectividad, la convergencia de los medios y la tecnología interactiva.

Los medios en los ordenadores son interactivos a partir de la aparición de la moderna interfaz de usuario, que nos permite un control en tiempo real. Hacer referencia a estos medios como interactivos, sin embargo, es entrar en una redundancia. Manovich, en vez de remitir al concepto puro de la interactividad, plantea el uso de otros conceptos como la interfaz de imagen, la escalabilidad, simulación, etc., para obtener una descripción de las diferentes estructuras y operaciones interactivas. Podemos citar algunos ejemplos que nos ofrece como la idea de interactividad que reside en el arte clásico y moderno, donde las narraciones literarias son realizadas de manera que implican que el usuario complete o recree la información que falta. En el teatro y la pintura se centra la atención del espectador sobre puntos de interés particulares a lo largo de un período de tiempo. La arquitectura y escultura, por su parte, implican una nueva demanda sobre el usuario en cuestiones de poder percibir el espacio. Se produce una evolución artística en las últimas décadas que derivan en un arte claramente participativo, para el posterior ingreso de la interactividad a través del ordenador, que evoluciona hasta nuestros días. Cuando Manovich remite al concepto de medios interactivos, hace referencia a la interpretación de la interactividad de forma literal, más allá de la posibilidad de dar una mirada en dos aspectos, que son la interacción física y psicológica del usuario. Este autor destaca tendencias con el fin de exteriorizar y objetivizar las funciones mentales y el razonamiento y propone la utilización de técnicas basadas en relacionar los procesos mentales con efectos visuales externos. Plantea la estandarización de los sujetos sociales, a través de la objetivización de los procesos mentales, equiparados con formas visuales externas de fácil manipulación, que derivan en un traspaso de efectos y relaciones individuales al plan público, permitiendo su arbitraria regulación. Como ejemplo de este proceso podemos citar los hipervínculos, fundamentales para los medios interactivos y que objetivizan el proceso de asociación del pensamiento humano: acciones mentales como la reflexión, recuerdo, etc., puestas a la misma altura que la acción de cambiar de página o seguir un enlace. Los enlaces están definidos porque seguimos rutas programadas de antemano, requiriendo la fusión e identificación de nuestra estructura mental con la de otra persona, el diseñador de los nuevos medios.

La interactividad es propuesta a menudo como una de las salidas y principales activos de los medios de comunicación en sus formas tradicionales. Sin duda, es un elemento distintivo de los nuevos medios de comunicación y computación. Sin embargo, es un término enormemente amplio y usado en exceso, que en cierta medida se ha convertido en una expresión mitificada. A los efectos de esta investigación, es necesario aclarar exactamente qué tipo de interactividad es objeto de debate y reducir su definición: nuestra definición se centra en el espectador con el contenido del documental en el nivel de la interfaz hombre-máquina (HCI), porque este es el

nivel en el que el espectador y/o colaborador contribuye a la inteligencia colectiva del espacio de conocimiento. Según afirma Stuart Dinmore (2008:18) en su tesis doctoral *The Real Online. Imagining the Future of Documentary* (2008), "este es el nivel en que todo el contenido digital se puede reordenar, reorganizar y abrir a una interpretación subjetiva".

La interactividad, en un sentido más amplio, significa que la audiencia puede ser reclutada en un papel limitado como coproductora del proyecto. El potencial de la colaboración es real, pero en el caso del documental interactivo, el consumidor de este proyecto es principalmente reclutado como co-editor, en otorgarle la capacidad de reconstruir el orden y la yuxtaposición de los elementos multimedia. Si bien esta capacidad puede no cumplir con el ideal de una verdadera colaboración, la función de edición en el documental es crucial para su función pedagógica. El reclutamiento de miembros de la audiencia en posiciones de colaboración es un aspecto de la representación muy presente en la red. Como Wagmister (2002) señala:

"This alternative model implies a radical redefinition of the methods of conception, production, analysis, distribution, and consumption of audiovisual messages. More importantly, these redefined processes permit an open communications (creation and viewing) environment in which the power relationships involved in the construction of meaning are multidirectional and multidimensional." (Wagmister, 2000:230)

Los métodos referentes a la producción, análisis, distribución y consumo de los textos audiovisuales varían, y esto se debe, en gran medida, a la contraparte no lineal interactiva. Este modelo alternativo que cita Wagmister tiene muchas limitaciones y variaciones. La capacidad para ser interactivo es crucial para las expectativas culturales de los objetos de los nuevos medios y constituye una parte importante de la comercialización de las nuevas tecnologías. Es un punto obvio para reclamar el uso del ordenador como interactivo, ya que en el nivel físico básico utilizamos el ratón y el teclado y seleccionamos las funciones. Es quizás igualmente obvio sugerir que los textos y aplicaciones que ofrecen los ordenadores son interactivas. En un sentido amplio, todo el arte y los medios de comunicación son interactivos, ya que un miembro de la audiencia interactúa con ellos en algún nivel. La apreciación de una pintura o escultura requiere una interacción, ya sea física o psicológica, pero lo que se entiende por la interactividad en esta investigación se encuentra en el nivel de la forma, el nivel en que se realiza una selección textual y se excluyen otras, lo que permite un pasaje único a través del texto.

Estos son los tipos de opciones que ejemplifican el "principio de la variabilidad" de Manovich (2001). Esta teoría afirma que un objeto de los nuevos medios no es algo fijado definitivamente, sino que puede existir en diferentes versiones, que potencialmente son infinitas. Estos se caracterizan por su variabilidad, en vez de copias idénticas, dando lugar a muchas versiones

diferentes, las cuales en lugar de ser creadas por humanos, suelen ser montadas para ordenar. Lo lógico de los nuevos medios corresponde a la lógica de la distribución post-industrial: la producción a petición del usuario y el tiempo justo. La variabilidad es útil porque nos permite conectar muchas características importantes de los medios que a primera vista no tienen relación. Algunos ejemplos particulares podrían ser la interactividad arbórea y la hipermedia. Aunque deducimos el principio de la variabilidad a partir de principios más básicos, también se puede ver como una consecuencia de la forma que tiene el ordenador de representar los datos como variables en vez de constantes, mientras que en el plano de la comunicación entre el hombre y el ordenador, este principio significa que al usuario se le ofrecen muchas opciones para modificar el funcionamiento de un programa o de un objeto mediático.

Lev Manovich, en su obra de referencia *The Language of New Media* (2001), expone los conceptos existentes sobre los nuevos medios de comunicación, pero considera que deben ser reevaluados para que se comprendan mejor. Uno de ellos es el mito de la interactividad. Se supone que una de las diferencias entre los viejos y los nuevos medios de comunicación es justamente esta cualidad, ya que los usuarios "interactúan", es decir, participan del proceso comunicativo mediante acciones (elección, investigación, observación, ir, volver, leer, seleccionar, rechazar, etc.). Según Manovich, esta concepción no contempla la total significación del término "interactividad", ya que sólo la aborda desde la comprensión del término como "interactividad física". En esta polarización del uso terminológico, que responde en cierto modo al deseo moderno de exteriorizar la vida mental, se deja fuera la connotación del término en el aspecto psicológico, en la que el sujeto realiza diferentes procesos de estructuración mental (reconocer objetos, detectar mensajes, completar partes, etc.) que sí se consuman en otros medios anteriores a Internet, como en las artes clásicas y modernas (pintura, escultura y arquitectura). Justamente es en esta interacción a nivel psíquico donde se encuentran las más ricas posibilidades. Esta interacción "psicológica" es muy importante en este medio comunicativo ya que posibilita la objetivación de los procesos mentales, como una expresión limitada aprehensible y editable de las ideas abstractas. Esta exteriorización de las formas de comprender el mundo en nuestras psiquis, y de acuerdo con el terreno de la metáfora e imaginación propuesto por Josep Maria Català (2011), genera extraordinarias producciones que a la vez se posicionan como un modo de aproximación al origen mismo de las formas expresivas. Manovich propone entender la interactividad como "interactividad abierta", en la que tanto los elementos o la estructura de la totalidad del objeto se modifica o genera sobre la marcha en respuesta a la interacción generada por el usuario con un programa o "interactividad cerrada", que utiliza los elementos fijos dispuestos en una estructura fija. (Manovich 2001:40)

Manovich considera que hay cinco principios de los nuevos medios que, más que leyes, actúan como tendencias generales (los últimos tres dependen de los primeros dos), que son: representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad y transcodificación. Las ideas de variabilidad y transcodificación pueden relacionarse para comprender la personalización del hipertexto presente en Internet como nuevo medio. La variabilidad se refleja cuando la integración de diversos formatos y el acceso a ellos de forma interactiva permiten infinitas versiones no terminadas de cualquier creación multimedia. Múltiples formatos se pueden almacenar en una base de datos y ser reorganizados una y otra vez presentando un objeto multimedia diferente cada vez. Una posibilidad de acceder a la información es la organización a través de menús, que Manovich llama "Interactividad de tipo ramificada" o "Interactividad obtenida de menú", en la que varía la decisión del usuario de cómo navegar por ella. Como parte del multimedia está el hipermedia, estructura de los nuevos medios que constituye la conexión de elementos independientes distribuidos a través de la red mediante hiperenlaces (Manovich, 2001). La posibilidad de interacción con esta estructura se ejemplifica en el caso particular de la hipermedia que es el hipertexto. Por otro lado puede haber diferentes versiones de un documento hipermedial, ya que "[...] siguiendo los enlaces, el usuario obtiene una versión particular de un documento." (Manovich, 2001:38)

La convergencia de Internet y otros medios podría permitir la creación de objetos hipermediales que se constituyan en multimediales, reflejando el principio de variabilidad. Respecto a la transcodificación, la convergencia entre Internet y otros medios de comunicación implica la unión de diversos formatos y puede hacer presente este principio. Mucha de la información de estos medios ha sido transformada de un formato a otro para conseguir la convergencia, lo que se corresponde con la transcodificación, que significa traducir algo a otro formato. Manovich considera la existencia de dos capas: una "capa cultural" y una "capa computacional", ambas interrelacionadas, y sugiere que "[...] podemos esperar que la capa computacional afectará la capa cultural" (Manovich, 2001:46). La interrelación de ambas da origen a una nueva cultura computacional, una composición de significados humanos y computacionales.

Recapitulando estas fecundas ideas de Manovich, podríamos decir que el principio de variabilidad se observa por la posibilidad de integrar de manera diversa diferentes formatos en múltiples generaciones creando diferentes objetos multimediales, que son almacenados en bases de datos, y que podrían funcionar para la convergencia entre Internet y otros medios de comunicación. En consecuencia, la creación de objetos hipermediales posibilita al usuario el hecho de poder obtener diferentes versiones del mismo con la interacción a través del enlace, lo que remite al principio de variabilidad. Para conseguir la convergencia entre Internet y otros

medios ha sido necesaria la transformación de información de un formato a otro, y esto se puede llamar transcodificación. La creación de una nueva cultura computacional, desarrollada por la interrelación de una capa cultural y una capa computacional, transfiere o transcodifica el computacional para considerarlo como cultura. En definitiva, la red Internet conformada por el hipertexto, el hipermedia y el multimedia permite su convergencia con otros medios, evidenciando los principios de variabilidad y transcodificación.

Además de Manovich, varios teóricos han discutido cómo la interactividad puede manifestarse de maneras diversas y con diferentes efectos sobre la representación. Peter Lunnenfeld sugiere dos paradigmas de interacción humano-ordenador: "extractiva" y "inmersiva" (Lunnenfeld, 1993:5-7). Estas categorías son relativamente útiles, ya que "extractiva" significa aquella interacción por la cual el usuario pretende acceder a datos e información (navegación hipertextual), e "inmersiva", la interacción dentro de una simulación en un espacio tridimensional (Dinmore, 2008:19). En realidad la mayoría de documentales interactivos cuentan con un tipo de interactividad extractiva, al menos de momento. Lister, Dovey, Giddings, Grant y Kelly (2003:21) sugieren la idea de "interactividad de registro". Este es un concepto que se enmarca en el paradigma de la interactividad "extractiva" y se refiere a la posibilidad de escribir de nuevo en el texto, por lo tanto entendiendo al usuario como un un Wreader - Writer y Reader a la vez - (Landow, 1997) o Viewser - Viewer y User a la vez - del texto. El concepto de "interactividad de registro" es una de las formas más básicas y describe cualquier sitio web donde hay que registrarse como usuario, y podría incluir Multi-User Dungeons (MUD), MUD orientado a objetos (Moos), grupos de noticias y tableros de anuncios, entre otros. Así, cualquier material que aparece en línea está abierto a los supuestos generales y específicos que el público tiene sobre el nuevo medio. El usuario sabe que éste es un medio diferente de la televisión o el cine, del que esperan la posibilidad que les brinda la interactividad, para ser capaces de expresar su opinión o posición, si así lo desean. Estos son algunos de los motivos que genera la más que discutida percepción que éste es un medio más democrático (Dinmore, 2008:20). Si entendemos democratización en que antes casi nadie podía permitirse el lujo de comprar aparatos que hoy se encuentran al alcance de todos con una inversión relativamente reducida, podríamos estar de acuerdo. Si, por el contrario, la entendemos como la capacidad de la población de acceder a la sociedad red y a sus contenidos, esto lo vemos más discutible, ya que para poder estar al día hay que invertir en una tecnología que responde a los parámetros del "principio de la obsolescencia programada", es decir, durar una cantidad limitada y calculada de tiempo antes de fallar y ser obligados por el sistema económico a comprar otra con mayores prestaciones. Si a esto le sumamos que hoy no basta con

tener un teléfono móvil de última generación, sino que también necesitamos un ordenador, una tableta móvil o una TV de plasma en tres dimensiones UltraHD, la suma de dinero se eleva hasta cotas poco asumibles para una persona con un salario normal. Además, para poder acceder a los últimos contenidos, también es necesario disponer de la última tecnología, ya que de lo contrario no podemos ver, por ejemplo, aplicaciones en 3D funcionando por navegador web (estándar WebGL o tree.js) si no tenemos la última tarjeta gráfica del mercado. En relación al consumo de la tecnología y a cómo esta nueva dinámica cambiará nuestras vidas, Katerina Cizek, directora del departamento Highrise del National Film Board de Canadá, opina lo siguiente:

“I think it is relevant to look at where consumer technology is heading. Some innovations are definitely going to change the way people interact with the internet. An obvious example is the growth and development of web devices, moving away from desktop computers towards mobile technologies. Cloud computing is coming a very aspect of our lives, and that is going to change the way we relate to and share our data. We are also going to move away from keyboards, and the way we interact with screens is going to change dramatically. We are going towards more gestural and physical interaction with computing. We are also moving towards screen ecology, so that we'll have devices with communicate with different kind of screens around us.” (Cizek, 2011, citat per Lietaert, 2011:92)

Cizek sostiene que debemos empezar a concebir la tecnología desde un ángulo completamente diferente, porque los cambios son masivos y de implantación inmediata. En este punto, sería conveniente discutir los límites de algunas de las afirmaciones más entusiastas de los nuevos medios. Consideramos que se da una gran cantidad de exageración en relación al mito que sigue a la función del hipertexto y la interactividad que permite. George Landow comenta al respecto:

“Among other things, such a conception of hypertext brings with it the fact of multiple authorship so necessarily suppressed by print technology. By crossing, and hence blurring, the borders of (what had in print been) the individual text the electronic link reshapes our experiences of genre, mode, text, intellectual property, and even self.” (Landow, 2000:156)

La posición más pesimista alerta sobre la sobrevaloración de las cualidades emancipadoras del hipertexto. Sin embargo, es cierto que las nociones idealistas de los espacios de los medios de comunicación con carácter verdaderamente de colaboración todavía no se han visto, aunque no hay duda de que el potencial de estos espacios existe. La consideración de estos temas plantea la cuestión inevitable de la democratización y el colapso de la brecha entre productor y consumidor en relación con los nuevos medios. El panorama de los medios se encuentra, como se desprende del análisis, en un periodo de negociación y de transición, por lo que, si bien algunas de las estructuras de poder en las jerarquías de los medios de comunicación han sido

erosionadas o alteradas, el pasado reciente se ha caracterizado por una serie de grandes fusiones entre diferentes empresas de medios globales, que no debe confundirse, como señalan Lister, Kelley, Dovey, Giddings y Grant (2003:32) con la democratización de los medios.

Al contrario, estas fusiones empresariales son vistas por algunos (Kalb y Sullivan 2000; Cooper 2006; Anderson y McLaren 2007) como un serio impedimento para la diversidad en el ámbito de los medios de comunicación. El concepto de la democratización en los nuevos medios opera a un nivel más micro y esto se relaciona con las capacidades ofrecidas por la interactividad y el potencial de colaboración en los patrones de consumo de los nuevos objetos multimedia. Este concepto se recoge en más detalle en posteriores capítulos, pero es relevante para el estado de la investigación subrayar en este punto que la capacidad de reordenar o elegir uno propio camino a través del material no significa necesariamente una democratización. Podría parecer que la separación entre los medios profesionales y amateurs de producción se ha reducido en gran medida, pero mientras que muchas personas se han convertido en editores aficionados y en diseñadores gráficos desde la llamada "revolución digital", el nivel profesional los nuevos medios de producción y distribución continúa requiriendo altos niveles de financiación, entrenamiento y especialización (Dinmore, 2008:22). Parte de la retórica del mito de la democratización de los medios de producción es que "cualquiera puede hacerlo", pero esto no es necesariamente el caso. Es posible que un usuario de Internet cree una página web u otro tipo de objeto multimedia, particularmente a la luz de dichas funciones automatizadas para Manovich, pero para producir algo que funcione a un nivel profesional se requiere entrenamiento, práctica y experiencia. En términos generales, se puede observar que la forma en que las audiencias consumen medios se ve alterada lentamente. El desarrollo tecnológico y la voluntad de la más amplia comunidad para utilizarlo es un factor clave en este cambio cultural (Dinmore, 2008:23). El documental interactivo y todas sus variantes conforman una parte de este paisaje mediático en constante evolución. Ejemplos del impulso de estos nuevos documentales están apareciendo en varias formas en línea, así como los actores implicados y el público asistente comienza a contemplar las posibilidades del ámbito de la no ficción narrativa en el todavía naciente medio interactivo y sobretodo de la red. Salazar (2006) matiza esta idea en un contexto más amplio cuando afirma:

“Independently of how the concept of the digital divide is understood, it is possible to claim that we are undergoing a phase of increased digitalization of cultural resources and information: museums, universities, libraries, governments and international governance institutions are among some of the drivers of this recent obsession with digital preservation.” (Salazar, 2006:64)

El hipertexto ha alterado la forma en que nos acercamos a los medios de comunicación, la manera como producimos y consumimos, y, por tanto, ha alterado las capacidades y expectativas en la red de los consumidores. Con las capacidades de almacenamiento y recuperación que ofrece la tecnología digital y la proliferación masiva de medios de comunicación nacionales y nuevas tecnologías emergentes, parece existir una inclinación hacia lo que Salazar (2006:69) ha tildado de nueva "cartografía cultural" [cultural mapping]. Esta unidad es un interesante ejemplo de la forma como los productores de documentales contemporáneos y los consumidores, a nivel individual y a nivel de la organización, están comenzando a participar con los nuevos medios (Dinmore, 2008:25). Nos encontramos, pues, en palabras de Manovich, inmersos en una revolución de los "nuevos medios":

“What is more likely is that just as the printing press in the fourteenth century and photography in the nineteenth century had a revolutionary impact on the development of modern society and culture, today we are in the middle of a new media revolution the shift of all culture to computer mediated forms of production, distribution and communication. This revolution is arguably more profound than the previous ones, and we are just beginning to register its initial effects.” (Manovich, 2001:19)

5.6.2 Aportaciones de especial interés

A continuación examinaremos cuatro aportaciones de especial interés y complementarias para delimitar el concepto de interactividad: la de Xavier Berenguer focalizada en la narrativa interactiva, la de Janet Murray en relación a las dos características básicas del medio interactivo, la inmersión y la interacción, la de Marie-Laurie Ryan sobre las posibles estructuras de narrativa interactiva, y la de Florent Maurin centrada en las estrategias de los juegos.

5.6.2.1 La interacción según Xavier Berenguer

5.6.2.1.1 Las tres grandes cualidades del medio digital

Como comenta Xavier Berenguer en su artículo "Promesas digitales" (Berenguer, 1996), las imágenes sintéticas en movimiento supusieron el gran avance infográfico de la década de los años ochenta. La gran ventaja que comportaron consistía en que, no sólo se podían moldear y codificar números, textos, imágenes, etc., sino que, además, el ordenador nos permitía la simulación en cuatro dimensiones, las tres dimensiones espaciales, más el tiempo, las mismas con las que percibimos la realidad. Así pues, la primera gran calidad del medio digital fue la representación espacial y temporal. Este avance supuso el fin de la ventana rectangular (escenario teatral, libro, cliché fotográfico, pantalla de cine, monitor de televisión, etc.) y la

maleabilidad del tiempo, a efectos de representación (y, en particular, la posibilidad de "dibujar el movimiento"). Sin embargo, varios autores, como Ignasi Ribas, siguen considerando que, pese a los avances en la representación espacial, sobre todo a partir de la propuesta de los juegos, el medio digital continúa enmarcado dentro de lo que él llama "el imperio del rectángulo". Enlazando con las ideas de Berenguer (1996), en el artículo "El discurso interactivo de difusión cultural: innovación y lectoras electrónicos" Ignasi Ribas (2009) matiza:

"El discurso característico de internet parece condenado a meter los diversos medios en rectángulos: desde la ventana del navegador, ligada inevitablemente a la interfaz estándar del sistema operativo, los marcos interiores, verticales, horizontales o centrales, las maneras de juntar discursos parecen reducirse a un juego de encajar cajas, un aburrido rompecabezas. La confluencia bidireccional con la televisión, el medio-caja por excelencia, parece llevarnos de manera inevitable a este imperio del rectángulo, dos dimensiones cartesianas delimitando y creando fronteras artificiales para la colaboración e integración entre discursos." (Ribas, 2009:43)

La segunda gran calidad del medio digital, según Berenguer, es su intangibilidad. Sobre esta cualidad, el autor destaca: "La condición etérea de la información digitalizada (finalmente, luz) se corresponde con el paradigma más moderno, en el que, al mismo tiempo, todo es y no es. Dicho en términos prácticos, con el ordenador es posible ver lo invisible." (Berenguer, 1996). Finalmente, el artículo define la interactividad como tercera cualidad del medio digital: gracias a esta cualidad al usuario modifica la lectura de la obra según sus acciones. En cuanto a este punto, que considera el rasgo más importante, Berenguer destaca:

"El cine, el vídeo y la televisión tienen, en términos informacionales, una densidad superior que los lenguajes verbal y escrito, pero conservan la estructura de presentación secuencial de estos lenguajes. En cambio la interactividad supone la participación del espectador en la obra, en consecuencia, el autor debe imaginarse y poner a punto los contextos, ambientes, espacios y estructuras donde se desarrolla. Mientras en el terreno educativo son indiscutibles (seguramente trascendentales) las ventajas de la interactividad, en el ámbito de la ficción esto implica la narrativa no lineal, una fórmula apenas descubierta." (Berenguer, 1996)

El artículo mencionado concluye con la afirmación de que cuando las tres grandes cualidades del digital, espacialización, ingravidez e interactividad, se ponen en marcha en todo su esplendor (y, sobre todo, en tiempo real), entonces asistimos a un espectáculo conocido como "realidad virtual", un espacio inmersivo, aural y visual, en el que es posible intercambiar experiencias de conocimiento, de entretenimiento y de relación. En este punto, Berenguer avanza tres aspectos decisivos que se dan cuando las tres grandes cualidades del digital se producen simultáneamente: la múltiple mezcla posibilita un triple intercambio: aprender, jugar e interactuar con los demás.

5.6.2.1.2 Modos de narrar: narración lineal y no lineal

La interactividad implica un tipo de narración llamada "no lineal", diferente a la propuesta en la comedia griega. Berenguer lo describe así:

"Mientras que el resultado final es bien distinto, el punto de partida del autor de un interactivo es similar al del autor de un audiovisual: un conjunto más o menos caótico de elementos visuales, aurales y textuales. Pero mientras que el programa audiovisual exige la estructuración de estos elementos en forma lineal, el programa interactivo exige estructuras no lineales (árbol, red ...) y, en general, la organización del contenido en forma de base de datos, según el término procedente de la informática." (Berenguer, 2004)

Como afirma en "Escribir programas interactivos" (Berenguer, 1997), el medio interactivo es un tipo de medio que se adapta perfectamente a los formatos informativos, educativos, documentales y lúdicos. Pero, por otro lado, se pregunta cómo la interactividad puede afectar la narrativa, y plantea la siguiente cuestión: ¿cuáles son las posibilidades cinematográficas del nuevo medio?

En ese artículo (1997), Berenguer trabaja otro concepto de gran relevancia en su aportación. Afirma que cualquier tipo de narración, sea interactiva o no, y aunque sea entregada intermitentemente en el tiempo, es recibida por el espectador en forma lineal. Por extensión, todos los narradores se enfrentan al mismo problema: plantear y desplegar una serie de eventos en el tiempo y en el espacio. La única diferencia que se observa es que los sistemas interactivos deben prever más de un desarrollo a la vez, y cuanto más variados, mejor. El ejemplo del caligrama ilustra perfectamente la idea que se quiere transmitir: su estructura se configura como una muestra muy elemental de una obra diversificada que admite varias lecturas.

5.6.2.1.3 Modelos de narración interactiva no lineal

Otra contribución importante de Berenguer es la propuesta que plantea en el artículo "Historias por ordenador" (1998). Ahí propone cuatro modelos que se adecuan a diferentes posibles estructuras de narración no lineal, que son: narrativa no lineal ramificada, interrumpida, orientada a objetos y conservadora.

"Un primer modelo de narrativa no lineal, conocida con el calificativo de ramificada, tiene una forma de árbol en la que cada hoja representa una unidad mínima del relato de acontecimientos (una Lexis de la historia), y cada rama es una posible conexión entre ellos. En determinados momentos de la narración, el interactor es invitado a decidir el curso de la historia, el final de la cual puede ser (o no) común a las diversas combinaciones de subhistorias." (Berenguer, 1998)

Este sería el modelo clásico basado en escoger la propia aventura. O eliges una ruta o eliges otra: una opción excluye directamente las otras posibilidades, y no se puede volver atrás. Sería un ejemplo la colección de libros en los que, al final de cada capítulo, se deja escoger entre dos o tres opciones, y se salta a diferentes páginas, a modo de un interactivo manual, en función de la decisión elegida. Berenguer pone como ejemplo los libros de Bruguera de la colección "Elige tu aventura", y afirma que el modelo resulta particularmente adecuado a Internet (de hecho, el código HTML con el que se programan todas las páginas de la red no permite ningún otro tipo de hipertextualidad). Desde el punto de vista narrativo, sin embargo, su aportación es limitada. Uno de los problemas que presenta este modelo es el peligro de que el interactor "acabe ahogado en un mar de confusiones y que la historia se desvanezca."

"Otra manera de organizar una narración interactiva, más elaborada, está inspirada en los juegos de aventura. A base de interrupciones (por eso se llama narrativa interrumpida) el interactor va encontrando indicios que, una vez evaluados y organizados conceptualmente, le permiten ir descubriendo la historia. Estos indicios pueden ser factuales o pueden aparecer a partir de los múltiples puntos de vista de los protagonistas, en definitiva la historia se construye a partir de variadas maneras de presentarla y de interpretarla." (Berenguer, 1998)

A través de las interrupciones, el espectador aprende sobre la historia y los diferentes personajes que la conforman. Técnicamente, a través de los clics de ratón, vamos captando la historia. La descripción del modelo se completa con la información referente a la acción y los "botones" para revelarla, que se sitúan en ambientes y estancias virtuales, a las que sólo se puede llegar después de haber identificado y conocido determinados pasajes de la historia. Berenguer identifica el principal problema presente en este modelo con la dificultad que conlleva tener que dar un "tempo" en la historia: no hay una referencia cronológica intrínseca en que se puedan ordenar los acontecimientos, como la que encontramos, por ejemplo, cuando leemos un libro (el orden de las páginas) o cuando miramos una película (el orden de los fotogramas). El espectador debe ordenar las piezas del rompecabezas de la historia en un ejercicio mental, normalmente más intenso que en una narración secuencial.

"Un tercer método, el más prometedor y a la vez el más exigente a la hora de idear la historia, toma el nombre de una manera moderna de programar los ordenadores: la narrativa orientada a objetos. En esta narrativa, inspirada en los juegos de rol y en cierto modo en los juegos de tipo SIM, se parte de una trama genérica que enmarca la historia, del perfil de las características y la "personalidad" de los protagonistas que intervienen, y de reglas para resolver los encuentros entre ellos. Suele haber en juego más de un interactor, cada uno a cargo de alguno de los personajes. Una vez iniciada, la historia fluctúa dentro de un cierto caos, con un cierto grado de entropía, como en la vida real, dependiendo de las interacciones entre los personajes simulados, no se puede hablar, pues, de una historia resultante, sino de muchas." (Berenguer, 1998)

Este modelo se basa en historias que fluctúan. Como se deduce de la anterior descripción del modelo en cuestión, los personajes evolucionan dentro de un cierto grado de entropía, de un cierto caos: son personajes creados y regulados por el entorno informático, virtuales. Hay una combinatoria entre la evolución de ciertos parámetros (donde juega un papel decisivo la rama matemática) y el factor narrativo, ya que los hechos narrados no son preprogramados, sino que ya son modelos estables e invariables. La historia no cambia, pero el tiempo real con que la vivimos sí, y éste sería el aspecto clave. Una característica de este método es la existencia de una memoria de las acciones de los interactores, indispensable para poder mantener un cierto control sobre el discurso narrativo.

"[Una interacción] constituye una interrupción en el discurso que cortocircuita los dos universos de la narrativa. Desde la ortodoxia de la narrativa tradicional, la no linealidad no es, pues, aconsejable. Por eso algunos ven más futuro no tanto en el hecho de dar al interactor la posibilidad de intervenir en la historia, sino en la forma en que se desvela, en definitiva, en la posibilidad de cambiar la narrativa más que la narración. Este sería, pues, un modelo conservador de la narrativa interactiva." (Berenguer, 1998)

Uno de los problemas más difíciles de solucionar en una historia interactiva surge de la propia interacción y de las interrupciones que conlleva sobre la experiencia narrativa. Desde un punto de vista teórico, en narrativa se hace la distinción entre el mundo imaginario que conforma la historia (en términos especializados, el mundo de la diégesis) y el mundo real, donde se expone la historia (el mundo externo a la diégesis). Una narración tiene la virtud de separar radicalmente un mundo del otro, y cualquier confusión entre ellos es peligrosa, narrativamente hablando, porque rompe la magia del relato y confunde la trama entera. Berenguer ofrece el ejemplo siguiente, que clarifica el concepto clave en que se basa el cuarto modelo descrito: "Por ejemplo, imaginemos una película en la que, en una escena de amor, la chica le dice a su enamorado refiriéndose a la banda sonora - una melodía romántica por ejemplo -: "No siento lo que me dices. Puedes bajar el volumen de la música? ". Dado que la música pertenece al mundo del espectador, y no al mundo de la narración, la pregunta provoca el contacto entre estos dos mundos y como consecuencia la historia pierde verosimilitud. Pues bien, una interacción implica precisamente una transgresión de este tipo." (Berenguer, 1998)

El autor destaca también que, en cualquiera de los cuatro modelos planteados o en una posible combinación entre ellos, escribir una historia interactiva consiste "en describir personajes, objetos, las propiedades respectivas, fórmulas de cómo se relacionan y escenarios de la acción". Equipara la creación interactiva con el oficio de "coreógrafo de historias" y remarca que un punto importante que no hay que olvidar es que se debe estructurar "la trama no como una

secuencia única de acontecimientos, sino como un argumento multiforme abierto a la participación de los interactores". Enlazando con el paradigma propuesto en "Una década de interactivos" (2004), el autor comenta que desde el punto de vista de la interacción débil, esta participación consiste en decidir y actuar para desvelar la historia, desde el punto de vista opuesto, el de la interacción fuerte, como en el caso de la narrativa orientada a objetos, consiste en hacer contribuciones y variaciones en la historia.

Finalmente, a modo de conclusión, se consideran los modelos no lineales como modos de narrar alternativas, nuevas para los emisores (autores de las obras) y para los receptores (la audiencia). Esta audiencia tiene dos atributos que la caracterizan y que la definen: está entrenada en la interacción y se ha educado ante pantallas de ordenador, más que de televisor. Según Berenguer (1998), las narraciones interactivas pueden llegar a emocionar de la misma manera como lo hace una narración tradicional, a partir de un relevo generacional, de la evolución de las tecnologías y de una cultura interactiva, "una cultura con obras de comunicación con el ordenador como médium". En una visión más profética, el autor termina apostando por un nuevo estadio de las narraciones e historias interactivas: "Después de contenidos informativos, didácticos o lúdicos ofrecidos interactivamente, esta cultura dará lugar a contenidos con una intención sensorial o estética, entre las narraciones e historias. El fenómeno Internet acelera poderosamente esta perspectiva." (Berenguer, 1998)

En resumen y como hemos desgranado a partir de los artículos y textos de Xavier Berenguer, que se encuentran en línea en su web⁶⁸, retenemos especialmente su clasificación de los tres tipos de lenguaje interactivo como interacción fuerte, mediana y débil, en función del grado de apertura y de posibilidades de manipulación que ofrezcan. Escribe Berenguer:

"A un nivel bajo, el interactivo se limita a escoger entre un menú de opciones. Un nivel algo superior consiste en tener que localizar estas opciones o, más aún, al tener que responder a determinadas pruebas o superar ciertos obstáculos para poder avanzar en la exploración del interactivo. En los niveles altos, el interactivo se ve sometido a demandas aún mayores: participar como protagonista del entorno interactivo, contribuir e incluso modificarlo. Se puede hablar, pues, de una interacción débil -así es actualmente la de la mayoría de webs- y de una interacción fuerte, la expresión máxima (participativa, contributiva y comunitaria) se conoce como realidad virtual. Pero no se trata, necesariamente, de maximizar la intensidad de la interacción. En cada género interactivo, y a cada programa en particular, corresponde una interacción más o menos fuerte. La difusión de información, por ejemplo, precisa de un grado débil (sería absurdo, por

⁶⁸ Consultable en línea en: <http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/textos/principal.html>

ejemplo, poner obstáculos para encontrar el significado de una palabra en una enciclopedia). Por su parte, el documental y la no ficción se prestan a una interacción media (idónea para regular el ritmo de asimilación), mientras que la ficción y, en general, la creación libre, permiten la interacción en el sentido más fuerte." (Berenguer, 2004:34)

El medio audiovisual cuenta con componentes reactivos, es decir, que reaccionan a las acciones del espectador, pero no le permiten ni alterar el orden del discurso, ni modificar los contenidos. El medio interactivo cuenta con componentes interactivos. Estos componentes pueden tener un grado o tipo de interacción débil, mediana o fuerte. Según este autor, el diseño de un interactivo consiste justamente en encontrar el grado óptimo con el que el ordenador "habla", "piensa" y, en particular, "escucha". Con esta finalidad se reunirán, en una o varias personas, habilidades audiovisuales y habilidades informáticas.

5.6.2.1.4 Tipologías de interactor y de interacción

Esta perspectiva permite dividir los interactivos o las diversas partes de un mismo interactivo en dos tipologías distintas según podamos prever, en diseñarlos, si las motivaciones del usuario son mayoritariamente extrínsecas o intrínsecas. Son extrínsecas si son ajenas al producto interactivo: una persona que consulta un concepto en la Wikipedia o la programación de una cadena de televisión en el portal correspondiente o vídeos en YouTube, necesita sólo que se le facilite un acceso rápido y sin obstáculos, eficaz.

Por otra parte, se puede pensar que alguien que decide instalar un CD-ROM o consultar la extensión interactiva de una exposición en la web de un museo o de una serie de televisión puede tener un interés específico, intrínseco, en el producto interactivo que consulta. Puede llegar a animarse, a disfrutar, de propuestas innovadoras, imprevistas, que provoquen y estimulen este interés inicial y que incluso lo vayan llevando a modificar, adaptar o sustituir sus objetivos iniciales. En su artículo "El discurso interactivo de difusión cultural: innovación y lectoras electrónicos" (2010), Ribas señala:

“Esta distinción nos permite suponer una diferencia esencial entre la persona receptora de productos educativos, movida por intereses extrínsecos -la necesidad de un título, la autoridad paterna, la inercia social...- y la de productos culturales, animada por la motivación intrínseca de un cierto interés previo por el tema divulgado. La aproximación a un producto de difusión cultural -una exposición, un documental, un interactivo- es un acto voluntario. Ello nos permite suponer un sujeto con una cierta capacidad de asombrarse, de gozar con la sorpresa, con el descubrimiento; en una palabra, un sujeto sensible a la admiración.”(Ribas, 2010)

Por otra parte, Xavier Berenguer (2004) considera que cada programa en particular le corresponde una interacción más o menos fuerte, que define como interacción débil, mediana y fuerte. Lo argumenta de la siguiente manera:

"La difusión de información, por ejemplo, requiere sólo un grado débil (sería absurdo, por ejemplo, poner obstáculos para encontrar el significado de una palabra en una enciclopedia). Por su parte, el documental y la no ficción se prestan a una interacción media (idónea para regular el ritmo de asimilación), mientras que la ficción y, en general, la creación libre, permiten la interacción en el sentido más fuerte " (Berenguer, 2004).

En la siguiente tabla se determina el tipo de lenguaje para cada tipo de interacción descrito y algunos ejemplos ilustrativos.

5.1 Diferentes tipos de interacción según el análisis de Xavier Berenguer

Tabla 5.1

TIPO DE INTERACCIÓN SEGÚN BERENGUER

TIPO DE INTERACCIÓN	TIPO DE LENGUAJE	EJEMPLOS
INTERACCIÓN FUERTE	Lenguaje interactivo-generativo (un agente interacciona a un estímulo determinado). No sólo responde a un determinado estímulo, sino que pasa alguna otra cosa (estrategia de descubrimiento, eje control-descubierta, eje disfrute dificultad) Implicación y participación activa. Capacidad por parte del usuario-interactor-participante-contribuidor a intervenir sobre la narración y modificar los contenidos y la navegación. Ofrece un abanico de posibilidades. Capacitaciones que permiten una interacción fuerte: - Capacidad de elegir - Capacidad de intervenir - Capacidad de modificar Propiedades: - Individualización - Medio audiovisual - Inmersión - “Estrategia de descubrimiento”	La ficción y la creación libre Exemples concretos: Sistemas interactivos, aplicaciones multimedia interactivos, documentales, 2.0 proyectoscolaborativos, etc.
INTERACCIÓN MEDIA	Lenguaje interactivo (para regular el ritmo de asimilación, regular el ritmo de los ejes control-descubrimiento i disfrute-dificultat)	El documental y la no ficción Les diferentes modalidades de navegación y de interacción en un documental interactivo serien buenos ejemplos. También géneros interactivos en línea relacionados con la no ficción, como reportaje, ensayo, etc.

TIPO DE INTERACCIÓN	TIPO DE LENGUAJE	EJEMPLOS
INTERACCIÓN MEDIA	La dificultad para acceder a la información no es muy compleja pero requiere de una respuesta activa por parte del usuario (más que no reactiva o pasiva): este debe tomar decisiones importantes con un sentido determinado. En función de su elección, se desplazará hacia un desarrollo determinado u otra dirección.	
INTERACCIÓN DEBIL	Lenguaje reactivo (un agente reacciona a un estímulo determinado)	Difusión de información (no debe haber obstáculos ni problemas para buscar una información determinada). Buscar una palabra en una enciclopedia. Acciones que se pueden realizar con un vídeo o DVD (comandos de reproducción, consulta de elementos extra en los menus de dvd, subtitulación, idiomas, etc.) Un libre se puede leer, pero no modificarlo: es reactivo, produce una reacción en el lector pero no existe interacción en un sentido fuerte. La televisión a la carta permite la capacidad reactiva, pero se puede intervenir sobre la narración ni modificar los contenidos, continua siendo en esencia audiovisual y lineal.

5.6.2.2 Inmersión e interacción según Janet Murray

Janet Murray, en su aproximación a la narrativa interactiva en *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio* (1997), considera interactividad e inmersión como los dos aspectos específicos del medio digital. La interactividad, lo que nos hace atractiva y diferente la comunicación con un ordenador, se puede considerar formada por la conjunción de la secuencialidad, la característica básica del ordenador de hacer una sucesión de órdenes o procedimientos, y la participación, es decir, nuestra capacidad de provocar comportamientos interviniendo para modificar aquellos procesos secuenciales. Para Murray, la interactividad es la característica básica del interactivo, la que define su propiedad figurativa esencial:

“El ordenador responde a nuestras acciones. Igual que la propiedad figurativa fundamental de la cámara de cine y el proyector es la capacidad de mostrar una acción que se alarga en el tiempo a través de la fotografía, la propiedad figurativa fundamental del ordenador es la codificación de comportamientos de respuesta.” (Murray, 1997:86)

Ribas señala (2009:6) que aunque en esta formulación particular Murray parece centrarse sólo en las respuestas, está claro que no se debe limitar la interacción a una situación marcadamente asimétrica en que la persona pregunta y el ordenador responde. Las formas atractivas de integración de medios sólo pueden surgir como recurso para convertir el ordenador en un componente dinámico, "vivo", de la relación con la persona, como argumenta Brenda Laurel: “[...] an interface is not simply the means whereby a person and a computer represent themselves to one another; rather it is a shared context for action in which both are agents. [...] “agent” to mean one who initiates action.” (Laurel, 1993:4)

Ante un usuario con un cierto interés por el discurso interactivo, el cual puede llegar a disfrutar de propuestas innovadoras, imprevistas, que provoquen y estimulen el interés inicial y que incluso lo vayan llevando a modificar, adaptar o sustituir sus objetivos iniciales, se pueden aplicar un conjunto de soluciones que activen mecanismos de implicación y estímulo de la persona que interactúa, todas en la línea de mejorar o incrementar su implicación incitándolo a descubrir, provocándole sorpresas, ensanchando sus expectativas, etc. En general, intentando mantener y optimizar su nivel de disfrute de manera que el proceso de interactuar no sólo mantenga las expectativas o deseos previos sino que provoque cosas inesperadas, quizás nunca imaginadas. (Ribas, 2009:7)

La segunda característica del entorno digital según Janet Murray es la inmersión, la parte que permite añadir aspectos dramáticos en la relación con el ordenador. Murray desglosa inmersión en dos cualidades: espacialidad, la capacidad de mostrarnos espacios por los que nos podemos "mover", es decir "navegar" (esta acción deambulatoria es la que nos proporciona la sensación

espacial sea cual sea la interfaz física que empleamos) y enciclopedismo, es decir, el acceso a una cantidad de datos que parece no tener fin y que se traduce en la posibilidad de una riqueza casi ilimitada de la representación. Esta característica será esencial para establecer la diferencia que consideramos clave entre los modos de navegación y de interacción.

Murray se concentra voluntariamente en sólo uno de los posibles futuribles del medio digital, su prototipo de inmersión es la cubierta holográfica de la segunda serie *Star Trek*, un ámbito indistinguible de la realidad, donde el ordenador y cualquiera de sus rastros han desaparecido. Es esta una nueva versión del mito que la comunicación genera sistemáticamente, el de la desaparición, la transparencia, la inexistencia del medio (llamado en términos anglófonos como *Pervasive media*). La perspectiva geométrica proyectiva del Renacimiento, su automatización óptica y química en la cámara oscura, en la fotografía o en el cine y su nueva automatización algebraica e idealmente "perfecta" en las imágenes digitales, son intentos sucesivos de ofrecer una imposible experiencia sin mediación. En este sentido, la cubierta holográfica no es otra cosa que la extrapolación de las experiencias de la realidad virtual realista actual a una situación en que todas las interfaces intrusivas han desaparecido.

Naturalmente, lo que sostiene el deseo de inmediatez no es una ingenua creencia en la realidad de lo experimentado, sino la existencia de un punto de contacto entre el medio y lo que representa, de un cierto modelo mental que los relaciona: óptico para la fotografía, geométrico por la perspectiva o algebraico para la imagen digital. Esto hace que en entornos de tipo sobremesa, aunque la interfaz física sea más obstrusiva, pueda actuar la misma lógica de la inmediatez. De ahí el cambio de paradigma derivado de la disponibilidad de los gráficos por ordenador en las décadas de 1980 y 1990. Las interfaces de manipulación directa y sus asociadas interfaces gráficas de usuario (GUI), en que una analogía como un "escritorio" o una "caja de herramientas" nos permite entender las acciones con el ordenador en función de otras acciones ya plenamente asimiladas y provenientes a menudo de un medio anterior, se sustentan en esta filosofía de hacer imperceptible el medio centrado en el ordenador. En efecto, la sensación de inmediatez se puede conseguir con combinaciones varias de estas dos condiciones: la negación o ignorancia de la presencia del medio - y de todos sus aspectos asociados, como el autor - en el acto de la mediación, y la situación del espectador en el mismo espacio y quizás en las mismas condiciones de intervención que los objetos representados. Estas condiciones se pueden encontrar en grados y combinaciones en diferentes ejemplos históricos. Curiosamente, en internet, el medio paradigmático hoy, también para la difusión cultural interactiva, los recursos mayoritariamente utilizados para relacionar entre sí los diferentes medios no son en absoluto nuevos. Por supuesto, hacemos abstracción del mundo del arte en el que sí se producen

interesantes experimentos expresivos, consecuencia de su condición y acto reflexivo (Eco, 1995:368), que conlleva la inevitable exploración de los límites del medio en que se expresa.

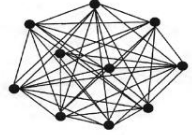
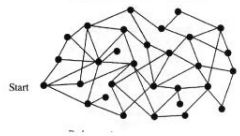
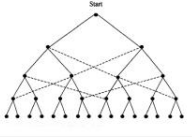
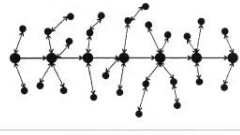
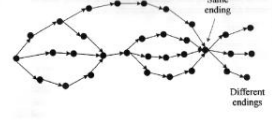
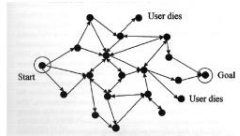
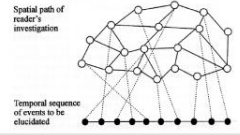
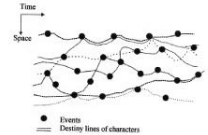
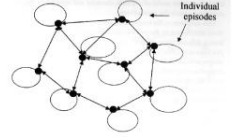
5.6.2.3 Estructuras de narrativa interactiva según Marie-Laurie Ryan

En *Narrative as Virtual Reality* (2001), Marie-Laurie Ryan sugiere nueve posibles estructuras de narrativa interactiva. Mientras que una narrativa interactiva no tiene porque ser un documental, podría ser de ficción, sus propuestas son relevantes en el contexto de este tema ya que dan una indicación de los niveles de participación que se pueden utilizar. A continuación, en el siguiente gráfico, presentamos en esquema las nueve modalidades.

5.2. Estructuras interactivas según Ryan

Tabla 5.2

ESTRUCTURAS INTERACTIVAS SEGÚN RYAN

DESCRIPCIÓN	FIGURA
<i>The Complete Graph</i> Every section of content is linked to each other, the user can move bi-directionally between them.	
<i>The Network</i> Sections of content connected in circuits, the user navigates around them in a uni or bi-directional movement and decides their own end point.	
<i>The Tree</i> Sections of content are arranged in a tree structure. The user moves forward only making decisions at checkpoints.	
<i>The Vector with Side Branches</i> Main sections of content are arranged one after another. The user moves forward only between these but with the possibility of many smaller diversions	
<i>The Directional Network</i> Sections of content are connected like a flowchart. The user moves forward between to find one or more possible ends.	
<i>The Maze</i> Each section of content is linked to one other. The user moves bi-directionally to find the end.	
<i>The Hidden Story</i> Main sections of content linked one after another, other sections hidden. The user has can move bi-directionally and has to reconstruct the narrative.	
<i>The Multiple Storyline</i> The user determines their own path through the content and can switch between points of view.	
<i>The Action Space</i> The user selects a 'world' each containing individual narratives.	

Ryan también discute cuatro modos de participación en su texto "Peeling the Onion: Layers of Interactivity in Digital Text" (2005). En este artículo examina el papel de los usuarios en relación con su entorno digital, que son los siguientes:

1. Interactividad periférica: el usuario se encuentra fuera de la narración y todas sus acciones son de exploración, ninguna afecta a la historia predeterminada o al orden de la presentación.
2. Interactividad que afecta al discurso narrativo y la presentación de la historia: el usuario todavía existe fuera de la narración, pero sus acciones dirigen el orden en que se muestra el contenido.
3. Interactividad creando variaciones en una historia en parte predefinida: el usuario existe en la narración al adquirir el papel de un personaje, por ejemplo. Sus acciones progresan a lo largo de un relato estructurado con un poco de libertad de exploración.
4. Generación en tiempo real de la historia: el usuario existe totalmente dentro de la narración y la historia se crea en tiempo real, en parte por el usuario y en parte por el sistema.

Estas ideas y las estructuras no son definitivas, y algunos trabajos interactivos contienen elementos o combinaciones de más de una modalidad. Sin embargo, sí dan una idea de los niveles más sofisticados de la participación y los niveles de inmersión disponible en el documental interactivo en comparación con las clasificaciones para el documental tradicional y las seis modalidades de representación ofrecidas por Bill Nichols (2001). Maria Laure Ryan (2000), adaptando la función de usuario de Aarseth en cibertexto (1997:64), define cuatro formas estratégicas de la interactividad en base a dos pares binarios: interna/externa y de exploración/ontológica. En el modo interno, el usuario, en una perspectiva en primera persona, o a través de un avatar, se proyecta como un miembro del mundo de ficción, mientras que en la forma externa, se sitúa fuera del mundo virtual. En el modo de exploración, el usuario es capaz de navegar por la base de datos para decidir el camino a seguir, pero no tiene impacto real en el mundo virtual. La forma ontológica sucede cuando los usuarios tienen el poder de cambiar el mundo. (Ryan, 2005: en línea)

Aplicada al terreno que nos ocupa, estos dos modos antitéticos representan la posibilidad para el interactor ya sea de explorar una base de datos cerrada sin tener la oportunidad de insertar su contribución o interviniendo en un papel activo. Comenta Bonino (2011:10): "The main difference in terms of interaction is between a passive and an active role of the VURP, between rearranging lexias scripted by the author and creating lexias scripted by herself, creating reality in an authorial way". El exterior e interior puede ser visto como una opción decidida por el autor

para aumentar el nivel de inmersión del participante. Como hemos señalado anteriormente, la inmersión es, con la agencia y la transformación, una de las tres principales categorías estéticas para el análisis de las experiencias de historias interactivas propuestas por Murray. La inmersión es la sensación de "estar rodeado de una realidad completamente diferente" (Murray, 1997:98). En un documental-juego como *America 's Army* (2002), la sensación de inmersión es muy alta, y esto hace que el jugador suspenda su incredulidad, y acepte la lógica interna de la experiencia, que es, en este caso, disparar a la gente. (Bonino, 2011:11)

5.6.2.4 Tipos de narrativas interactivas según Florent Maurin y Ian Schreiber

Según Florent Maurin, en la presentación de su *Course on i-docs design* (2011), para estimular la audiencia se puede generar interacción a partir de estrategias como la utilización de las redes sociales, los foros, los chats y los debates programados, etc. Sin embargo, gestionar todos estos recursos puede suponer tiempo y dinero, y en el presupuesto hay que contemplarlo. Según Maurin (2011), la interactividad puede ser utilizada como herramienta expresiva, de manera que ésta permita:

- Transmitir emociones como el caso del proyecto *Bla bla bla*⁶⁹
- Conectar significado y significante, como en el caso del proyecto *La vie en sac*⁷⁰
- Fomentar la exploración, como en el caso del proyecto *Sacremontagne*⁷¹
- Por desencadenar y/o provocar buena estimulación al usuario a partir de la creación de pruebas, como en el caso de *Darfur Game*⁷²
- Las entrevistas deben ser lo más interactivas posible, es decir, partidas con estructura pregunta-respuesta.

Maurin, como apoyo docente del mencionado curso (2011), adapta parte de la narración no lineal del curso de Ian Schreiber "Game design concepts". En función de ello, delimita un conjunto muy interesante de tipos de narrativas interactivas que caracterizan a los documentales interactivos, las cuales muestran paralelismos evidentes con nuestra propuesta de modalidades

⁶⁹ Consultar el proyecto en esta dirección web: <http://blabla.onf.ca/>

⁷⁰ Consultar el proyecto en esta dirección web: <http://www.lavieasac.com/>

⁷¹ Consultar el proyecto en esta dirección web: <http://sacremontagne.onf.ca/>

⁷² Consultar el proyecto en esta dirección web: <http://www.radiodabanga.org/darfurgame/english/game.html>

de navegación e interacción, las cuales enumeramos en el siguiente apartado de este capítulo. Por su interés, resumimos aquí la propuesta de narrativas de Maurin:

1. Narrativa lineal (equivalente a la modalidad de navegación audiovisual/partida). Manera clásica de narrar basada en una sola historia posible. Los acontecimientos se suceden en un orden definido por el narrador. Se trata de un tipo de narrativa fácil de generar y de usar, de fácil transmisión de emociones al usuario en la que no hay saturación de información. Como puntos negativos, destacamos la poca interacción e involucración, y fruto de ello, cada usuario obtiene la misma experiencia. Ejemplos son *Le corps incarcéré*⁷³, *Where is Gary*⁷⁴ i *Bucarest Below Ground*.⁷⁵

2. Narrativa concéntrica (equivalente a la modalidad hipertextual). Muchos ejemplos se pueden ubicar en esta categoría. Los usuarios tienen acceso a un esquema o mapa general de los diferentes contenidos y secciones y las visitan en el orden que deseen. Parece simple y abierto en términos de libertad ofrecida al interactor. Ofrece la posibilidad de ordenar fragmentos heterogéneos que parecen adquirir sentido a través de su unión. Como defectos, el punto de vista del autor puede debilitarse o desaparecer y se detecta demasiada saturación de información al mismo tiempo: sólo los usuarios más motivados accederán a todas las secciones. Ejemplos son *Vies de jeunes*⁷⁶, *The iron curtain diaries*⁷⁷ i *Behind the veil*⁷⁸.

3. Narrativa "Espina de pescado" o "banda elástica". Esta estructura presenta una historia lineal central y circumvalaciones a subhistorias que vuelven al eje central. Presenta similitudes con la narrativa lineal, se trata de una mezcla equilibrada entre narración e interacción y puede incluir más material que una historia lineal, ideal para aprovechar materiales extras. Como factores negativos, puede parecer muy próximo a una historia lineal, provocando que el autor se aburra o que no tenga interés para consultar las subhistorias. Cada subhistorias puede alejar al espectador

⁷³ Consultar el proyecto en esta dirección web: http://www.lemonde.fr/societe/visuel/2009/06/22/le-corps-incarcere_1209087_3224.html

⁷⁴ Consultar el proyecto en esta dirección web: <http://whereisgary.net/>

⁷⁵ Consultar el proyecto en esta dirección web: http://www.bombayfc.com/bucharest_uk/

⁷⁶ Consultar el proyecto en esta dirección web: http://www.lemonde.fr/societe/visuel/2011/06/10/vie-de-jeunes-a-l-age-ou-tout-oscille_1534639_3224.html

⁷⁷ Consultar el proyecto en esta dirección web: <http://www.theironcurtaindiaries.org/>

⁷⁸ Consultar el proyecto en esta dirección web: <http://www.theglobeandmail.com/news/world/behind-the-veil/>

del flujo original, haciendo que pierda interés por la historia inicial. Maurin destaca *Welcome to Pine Point*⁷⁹ i *Prison Valley*⁸⁰.

4. Narrativa ramificada (equivalente a la modalidad ramificada/hipertextual). En momentos definidos, el usuario debe tomar decisiones que le llevarán hacia un nodo determinado de la historia. Estructura potencialmente muy interactiva con poca saturación de información debido a que los usuarios siempre se encuentran involucrados en la historia a partir de sus decisiones y siempre quieren saber más. Sin embargo, genera altos costos de la producción (2 opciones es equivalente a narrar 4 historias) y la frustración de los autores ya que la totalidad de las opciones no serán nunca vistas, pero hay que intentar que al menos una persona vea cada una de las historias. Destaca *Journey to the end of the coal*⁸¹ y en general todos los proyectos creados con el software Klynt (Honkytonk).

5. Narrativas paralelas. Hay diferentes ejes pero un eje no termina en otro, sino que la historia contempla diferentes nudos y desenlaces, por tanto, se basa en una narrativa ramificada. Ofrece una buena interacción aunque los caminos y los nodos son previamente definidos. No hay saturación de información ni elevados costes de producción. Muy parecida a la narrativa lineal como la de la espina de pescado, poca libertad al usuario. Destacamos *Tanatorama*⁸² i *Premiers combats*⁸³.

6. Narrativa enroscada. Narrativa paralela de multijugador o versión más escenificada de una narrativa concéntrica. Consiste en explicar una historia en relación a diferentes puntos de vista. Se salta de nodo a nodo pero no hay que ir a pasar por el eje principal. La experiencia del usuario puede ser muy agradable y elocuente. Muchas historias dentro de la misma historia y/o tema e idealmente, los usuarios pueden moverse a través de muchas partes de la narrativa simultáneamente. Como defectos, mucha saturación de información de cara al usuario y un tipo de diseño interactivo complejo: hay que guardar y/o seleccionar información para más adelante, haciendo que el usuario pase por otras historias antes de llegar a lo mejor. En citamos *Gaza Sderot*⁸⁴ i *Inside the haiti earthquake*⁸⁵.

⁷⁹ Consultar el proyecto en esta dirección web: <http://pinpoint.nfb.ca/#/pinpoint>

⁸⁰ Consultar el proyecto en esta dirección web: <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>

⁸¹ Consultar el proyecto en esta dirección web:: <http://www.honkytonk.fr/index.php/webdoc/>

⁸² Consultar el proyecto en esta dirección web: <http://www.thanatorama.com/>

⁸³ Consultar el proyecto en esta dirección web: <http://www.premierscombats.com/>

⁸⁴ Consultar el proyecto en esta dirección web: <http://gaza-sderot.arte.tv/>

7. Narrativa de dinámica orientada a objetos. Estructura narrativa todavía en fase de experimentación. Pequeñas historias que incluyen puntos de entrada y salida. Equivalente a minicapítulos de un libro o escenas de una obra, pero menos estrictos, pues no hay que leerlos todos ni seguir un orden determinado. La concatenación de todas estas historias funciona como una narrativa paralela. No hay demasiada saturación de información: los usuarios no se sienten nunca perdidos, la historia completa sólo es percibida al final. Se trata de una mezcla de roles entre autor y usuario: el usuario puede llegar al final pero no entenderlo ya que se ha perdido algún módulo concreto previo. Los ejemplos significativos son *Soul Patron*⁸⁶ i *Façáde*⁸⁷, aunque este último no sea considerado por Maurin como un documental interactivo propiamente.

5.7 Multimodalidad: las modalidades de navegación y de interacción

5.7.1 Distinción básica entre las modalidades de representación, las modalidades de navegación y las modalidades de interacción

Una de las premisas básicas de este trabajo es la de establecer una distinción básica entre tres categorías centrales: representación, navegación e interacción. Mientras en los documentales lineales no se obliga a ninguna respuesta interactiva en el sentido fuerte (únicamente, y si se quiere, a una interpretación cognitiva de lo que se está exponiendo y unas conclusiones subjetivas en función de los propios sistemas de percepción), en el caso de los documentales interactivos esta negociación pasa forzosamente por la navegación y la interactividad y se articula a partir de las diferentes modalidades existentes.

Los modos de representación muestran la actitud o posicionamiento del realizador ante el mundo que filma, y esto se traduce en un discurso determinado que adopta una determinada forma según unas convenciones establecidas. Serían ejemplos las modalidades expositiva, poética, reflexiva, interactiva, observacional o performativa.

Las modalidades de navegación permiten diferentes formas de navegar o penetrar la realidad, y en conjunto un despliegue multimodal no lineal que no existe en los modos de representación.

⁸⁵ Consultar el proyecto en esta dirección web: <http://insidedisaster.com/experience/Main.html>

⁸⁶ Consultar el proyecto en esta dirección web: <http://www.soul-patron.com/>

⁸⁷ Consultar el proyecto en esta dirección web: <http://www.interactivestory.net/>

Ejemplos: las modalidades de navegación temporal, espacial, testimonial, narrativa ramificada, etc.

Las modalidades de interacción van un paso más allá y proponen un escenario en el que el receptor se convierte en cierto modo en emisor: éste puede dejar una marca o huella de su paso por la obra. Serían ejemplos las modalidades de interacción a través de aplicaciones 2.0, generativa, etc.

Si bien es cierto que una película puede mezclar diferentes modalidades de representación, el espectador siempre acabará viendo las mismas imágenes con un orden determinado. Las modalidades navegacionales e interactivas, mezcladas, pueden aportar diferentes perspectivas al interactor e incluso se pueden mezclar y combinar (con lo que los caminos y las opciones/elecciones son prácticamente infinitas), produciendo una experiencia inmersiva e interactiva nunca imaginada en los documentales tradicionales.

La distinción básica se articula partiendo de la siguiente premisa inicial: en el género estudiado no es tan importante el intento de retratar una realidad interesante como lo sería para el documentalista tradicional (la representación de la realidad ha sido el objetivo original de los documentales lineales), sino la forma elegida por el autor para interactuar con la realidad, para intervenir a través de la filmación, edición y exhibición. Esta forma, como lo es en el caso audiovisual el modo de representar, es indicativa de las formas de pensar sobre la realidad, y por tanto, de forjarla. De acuerdo con Bruzzi (2000:125), consideramos que el trabajo de cámara, planos y edición no son suficientes ya para comprender la especificidad de este nuevo género, y proponemos la interactividad como la característica básica que le da forma.

Establecer esta distinción clave conlleva saber identificar las diferentes lógicas de la documentación de la realidad y los nuevos modos de subjetividad posibles gracias a los medios de comunicación digitales. Y esto conlleva un salto de las modalidades de representación de la realidad a las nuevas modalidades para navegar e interactuar con ella, es decir, el salto de analizar "el qué" se quiere representar "lo que" se quiere representar (no importa tanto el concepto "en sí" sino la "forma" con la que se llega a formular).

De acuerdo con Gaudenzi (2009:9), las diferentes modalidades aportadas por Bill Nichols durante los últimos años no son indicadores válidos para analizar de qué manera el documental interactivo explota sus posibilidades de representación de la realidad. En la misma línea, las clasificaciones propuestas y comparadas en el segundo capítulo (Barnouw, Renov, Crawford y Ardèvol) tampoco responden a la lógica de representación que presentan los documentales

interactivos. Se trata de pasar de un análisis centrado en las diferentes lógicas o actitudes que tomaron los realizadores de los documentales lineales (las modalidades de representación documental) a las diferentes maneras o escenarios que los autores de interactivos ofrecen a sus interactores a través de la tecnología (modalidades de navegación y de interacción no lineales). Señala Gaudenzi (2009): “I argue that *modes of representation* were important in linear documentary making but it is *modes of interaction* that become key in interactive documentary” (Gaudenzi, 2009:31). En este trabajo, proponemos la especificación de las modalidades de navegación y de interacción de la siguiente manera:

- Son diferentes maneras de navegar y de interactuar con la realidad.
- La diferenciación básica entre las modalidades de navegación y de interacción radica en el grado de interacción con la que cuenta el interactor: en las modalidades de navegación no lineal, éstas no se pueden considerar como interactivas, ya que el usuario, más que interactuar (entendido desde el punto de vista de dejar una huella, de contribuir a la obra aportando algo determinado), navega (entendido desde el punto de vista de la circulación y elección de un itinerario concreto en función de los propios intereses) por las diferentes propuestas ya existentes. En el caso de interactuar, lo plantearemos desde el punto de vista de intercambio o de una acción (causa) que crea un efecto perdurable en el espacio y el tiempo.
- El sistema es interactivo porque cuenta con una interfaz y permite una comunicación con el interactor, pero en el caso de las modalidades de navegación consideraremos esta interacción como débil o reactiva (la misma que se puede efectuar con el mando de la televisión pero aplicado a un contexto multimedial), y en el caso de las modalidades de interacción como fuerte (en el sentido de la generación y contribución a la obra en sí).
- Cada modalidad, al encontrarse conectada a otra o con todas a la vez, se configura como un sistema propio, de modo que las propiedades de un sistema son aplicables y extrapolables a otro sistema. Este punto se relaciona con la idea de los "mapas mentales" y sus relaciones como las describe Josep Maria Catalán (2011) en su investigación.

Los grados definidos en este trabajo mantienen algunos puntos en paralelo con el análisis efectuado por Gaudenzi (2009), que considera que la interactividad puede ser semi-cerrada (cuando el usuario puede navegar, pero no cambiar el contenido), semi -abierta (cuando el usuario puede participar, pero no cambiar la estructura del documental interactivo) o completamente abierta (cuando el usuario y el documental interactivo cambian constantemente

y se adaptan el uno al otro). Según Gaudenzi, estas variantes serán las que determinarán qué tipo de documental interactivo es.

5.7.2 Diferenciación básica entre navegación e interacción

La novedad del documental interactivo radica en su nivel argumental: éste aporta una nueva forma de organizar y administrar los contenidos del guión - el texto - y, por extensión, una nueva dinámica expositiva del argumento de una manera menos lineal en la que el espectador puede navegar a través de las diferentes partes, que al final, al igual que en el documental tradicional, debe conducir a un objetivo específico: el planteado por el argumento del guión. Llegados a este punto - y para completar el apartado dedicado al estudio de la interactividad -, debemos extendernos en la distinción fundamental entre navegar e interactuar.

5.7.2.1 Las modalidades de navegación

Tanto en lugares estáticos - Web 1.0 - como en sitios dinámicos - Web 2.0 -, la navegación juega un papel determinante. Ésta se puede definir como el diseño de una itinerario que muestre coherencia entre el material visual y el argumento o la razón de ser del lugar en cuestión. Consideraremos sinónimos de navegar "visitar", "recorrer", "observar", "comparar", etc. Términos relacionados con el verbo "transitar" que indiquen algún tipo de "movimiento físico dentro de la aplicación". Al realizar estas acciones, aunque la experiencia visual puede ser más dinámica que en el sentido tradicional del visionado lineal, ésta no deja de ser similar a la lectura de una revista o de un libro, es decir, cambiamos el orden del discurso pero no su mensaje o estructura visual previamente diseñada y conceptualizada. Los elementos de una interfaz, para conseguir que la navegación resulte fluida, intuitiva y eficaz, deben disponer de un orden visual coherente para alcanzar los siguientes objetivos:

- Orientar y ubicar
- Informar
- Ejemplificar
- Almacenar y distribuir contenidos
- Estimular visualmente para continuar la visita
- Contribuir a reforzar la metáfora del lugar

En el siguiente cuadro se detallan las diferentes modalidades y sus submodalidades de navegación no lineal.

5.3 Listado de las modalidades y submodalidades de navegación digital

Tabla 5.3		MODALIDADES DE NAVEGACIÓN DIGITAL	
MODALIDADES	SUB-MODALIDADES		
MODALIDAD DE NAVEGACIÓN PARTIDA	* TEMAS * CAPÍTULOS * SECUENCIAS	* HISTORIAS * TÓPICOS	
MODALIDAD DE NAVEGACIÓN TEMPORAL	* SIGLOS * DÉCADAS * AÑOS * MESES	* DIAS * FECHAS CONCRETAS * EVENTOS * PERIODOS/ETAPAS	
MODALIDAD DE NAVEGACIÓN ESPACIAL	* MAPA GEOGRÁFICO * MAPA GRÁFICO/ VISUAL	* MAPA ESTADÍSTICO * FOTOGRAFÍAS	
MODALIDAD DE NAVEGACIÓN TESTIMONIAL	* VÍDEO/AUDIO DE LOS PERSONAJES * VÍDEO/AUDIO DE LOS PARTICIPANTES - ENTREVISTADOS		
MODALIDAD DE NAVEGACIÓN NARRATIVA RAMIFICADA	* ELEGIR OPCIÓN PARA AVANZAR		
MODALIDAD DE NAVEGACIÓN HIPERTEXTUAL	* ESQUEMA HIPERTEXTUAL A BASE DE NODOS Y ENLACES		
MODALIDAD DE NAVEGACIÓN PREFERENCIAL	* ARRASTRAR MEDIA A ZONAS DELIMITADAS * BOTONES DE ADICIÓN Y SUPRESIÓN		
MODALIDAD DE NAVEGACIÓN AUDIOVISUAL	* VÍDEO I AUDIO * ANIMACIÓN Y AUDIO * ANIMACIÓN + VÍDEO + AUDIO * FOTOGRAFÍA Y AUDIO		
MODALIDAD DE NAVEGACIÓN SONORA	* AUDIO * MÚSICA		
MODALIDAD DE NAVEGACIÓN SIMULADA-IMMERSIVA	* SIMULACIÓN * JUEGO INTERACTIVO		

En el siguiente cuadro se definen las principales características de las modalidades de navegación no lineal.

5.4 Características de las modalidades de navegación digital

MODALIDADES DE NAVEGACIÓN	CARACTERÍSTICAS
NAVEGACIÓN A PARTIR DE LA DIVISIÓN EN DIFERENTES PARTES (PARTIDA)	* Podemos navegar por una línea de contenidos y saltar de un tema a otro cuando lo decidimos (clicando sobre botones o sobre una línea de tiempo) * Las secuencias del documental se encuentran partidas y se dividen en partes temáticas (como una partición de los capítulos de un libro) * Metáfora gráfica de la secuencia ordenada de los principales ejes temáticos (particiones para secuencias o unidades temáticas del documental audiovisual)
NAVEGACIÓN A TRAVÉS DEL TIEMPO (TEMPORAL)	* Pueden haber dos o más líneas de tiempo simultáneamente (una de navegación a través de los años y una a través de diferentes épocas, décadas, etc.) * Línea de tiempo con los años de forma ascendente de izquierda a derecha (p ej). * Años o etapas que comprende el tema tratado en el documental. * Metáfora gráfica de el eje cronológico.
NAVEGACIÓN POR EL ESPACIO (ESPACIAL)	* Sobre el dibujo del escenario físico se superponen un conjunto de elementos (objetos, personajes, sonidos, vídeos, ...) y haciendo clic sobre ellos los activamos y navegamos. Accedemos a nuevas capas de información y sus contenidos a partir de diferentes profundidades. * Fotografía panorámica navegable hacia la derecha-izquierda mediante el movimiento del ratón. * Metáfora gráfica de la recreación digital de un escenario físico descrito o que mantenga relación con el contexto y / o tema del documental.
NAVEGACIÓN A TRAVÉS DE LOS TESTIMONIOS (TESTIMONIAL)	* Primero pulsamos sobre la imagen de los entrevistados para realizar la primera elección. Después se despliega un conjunto de preguntas (son botones que podemos activar y entonces escuchar las respuestas una por una). * Cada entrevistado se especializa en una época o hace referencia a un tema concreto, aunque también todos pueden responder a las mismas preguntas y aparecer aportando su visión a cada bloque propuesto. * Metáfora en formato agrupación de personas entrevistadas. Se agrupan en un formato donde cada entrevistado se encuentra gráficamente representado por una miniatura con la imagen de su cara, p ej. (Participantes) * Los personajes son interactivos y pulsando sobre ellos accedemos a diferentes tipos de contenidos relacionados (biografía, obra, relación con el tema tratado, textos o vídeos sobre el personaje, enlaces a otros hipertextos, etc.). Metáfora gráfica del dibujo de los personajes históricos a los que se refiere el documental (Personajes).
NAVEGACIÓN NARRATIVA RAMIFICADA	* Metáfora del esquema multidesarrollo que comienza de manera automática la narración y en un punto determinado se para y el usuario debe bifurcarse de manera obligatoria. * Esta modalidad puede ir complementada con una de navegación hipertextual o un mapa de el interactivo para que el usuario pueda ver el desarrollo más o menos ordenado de los contenidos según ha diseñado el autor.

MODALIDADES DE NAVEGACIÓN	CARACTERÍSTICAS
NAVEGACIÓN HIPERTEXTUAL	* Muy utilizado para secciones básicamente de texto o donde este predomina, aunque también podemos encontrar otros elementos. * Metáfora que sigue el esquema de esqueleto hipertextual clásico: un conjunto de contenidos articulados a partir de nodos, vínculos y anclas.
NAVEGACIÓN A TRAVÉS DE LOS CONTENIDOS AUDIOVISUALES (AUDIOVISUAL)	* Articula un conjunto variado de media (imágenes, fotografías, vídeo, música, comentarios, documentos, etc.) y luego los consume en el orden que elige, no lo que el audiovisual y el montaje proponen. * El usuario elige los materiales que más le gustan y se confecciona su lista ordenada. * Metáfora de conjunto de cuadros vacíos que se llenan y se ordenan con la información elegida por parte del usuario.
NAVEGACIÓN SEGÚN LAS PREFERENCIAS (PREFERENCIAL)	* Metáfora en forma de barra de navegación en la parte inferior del vídeo o de botones separados en algún lugar de la pantalla (desde donde activamos las diferentes particiones). * El documental puede estar entero y al mismo tiempo partido por unidades temáticas, capítulos, secuencias, historias, tópicos, etc. * Exposición secuencial y lineal del discurso audiovisual. * Documental audiovisual.
NAVEGACIÓN SONORA	* Metáfora en forma de reproductor de música o de webcast de audio - Entrevistas sonoras: pueden ir acompañadas de la transcripción literal de las mismas, las preguntas y de otros elementos (imágenes, archivos, etc.). - Fragmentos de música: pueden estar ordenados en un reproductor o enlazar con algún gestor de música en línea.
NAVEGACIÓN SIMULADA-INMERSIVA	* Metáfora basada en los parámetros de simulación e inmersión que proponen los videojuegos. - En el caso de la simulación: se trata de recrear la situación real dotándola del máximo de realismo posible para lograr una inmersión casi total. - En el caso de un juego interactivo: se trata de que el interactor se involucre activamente en el planteamiento que se le proponga.

A continuación presentamos una clasificación y distribución de los modos de navegación en relación al nivel y/o grado de interacción que contemplan. Los diferenciamos entre modos débiles, medios y fuertes:

5.5 Clasificación y distribución de los modos de navegación en relación al nivel y/o grado de interacción

Tabla 5.5

CLASIFICACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE LOS MODOS DE NAVEGACIÓN

MODOS DE NAVEGACIÓN FUERTES (Cercano a los modos de interacción)	MODOS DE NAVEGACIÓN MEDIOS (Estadio intermedio)	MODOS DE NAVEGACIÓN DÉBILES (Cercano a los modos de representación)
Modalidad de navegación preferencial	Modalidad de navegación ramificada	Modalidad de navegación partida
Modalidad de navegación simulada-inmersiva	Modalidad de navegación hipertextual	Modalidad de navegación temporal
		Modalidad de navegación espacial
		Modalidad de navegación testimonial
		Modalidad de navegación audiovisual
		Modalidad de navegación sonora

5.7.2.1 Las modalidades de interacción

Lo que diferencia básicamente un documental clásico de un interactivo es la presencia de una interfaz, estructura que permite articular un sistema de interacción en torno al proyecto audiovisual. En el caso de interactuar, lo plantearemos desde el punto de vista de "intercambio", "alteración", "transformación", y/o "modificación", o de una "acción" (causa) que crea un efecto perdurable en el espacio y el tiempo. Si bien en el caso anterior nos centramos en "transitar", esta vez nos podemos parar y afectar lo que observamos. El modelo de interacción puede ofrecer herramientas al usuario, como la posibilidad de comentar, explicar o compartir opiniones, abriendo propuestas de debate en tiempo real (algo que el documental convencional no permite), en el nivel más bajo. En un nivel intermedio, puede estimular a crear una imagen o contribuir aportando contenido audiovisual, aunque esta libertad sea cuestionable. En el sentido más evolucionado, la interacción consistiría en formar parte de la misma historia como protagonista, participante o actor, y a partir de las propias decisiones, movimientos y/o acciones, que la historia se vaya creando y redefiniendo a tiempo real. En estos niveles de interacción no sólo tenemos la capacidad de modificar el orden y la naturaleza del discurso y/o narración

(estructura), sino también la del propio mensaje y/o texto (contenido), que al final se configurará como la misma obra en sí. Como vemos, en cada nivel de interacción, el usuario dispone de las herramientas y la libertad que un diseño de interfaz permite y el abanico de opciones a nivel de animación y narrativa que ofrecen los nuevos lenguajes de programación. A continuación se ofrecen las diferentes modalidades y submodalidades de interacción digital.

5.6 Listado de las modalidades y submodalidades de interacción digital

Tabla 5.6 **MODALIDADES DE INTERACCIÓN DIGITAL**

MODALIDADES	SUBMODALIDADES
MODALIDAD DE INTERACCIÓN SOCIAL - 2.0	* CONEXIÓN CON HERRAMIENTAS/APLICACIONES 2.0 * ESTAS HERRAMIENTAS DEBEN ESTAR CONECTADAS DE ALGUNA MANERA CON EL PROYECTO, DEBE DE HABER UN OUTPUT REAL A PARTIR DE LA INTRODUCCIÓN DE INFORMACIÓN POR PARTE DEL INTERACTOR
MODALIDAD DE INTERACCIÓN GENERATIVA - CONTRIBUTIVA	* AÑADIR O APORTAR CONTENIDO EN EL SISTEMA * CASO DEL VIDEO: PROGRAMARIO LOCALIZADOR EN EL EQUIPO DEL USUARIO
MODALIDAD DE INTERACCIÓN FÍSICA - EXPERIMENTADA	* EVOLUCIÓN DEL SISTEMA Y EL ENTORNO * DISEÑA LA EXPERIENCIA EN UN ENTORNO DINÁMICO APLICABLE A LOS DISPOSITIVOS MÓVILES, YA SEA EN MOVIMIENTO O A PARTIR DE ACCIONES FÍSICAS COMO CLICAR, MOVER, ARRASTRAR, CANVIAR EL PUNTO DE VISTA DE LA CÁMARA, ETC.

Seguidamente se definen las principales características de las modalidades de interacción digitales, a partir de los cuales procederemos a extraer los indicadores válidos para aplicar en esta categoría en el modelo de análisis que presentamos en el capítulo octavo.

5.7 Características de las modalidades y submodalidades de interacción digital

Tabla 5.7 CARACTERÍSTICAS MODALIDADES DE INTERACCIÓN DIGITAL

MODALIDADES	CARACTERÍSTICAS
INTERACCIÓN SOCIAL - 2.0	* Metáfora de la participación del interactor en el sistema de tal manera que aporte su punto de vista o utilice otras plataformas para comunicarse con el interactivo. * En el caso externo, a partir de los iconos de las aplicaciones con las que se permite la interacción básica, podemos comunicarnos con la aplicación y realizar la aportación que ésta permita. * Algunas herramientas pueden encontrarse incrustadas dentro del mismo documental, como es el caso de los bloques o los foros de discusión.
INTERACCIÓN GENERATIVA	* El usuario-interactor actúa como emisor de contenidos y el director de la pieza como filtrador de calidad. * Se sustenta a través de conexión con base de datos (PHP-SQL), información dinámica y servidor remoto (MySQL). * Como un libro de visitas (posts en un blog) o muchas aplicaciones colaborativas pero con la función de almacenamiento y presentación del material aceptado. * El director de la obra o un adjunto de dirección/responsable de contenidos filtra el material y lo coloca allí donde cree que puede adquirir más significado. Página que incorpora una aplicación propia - software - que permite seleccionar media del equipo del usuario y enviarla a una base de datos donde será validada por el administrador de la obra o director de contenidos multimediales del documental interactivo.
INTERACCIÓN FÍSICA - EXPERIMENTADA	* Metáfora de la participación del interactor en el sistema a partir de su desplazamiento físico o a partir de ciertas acciones físicas sobre el mismo dispositivo. * Toda la narración se desarrolla en un contexto dinámico. * Entrarían en esta categoría la geolocalización, el mapeado en tiempo real de datos, la realidad aumentada, la realidad virtual, las nuevas maneras de interactuar con las tablillas, etc.

A continuación presentamos una clasificación y distribución de los modos de interacción entre modos débiles, medios y fuertes, en relación al grado de interacción que contemplan.

5.8 Clasificación y distribución de los modos de navegación en relación al nivel y/o grado de interacción

Tabla 5.8

CLASIFICACIÓN Y DISTRIBUCIÓN
DE LOS MODOS DE INTERACCIÓN

MODOS DE INTERACCIÓN FUERTES (Interacción fuerte)	MODOS DE INTERACCIÓN MEDIANOS (Interacción mediana)	MODOS DE INTERACCIÓN DÉBILES (Interacción debil)
Modalidad interacción física/ experimentada - Nivel interno físico/real (movimiento con dispositivo generativo en tiempo real, realidad aumentada, etc.)	Modalidad de interacción generativa - Aportar contenidos audiovisuales y modificar el flujo del documental interactivo - Contribución interna a la misma obra (agregador de video y audio, generación virtual en tiempo real, etc.) - Nivel interno virtual	Modalidad aplicaciones 2.0 - Aportar contenidos multimedia pero sin modificar el flujo del documental interactivo - Colaboración, participación fuera de la obra - Nivel externo virtual - Comentar, explicar o compartir opiniones (debates, chats, foros, etc.)

5.7.3 Equivalencias entre las diferentes modalidades del documental interactivo

En el siguiente cuadro, y continuando con la propuesta inicial efecuada por Bill Nichols, establecemos una propuesta de equivalencia entre las diferentes modalidades (representación y navegación/interacción).

5.9 Equivalencias entre las modalidades de representación y las de navegación-interacción

Tabla 5.9

EQUIVALENCIAS MODALIDADES DEL DOCUMENTAL INTERACTIVO

MODALIDADES DE NAVEGACIÓN Y INTERACCIÓN	MODALIDADES DE REPRESENTACIÓN
MODALIDAD DE NAVEGACIÓN NARRATIVA RAMIFICADA	OBSERVACIONAL El material se encuentra dispuesto y todas las opciones se encuentran abiertas desde el inicio. Entiende esta equivalencia si nos basamos en el esquema de la base de datos. En un proyecto al estilo mosaico, el material está dispuesto, en apariencia, sin la intervención del creador, aunque es evidente que hay un criterio previo de selección para pasar a formar parte de la base de datos en cuestión.
MODALIDAD DE NAVEGACIÓN HIPERTEXTUAL	EXPOSITIVA Equivaldría al discurso expositivo ya que el contenido se ofrece estructurado según el orden del discurso, de manera que se puede alterar el orden de visualización pero siempre existe una propuesta inicial - guión y estructuración previa - ofrecida por el autor. El sentido de la obra no varía ya que sus diferentes partes no alteran (en principio) la percepción sobre el producto final. Esta división en partes responde a la utilización de la propuesta de la submodalidades existente dentro de esta modalidad (esquema hipertextual a base de nodos y enlaces). La voz narrativa del creador predomina sobre el resto y en definitiva hay poca cesión de control al interactor.
MODALIDAD DE NAVEGACIÓN PREFERENCIAL	PARTICIPATIVA Establece un tipo de participación por parte de los dos actores involucrados (autor y interactor) en base a unos contenidos predeterminados. El director de la obra incita al interactor a participar en esta escogiendo unos contenidos - puede ser cualquier tipo de medio: vídeos, músicas, textos, etc. -, y lo articula a partir de la utilización de alguna o varias de las diferentes submodalidades propuestas (arrastrar media en zonas concretas y/o botones de adición y supresión). Bastante cesión de control por parte del creador del proyecto.
MODALIDAD DE NAVEGACIÓN AUDIOVISUAL	EXPOSITIVA Equivaldría al discurso expositivo en el sentido literal, ya que el contenido se ofrece en un solo bloque o secuencia de manera que se pueden cambiar algunos parámetros secundarios (adelantar o retroceder, volumen, pantalla completa, compartir, etc.) pero no el orden de visualización. El sentido de la obra no varía ya que sus diferentes partes no alteran (en principio) la percepción sobre el producto final. Esta división en partes responde a la utilización de alguna de las propuestas de las submodalidades existentes dentro de esta modalidad (video y audio, animación y audio, animación + vídeo y audio y/o fotografía y audio). La voz narrativa del creador predomina sobre el resto y en definitiva hay una falta casi total de cesión de control al interactor.

Tabla 5.9

EQUIVALENCIAS MODALIDADES DEL DOCUMENTAL INTERACTIVO

MODALIDADES DE NAVEGACIÓN E INTERACCIÓN	MODALIDADES DE REPRESENTACIÓN
MODALIDAD DE NAVEGACIÓN PARTIDA	EXPOSITIVA Equivaldría al discurso expositivo ya que el contenido se ofrece partido - por bloques o secuencias - de manera que se puede alterar el orden de visualización pero siempre existe una propuesta inicial - guión y estructuración previa - ofrecida por el autor. El sentido de la obra no varía ya que sus diferentes partes no alteran (en principio) la percepción sobre el producto final. Esta división en partes responde a la utilización de alguna de las propuestas de las submodalidades existentes dentro de esta modalidad (temas, capítulos, secuencias, historias y/o tópicos). La voz narrativa del creador predomina sobre el resto y en definitiva hay poca cesión de control al interactor.
MODALIDAD DE NAVEGACIÓN TEMPORAL	PARTICIPATIVA Establece un tipo de participación por parte de los dos actores involucrados (autor y interactor) en función de un intervalo temporal determinado. El director de la obra incita al interactor a participar en esta escogiendo unos puntos determinados de la narración - un esquema temporal concreto dentro de la historia - reflejado en este caso en la utilización de alguna o varias de las diferentes submodalidades propuestas (siglos, décadas, años, meses, días, fechas concretas, eventos y/o periodos/etapas). Bastante cesión de control por parte del creador del proyecto.
MODALIDAD DE NAVEGACIÓN ESPACIAL	PARTICIPATIVA Establece un tipo de participación por parte de los dos actores involucrados (autor y interactor) en relación a una situación espacial determinada. El director de la obra incita al interactor a participar en esta escogiendo unos puntos determinados de la narración - ubicaciones geográficas espaciales -, reflejado en este caso en la utilización de alguna o varias de las diferentes submodalidades propuestas (mapa geográfico, mapa gráfico, mapa visual, mapa estadístico y/o fotografías). Bastante cesión de control por parte del creador del proyecto.
MODALIDAD DE NAVEGACIÓN TESTIMONIAL	PARTICIPATIVA Establece un tipo de participación por parte de los dos actores involucrados (autor y interactor) en base a unos actores que en la narración. El director de la obra incita a el interactor a participar en esta escogiendo unos puntos determinados de la narración - las entrevistas a los actores sociales, expertos o acceso biográfico a los personajes históricos -, reflejado en este caso en la utilización de alguna o varias de las diferentes submodalidades propuestas (vídeo/audio de los personajes y/o vídeo/audio de los participantes-entrevistados). Bastante cesión de control por parte del creador del proyecto.

Tabla 5.9

EQUIVALENCIAS MODALIDADES DEL DOCUMENTAL INTERACTIVO

MODALIDADES DE NAVEGACIÓN E INTERACCIÓN	MODALIDADES DE REPRESENTACIÓN
MODALIDAD DE NAVEGACIÓN SONORA	EXPOSITIVA En el sentido de articular un discurso pero a partir de una construcción a base de elementos sonoros. Como elemento de continuidad, el sonido resulta fundamental para dotar de dinamismo y sensación de progreso a las piezas del género.
MODALIDAD DE INTERACCIÓN SIMULADA-IMMERSIVA	PERFORMATIVA Una simulación o inmersión en un espacio virtual es equivalente a realizar una actuación performativa, ya que estas dos variantes que conforman esta modalidad son las que se encuentran más cerca del juego en primera persona. En una simulación o proyecto inmersivo, en cierto modo nos situamos literalmente en la piel de un protagonista o activista, como sería un ejemplo paradigmático de esta modalidad de representación.
MODALIDAD DE INTERACCIÓN CON APPS 2.0	PERFORMATIVA Normalmente la aplicación 2.0 suele ser externa al proyecto, pero también se puede encontrar incrustada dentro de éste. En el sentido que la persona involucrada, al contribuir, participar, generar y/o aportar, realiza una actuación física concreta y tangible al sistema.
MODALIDAD DE INTERACCIÓN EXPERIMENTADA	PERFORMATIVA En esta modalidad, el interactor experimenta la propuesta documental desde la experiencia personal física en un entorno compuesto de variables dinámicas. En cierto modo, el interactor realiza una representación performativa articulada a partir del movimiento por el espacio, acciones concretas sobre objetos físicos, envío y recepción de variables de otros participantes, lógicas del juego, etc.

5.7.4 Combinación de las modalidades de navegación y las modalidades de interacción

A partir del análisis de diferentes ejemplos de documentales interactivos que se describen en el cuarto capítulo, se ofrece la combinación de diferentes modalidades de navegación. Cada uno de los ejemplos seleccionados mezcla de manera original y diferente las diferentes modalidades de representación, navegación e interacción. En este apartado nos interesa detectar y comparar los proyectos estudios de caso en esta investigación, presentados en el capítulo 4 y descritos en fichas individuales al final del trabajo, para ver a través de qué nuevas modalidades se expresan.

Tabla 5.10 Combinación de diferentes modalidades de navegación a partir del análisis de diferentes ejemplos significativos

EJEMPLOS ANÁLISI	MODALIDADES DE NAVEGACIÓN									
	PARTIDA	TEMPORAL	ESPACIAL	TESTIMONIAL	NARRATIVA RAMIFICADA	HIPERTEXTUAL	PREFERENCIAL	AUDIOVISUAL	SONORA	SIMULADA/ INMERSIVA
<i>Boston Renewed Vistas</i>	×	✓	✓	✓	×	✓	×	×	×	✓
<i>Collapsus</i>	×	×	✓	×	×	×	×	✓	×	✓
<i>Filmmaker-in-residence</i>	✓	×	×	✓	×	×	×	✓	×	×
<i>Gaza-Sderot</i>	✓	✓	✓	✓	×	×	×	×	×	×
<i>Guernika, pintura de guerra</i>	×	✓	✓	✓	×	×	×	✓	×	×
<i>Joan Miró. El color dels somnis</i>	×	✓	✓	✓	×	✓	×	✓	×	×
<i>One Millionth Tower</i>	×	×	✓	✓	×	×	×	✓	×	✓
<i>Out my Window</i>	×	×	✓	✓	×	×	×	×	×	×
<i>Prison Valley</i>	×	×	✓	✓	✓	×	×	✓	×	✓
<i>Rider Spoke</i>	×	✓	✓	✓	×	×	×	✓	✓	✓
<i>The Big Issue</i>	×	×	×	×	✓	✓	×	×	×	×
<i>Walking the Edit</i>	×	✓	✓	×	×	×	×	✓	✓	✓
<i>Welcome to Pine Point</i>	×	×	✓	✓	✓	✓	×	✓	×	×

A partir del análisis de diferentes ejemplos de documentales interactivos, se ofrece la combinación de diferentes modalidades de interacción.

Tabla 5.11 Combinación de diferentes modalidades de interacción a partir del análisis de diferentes ejemplos significativos

Tabla 5.11 COMBINACIÓN DE MODALIDADES DE INTERACCIÓN DIGITAL			
EJEMPLOS ANÁLISIS	MODALDAD DE INTERACCIÓN CON APLICACIONES 2.0	MODALDAD DE INTERACCIÓN GENERATIVA	MODALDAD DE INTERACCIÓN EXPERIMENTADA
<i>Boston Renewed Vistas</i>	✗	✗	✗
<i>Collapsus</i>	✓	✗	✗
<i>Filmmaker-in-residence</i>	✓	✗	✗
<i>Gaza-Sderot</i>	✓	✗	✗
<i>Guernika, pintura de guerra</i>	✓	✓	✗
<i>Joan Miró. El color dels somnis</i>	✗	✗	✗
<i>One Millionth Tower</i>	✓	✓	✗
<i>Out my Window</i>	✓	✓	✗
<i>Prison Valley</i>	✓	✓	✗
<i>Rider Spoke</i>	✗	✓	✓
<i>The Big Issue</i>	✓	✗	✗
<i>Walking the Edit</i>	✓	✓	✓
<i>Welcome to Pine Point</i>	✓	✗	✗

CAPÍTULO 6

TRANSFORMACIÓN DE LOS PROCESOS DE PRODUCCIÓN Y CIRCULACIÓN Y PROPUESTA DE TAXONOMÍA

6.1 Introducción

En el capítulo cuarto y quinto, centrales en esta investigación, hemos argumentado y justificado las razones por las que defendemos el documental interactivo como un nuevo género audiovisual, con características propias y específicas. Para situar el contexto adecuado, hemos localizado y caracterizado la aparición, consolidación y diversificación de este nuevo género, para llegar a formular una definición, una caracterización amplia y una propuesta taxonómica.

En este capítulo sexto nos proponemos centrar la atención en la transformación de los procesos de producción y de circulación del nuevo género, atendiendo a las nuevas lógicas y dinámicas de los últimos años. Actualmente estamos asistiendo a un cambio generalizado en los roles tradicionales de la producción, la distribución y la exhibición de los géneros interactivos, que se traduce en un conjunto de nuevas prácticas, que empiezan a generar innovadores modelos de negocio en estos sector y en el de la no ficción interactiva en general. Como afirma Matthiew Lietart en su libro webdoc. A survival Guide for Online filmmakers (2011):

“[...] the digital revolution is unfolding. It’s destroying age-old business models and ruthlessly blurring almost every existing boundary within society, media and the arts. The good news is that the need for great storytellers has become bigger than ever. And so have the opportunities for the ones who dare to explore and invent new forms of digital documentary storytelling.” (Lietaert, 2011:34)

Como predice Lietaert, estas dinámicas demandan nuevos profesionales que hayan desarrollado habilidades de acuerdo con el nuevo nivel de complejidad que nos ocupa. Y todo este escenario que hoy se está constituyendo favorece un tipo de profesional versátil y multitarea que se encuentra en "la oportunidad y obligación histórica" de inventar nuevas maneras de contar historias. Siguiendo nuestra lógica de investigación, presentaremos en el primer epígrafe una aproximación a la teoría del hipertexto de Landow y efectuaremos luego una triple visión de los cambios en los roles tradicionales de los procesos de producción, circulación y recepción de las obras audiovisuales. Haremos énfasis sobre todo en cómo este cambio en los roles produce un efecto en cadena y transforma, por extensión, los modelos clásicos de entender los roles del autor/creador, productor/distribuidor y espectador/interactor.

6.2 Cambios de los roles tradicionales en los procesos del documental

6.2.1 Del texto al hipertexto. La teoría de Landow

Realizamos en este apartado una aproximación básica al hipertexto, entendiendo esta estructura como el sistema que articula el contenido, como el tipo de texto utilizado para ser distribuido en

el nuevo modelo de distribución que está emergiendo. Esta aproximación al hipertexto desde el enfoque de George Landow⁸⁸ se basa en el análisis de los conceptos expuestos en dos obras de referencia suyas: *Teoría del Hipertexto* (1997), uno de sus primeros libros canónicos sobre hipertexto, y donde expone buena parte de su argumentación teórica, en la que relaciona la teoría literaria y el hipertexto, y *Hipertexto 3.0: teoría, crítica y Nuevos Medios en la era de la globalización* (2005), la cual representa una actualización y ampliación de una recopilación de textos recopilados por el autor sobre diversos aspectos del hipertexto. Este último libro se presentó una década antes con el nombre de *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología* (1995). Como el mismo Landow comenta en la introducción de este libro, ha sido necesario hacer nuevas versiones (2.0 y 3.0) para actualizar y ampliar los conceptos planteados en la primera versión (1.0). George Landow es un autor que cuenta con muchos recursos disponibles en línea⁸⁹, los cuales permiten realizar una aproximación precisa a la teoría hipertextual, la teoría literaria ya las limitaciones de las formas de enseñanza tradicional.

6.1.1.1 Hipertexto y teoría literaria

Uno de los puntos nucleares de su análisis se centra en aspectos relacionados con la teoría literaria. El mismo título de su obra, *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología* (1995), hace referencia al proceso de "convergencia" entre la teoría literaria contemporánea (Barthes, Derrida, Bajtín, Jameson, etc.) y elementos de un nuevo medio, el digital. Los condicionamientos que el medio tradicional ofrecía se vuelven obsoletos, ya que el nuevo medio ofrece un planteamiento y un desarrollo en el que se revela toda su

⁸⁸ En el ámbito de la teoría literaria y su integración a partir del hipertexto gracias a las nuevas tecnologías, Landow se posiciona como uno de los académicos y referentes indiscutibles. Landow es profesor de lengua inglesa e historia del arte en la Universidad de Brown (Providence, Estados Unidos). Precisamente su formación y procedencia le capacitan para tratar un terreno complejo: la aplicación de las nuevas tecnologías hipertextuales en el ámbito de las humanidades, y concretamente en el de la literatura. El análisis que plantea Landow incluye espacios bien definidos, como el desarrollo conceptual del hipertexto, las implicaciones que presenta respecto a la teoría y las instituciones literarias, las aplicaciones educativas y los aspectos políticos.

⁸⁹ Landow es un autor con mucha visibilidad en la red. A pesar de las numerosas fuentes consultables con información relacionada, conviene destacar tres páginas creadas por él mismo: una website educativa (victorianweb) que incluye más de 40.000 documentos sobre arte, arquitectura, diseño, economía, política, historia social, religión, tecnología, ciencia, etc. (consultar: <http://www.victorianweb.org/>), otra con materiales referentes a teoría poscolonial y literatura, cultura y sociedad de África, Australia, el Caribe, India y otras regiones que han producido literatura en inglés (consultar: <http://www.postcolonialweb.org/>), y finalmente, y la más interesante para este trabajo, una web que incluye contenidos referentes a la historia de la tecnología de la información, la literatura y la teoría de los nuevos medios, de ficción y no ficción hipertextual, y discusiones sobre cyborgs y la ciencia ficción del ciberpunk en la ficción, el cine y la televisión. La base procede de largos proyectos elaborados por estudiantes, e incluye cientos de documentos e imágenes (consultar la siguiente dirección electrónica: <http://www.cyberartsweb.org/cpace/>).

esencia tecnológica, al incorporar una nueva forma de comunicación, la hipertextual. Una de las premisas básicas en la investigación de Landow consiste en plantear que los límites que siempre se han atribuido a la misma obra literaria no eran en su totalidad propios, sino que eran determinados por el medio en el que se desarrollaba. Otra aportación principal de la obra de Landow es la que sugiere que en la teoría literaria (y en ciertas prácticas asociadas) hay una voluntad de romper con las limitaciones que la forma impresa imponía a la obra. Cita como ejemplos la búsqueda de la ruptura de la linealidad, la fragmentación y la dispersión, las cuales se pueden localizar en determinadas obras que anticipaban como deseo las posibilidades de un nuevo medio, y que se ven acogidas en la forma hipertextual.

La tarea de Landow en *Teoría del Hipertexto* (1997) es coordinar y agrupar este conjunto de textos, para dar un sentido narrativo lineal en el libro, empezando por una vertiente más teórica y descriptiva, para acabar con una parte más gráfica, a través de numerosos ejemplos prácticos, para aplicar las teorías formuladas. En esta obra se hace una descripción de lo que es el hipertexto y de cuáles son sus implicaciones en la sociedad. A partir de la definición de sistema hipertextual digital, la obra aborda el concepto de no linealidad, a través de la cual se puede acceder de una información a otra mediante la vinculación. Esta peculiaridad ofrece al lector múltiples rutas alternativas a la hora de buscar una información, lo que rompe con los convencionalismos imperantes hasta la creación del hipertexto. El hipertexto, según Landow, está formado por varios bloques de texto individuales, lo que permite enlazarlo con la teoría literaria y crítica actual. Según el autor, este fenómeno surge como consecuencia de la insatisfacción respecto al libro impreso y el pensamiento jerárquico.

A Hipertexto 3.0: teoría crítica y Nuevos Medios en la era de la globalización (2005), Landow actualiza el texto canónico sobre la teoría del hipertexto que formuló a finales del siglo XX. En los años noventa, y principios de este siglo, su aportación es innovadora ya que fue el primero en establecer relaciones y paralelismos entre la teoría literaria y la tecnología informática. En esta tercera edición (Landow, 2005), incluye nuevos materiales sobre el desarrollo de las tecnologías vinculadas a Internet, y pone especial énfasis en su creciente expansión global y en las implicaciones sociales y políticas de esta tendencia analizadas desde una perspectiva postcolonial. También analiza bloques, películas interactivas y la relación del hipermedia con los juegos.

Para que se cumpla la teoría hipertextual, según Landow (2005:271), hay que romper completamente la linealidad y crear una especie de bosque que dé opciones al lector a la hora de escoger su camino y personalizar la lectura. La narrativa hipertextual adopta muchas formas

según la elección, la intervención y la potenciación del lector, la inclusión de hipermedia, la complejidad de la estructura en la red y los grados de variación en la trama. Debido a todos estos elementos, el hipertexto desmonta la teoría literaria y cultural y las corrientes generadas desde Aristóteles. En este nuevo paradigma, las obras no se estructuran en relación a un principio, un final, una secuencia fija ni una unidad propia (Landow, 2005:274). Los textos impresos recientes y la nueva ficción ya están creando una nueva percepción que tenderá a sustituir, desde la teoría literaria, los textos antiguos. Landow (2005:276), refiriéndose a los escritores en la actualidad, comenta:

“Uno debería sentirse amenazado por el hipertexto, como debieron de sentirse amenazados los autores de romances y épica por la novela y los escritores venecianos de tragedias en latín por *La Divina Comedia* y su texto en italiano.” (Landow, 2005:276)

Según Landow, y partiendo de la premisa de que la tecnología determina las formas del pensamiento y su expresión, la llegada de una nueva tecnología da lugar a nuevas formas culturales. El hipertexto, con sus redes de nodos y enlaces, permite superar las jerarquías de la estructura impresa. Como no se trata de un sistema cerrado, permite desplazar la responsabilidad de la decisión al destinatario. El hipertexto es un sistema abierto que permite que el receptor construya sus caminos de lectura, saltando de lexia en lexia, de acuerdo con sus intereses personales. El texto escrito tiene un principio y un final, pero en el hipertexto esto no es exactamente así, sino que se crean en cada lectura, en función de los recorridos que establezca el lector. Por tanto, según Landow, el texto termina y el hipertexto sigue creciendo, gracias a la posibilidad de añadir nuevas lexias por parte de sus autores o incluso de los lectores. La importancia de este discurso ya no radica en su innovación actual, ya que la mayoría de tecnologías interactivas son colaborativas, sino en el hecho de que este planteamiento ya lo formuló y articuló Landow en relación a la teoría literaria, hace dos décadas. (Landow 1995)

Según Landow (2005:155), en la estructura hipertextual no hay un orden lógico ni una guía establecida de lectura. Los dispositivos de navegación pueden marcar un punto de entrada y orientación, pero el conjunto lo conforman unidades textuales individuales, que junto con otras, construyen un metatexto no lineal. Una versión de texto clásico presenta una centralidad con un texto principal, y el resto son anexos que complementan el texto. En el hipertexto, los anexos se convierten en otros textos principales igualmente importantes.

6.1.1.2 Aplicaciones fuera de línea y en línea: una evolución natural

Landow plantea dos modelos de hipertexto. En primer lugar, está el modelo cerrado, con varios enlaces, pero vinculado a él mismo, que impide que el usuario pueda acceder a contenidos

externos. El segundo modelo es abierto y permite que el usuario acceda a contenidos externos al propio hipertexto de origen. Por lo que respecta al CD-ROM, el libro ensalza sus propiedades, ya que permite almacenar mucha información ocupando poco espacio, pero pone de manifiesto el problema de acceso a la información, ya que la limitación de espacio que puede almacenar este apoyo obliga a cambiar de CD-ROM habitualmente. Por lo tanto, Landow reivindica la utilidad de trabajar en red, ya que de esta manera múltiples ordenadores pueden acceder a la información sin tener que depender de soportes de datos externos.

El hipertexto se puede clasificar según dos estructuras fundamentales: la primera corresponde a un sentido lineal de la información, mientras que la segunda hace referencia a la información dispersa, es decir, en red. La estructura axial responde a una organización lineal de la información, pero si se tiene en cuenta la vinculación de varias estructuras axiales, esto genera una estructura en red, la cual agrupa a un conjunto de elementos diversos. Esto se debe a la gran capacidad que tiene el hipertexto de reutilizar la información. Landow también destaca las ventajas de crear una obra electrónica respecto a la edición en papel, ya que la recuperación de los datos es mucho más rápida y permite vincularlo con otros contenidos, para obtener información adicional.

6.1.1.3 Multidesarrollo de la obra hipertextual: avanzando aspectos decisivos

sobre la autoría

Según Landow, el hipertexto ofrece la oportunidad a los lectores para que elijan su camino mediante diversas posibilidades, y disuelve la base rígida y unidireccional de la literatura tradicional. Una idea nuclear en su planteamiento es detectar lo que se considera como uno de los principales problemas del hipertexto: el hecho de que un usuario puede escoger múltiples caminos aleatoriamente, pero a menudo no lee la totalidad del texto disponible, debido a la gran cantidad de ramas de información que hay. Así pues, dos personas pueden leer un mismo texto y no coincidir en las conclusiones, ya que dependerá del recorrido que hayan seguido.

En cuanto a la tipología de textos no lineales, podemos distinguir cuatro categorías: el texto no lineal sencillo, el texto no lineal discontinuo o hipertexto, el cibertexto determinado y el cibertexto indeterminado. La forma más básica de texto no lineal lo podemos encontrar en una obra que se bifurca y que ofrece dos caminos diferentes para elegir. Como consecuencia de las múltiples posibilidades y variantes que ofrece el hipertexto, es posible que haya textos que pasen desapercibidos o que nunca lleguen a ser leídos. A pesar de todas las teorías que rodean el hipertexto, no deja de ser un sistema sencillo, ya que sólo enlaza varios conceptos entre ellos. Sin embargo, podemos distinguir tres variantes: el concepto general, el concepto implantado (a

menudo una aplicación informática) y el texto incorporado en un sistema (y definido por él). Cuando se habla de hipertexto, es común intentar vincularlo con un espacio físico, pero el concepto esencial del hipertexto radica en la inexistencia del espacio, ya que se limita a saltar entre un concepto y otro.

Un cibertexto es aquel texto que se modifica él mismo, aunque hay funciones que son controladas por un agente cibernético, mecánico o humano. A grandes rasgos, se pueden clasificar en dos tipos: los que se pueden prever y los que no. Un ejemplo de ello lo podemos ver en los programas de procesamiento de texto, los cuales dan una respuesta en función a las preguntas del usuario, y establecen así una conversación entre hombre y máquina, a través de la inteligencia artificial de esta última. Como consecuencia, se puede establecer que la acción determina el argumento/respuesta y que el usuario es el que determina su recorrido.

La no linealidad se puede definir como una figura retórica que pertenece a los niveles de la bifurcación, el enlace, la permutación, el cómputo y la poligénesis. Aparte de eso, también se puede dividir la línea del discurso con la línea de la historia, según el número de referencias entre unas y otras, según sean singulares, recurrentes, singulares múltiples e iterativas. Todas estas herramientas son de gran utilidad a la hora de analizar los hipertextos. En este punto, cabe mencionar los diversos niveles que permiten representar una historia, como el discurso transcurrido, el discurso almacenado, la historia transcurrida y la historia almacenada, en que los elementos transcurridos hacen referencia a un único evento, que avanza de forma lineal, mientras que los elementos almacenados son historias potenciales que pueden desarrollarse paralelamente a la trama principal. En definitiva, Landow (2005:269) afirma que el hipertexto y la hipermedia aportan como cualidades potenciales la multilinealidad, la multiplicidad de voces potenciales, la riqueza conceptual y un grado de control y centralidad del lector (especialmente cuando se trata un hipertexto informativo). Y añade:

“Además, como hemos visto, algunos ejemplos de hiperficción e hiperpoesía nos muestran otros tipos de cualidades: son aquellos enlaces individuales y páginas web enteras en que aparecen huecos coherentes, apropiados a la largo de la lexia, la navegación efectiva y la orientación del lector, la capacidad metafórica persuasiva y la exploración –y prueba– de los límites del medio.” (Landow, 2005:269)

Otra idea fundamental de *Teoría del hipertexto* (1997) es la que afirma que, aunque en el hipertexto parece que haya un desorden, en realidad hay una ordenación de los contenidos a través de la posición de los nodos. De esta forma, el lector puede elegir su recorrido, según sus intereses. Así pues, la no linealidad del hipertexto es relativa, ya que también hay que tener en cuenta la ordenación en el espacio y el tiempo. Sin embargo, no hay un orden estricto en la

navegación, pero sí que existen una serie de criterios que condicionan al lector a la hora de escoger un recorrido u otro. Este hecho es similar al lenguaje articulado en función al discurso desplegado.

Con los últimos avances tecnológicos, el hipertexto ha aportado nuevas cualidades relacionadas con el mundo del lenguaje escrito, y ha reforzado el vínculo entre autor y lector. Esto ha redefinido la autoridad del autor y ha dado más control al lector. El hipertexto ha aportado varios recursos, como la lectura, la copia y la navegación de las bases de datos, pero la información se mantiene fija e inalterable. En cambio, los hipermedia permiten la modificación de los contenidos, con las ventajas e inconvenientes que esto puede significar, ya que se pueden modificar según las preferencias individuales de la persona que edita los contenidos. En este punto se pueden aplicar los conceptos de la diégesis (cuando alguien habla y no oculta que es él quien explica el relato) y la mímesis (cuando alguien cuenta un hecho, pero crea la ilusión de que no es él quien habla) a la narración de los hipermedia. A modo de conclusión, podemos extraer tres grandes aspectos que pretenden cumplir tanto el hipertexto como la hipermedia: la interactividad entre el usuario y la información, la integración de varios medios (texto, imágenes, sonidos, etc.) y la inclusión de un contexto.

6.1.1.4 El problema de definir un final claro

Debido a la vinculación de diversos contenidos en el hipertexto, no siempre se puede definir un final claro en un recorrido hipertextual. Por lo tanto, el hipertexto no conduce a un final claro y definido, sino que el usuario puede enlazar con otros contenidos, según sus intereses.

En cuanto al final clásico, se puede resumir como la interrupción de un relato. De esta forma, se finaliza una historia en un punto determinado, mediante la suspensión de la narración. Durante el siglo XX, surgen varias obras experimentales que tratan el tema del final de la obra, para contradecirle o, incluso, de no crear un final propiamente dicho. Son ejemplos las novelas *Rayuela* (Julio Cortázar, 1963) y *El buen soldado* (Ford Madox, 1915). Estas obras establecen un vínculo directo con el lector y cambian radicalmente las bases establecidas de la literatura tradicional, para romper totalmente con el convencionalismo imperante. Hablamos, pues, de una responsabilidad mayor por parte del escritor, pero también de más poder para el lector. En el hipertexto ideal, donde la lectura es un bosque frondoso de unidades léxicas interconectadas, el lector debe decidir en un momento de la lectura donde ésta termina (Landow, 2005:286). A veces lo hace por cansancio y en otros, por lógica. Landow añade:

“De hecho, la tendencia a dejar al lector sin apenas sentido de la conclusión –sea porque no se le descubre el desenlace final de una narración dada, o porque deja la historia antes de que ocurra

ningún desenlace— que se da en muchas obras de nuestro siglo demuestra que hace ya tiempo que los escritores y los lectores han aprendido a convivir (y a leer) con un final abierto mucho mejor de lo que sugieren los debates sobre la narrativa.”(Landow, 2005:287)

Un ejemplo es la obra *Afternoon* (1990), de Michael Joyce. Aquí se deja el final en manos del lector. En este texto hipertextual encontramos múltiples personajes, escenarios, situaciones, papeles contradictorios y diversos elementos a partir de los cuales los lectores constituyen una sucesión temporal. Las partes con carga dramática son el final y principio de otras historias que las rodean. (Landow, 2006:288)

Las narraciones hipertextuales pueden generar varios finales alternativos, que se ajustan a las elecciones de los lectores. Por tanto, cada recorrido narrativo está condicionado por las decisiones que toma el lector, con lo que se obtiene un final diferente para cada tipo de acción. Al terminar la lectura de una obra como *Afternoon*, se genera una sensación en el lector de falta de final, ya que, pese a que ha finalizado un recorrido de lectura, no ha explorado todas las alternativas propuestas. Por tanto, se ha llegado a un final incompleto porque no ha podido leer toda la historia completa y se ha visto forzado a tomar determinadas decisiones en puntos concretos de la narración, con lo cual omite las otras posibilidades que le ofrece el texto.

A grandes rasgos, se puede concluir que las narraciones interactivas no aportan un final definitivo, tal y como sí hacen las obras impresas. También se añade el hecho de que la experiencia del lector no está guiada ni condicionada, sino que hay un cierto margen de libertad para la toma de decisiones. Así pues, notamos que las narraciones hipertextuales tienen una ventaja respecto a las obras lineales, ya que ofrecen la posibilidad de obtener nuevas experiencias cada vez que se lee la historia, porque hay un cierto margen de elección de las acciones. Se afirma que el lector debe escoger una opción para llegar a un posible final, y no dejarse llevar por una ruta bajo una elección aparente que realmente no ha sido elegida por el usuario. El lector del hipertexto elige una opción u otra en función de sus expectativas. Por tanto, cuando se elige un camino se hace desde la creencia de que la opción elegida satisfará la desazón informativo del propio lector. El problema que se plantea, sin embargo, es el hecho de que el usuario nunca verá resuelto su inquietud informativa, porque la desinformación se alarga y se amplía con nuevos contenidos, lo que hace que el lector haga un recorrido aparentemente sin final.

En conclusión, según Landow, el advenimiento de la red ya ha tenido efectos muy destacados en las escuelas, universidades e instituciones, pero todavía estamos muy lejos de lo que esta interconexión mundial nos puede aportar. Insiste en que es un error ver la digitalización de los contenidos simplemente como una ventaja en portabilidad, visualización y accesibilidad, pues

considera que estamos ante un cambio a nivel cultural y literario que potenciará nuestras capacidades lectivas y educativas, cambiará nuestros hábitos de consumo, de relaciones humanas y de interrelación con el mundo que nos rodea. De acuerdo con esta última idea, una de nuestras hipótesis de partida es que los documentales interactivos, entendidos como obras hipertextuales complejas, pueden funcionar no sólo a un nivel audiovisual y como obras culturales, sino desde el ámbito de la educación, la formación y la pedagogía. Una de las hipótesis centrales de Landow es que el hipertexto, definido como unidades léxicas conectadas entre sí a través de enlaces, difumina las fronteras entre el lector y el escritor. El hipertexto permite participar al lector de forma mucho más activa en la narración, escogiendo su propio camino y siendo capaz de enriquecer el texto a través de la contextualización, la ampliación de contenidos y/o el desarrollo de temáticas que tienen o no que ver directamente con el texto en cuestión. De este modo, el hipertexto promueve la colaboración y complicidad entre autores y lectores, rehuye de la privacidad de las obras y predica un mundo totalmente interconectado.

6.2.2 Transformaciones en la creación y producción

Además de los medios tradicionales como la televisión o el cine, hoy el documental no sólo se puede encontrar en la web y en las redes sociales, sino que ha entrado en el universo móvil y es cada vez más visible en el mundo de los juegos. Se trata de un ecosistema renovado donde el objetivo no es sustituir la televisión, sino más bien concentrarse en los puntos fuertes de las nuevas plataformas: modos de acceso, cantidad de tiempo dedicado a la visualización, tamaño de pantalla, etc. El autor, realizador, director y emisor del contenido, en este nuevo paradigma, puede ser considerado como el diseñador de la experiencia interactiva, pero también, según Wintonick (2011), como un experimentador en relación a nuevos modelos de producción, distribución y exhibición:

“A new generation of docmedia makers swims in a popdoc sea. They surf a universal wave of commitment, networked worlds, social enterprise, human justice, metamuses, global awareness and direct, democratic action. They immerse themselves in a sea of issues, digressions and celebrations. In these transpersonal times, a social multilogue bubbles up. New definitions of media production and consumption are brought forward. New thinking about the art of truth.” (Wintonick, 2011citad per Lietaert, 2011:8)

Parece, pues, el tiempo idóneo para explorar y para repensar "el arte de la verdad". Según Paul Pawels, director de European Television and Media Management Academy (ETMA), todavía hay un abismo entre las dos generaciones involucradas, aunque esta fractura se da cada vez en menor grado:

“In my opinion we are going to see a kind of generation clash. Many people we consider to be the main producers of documentary today are still in the old system framework, very much linked to the traditional broadcasting and financing or theatrical release, reluctantly looking at the web documentary you could offer. The dividing line will be between, let’s say ironically the “old dinosaurs” like myself (but also those a little bit younger than me) and the new generations, those you are today 16 or 18 years old and who have a completely different view on filmmaking and distribution.” (Pauwels, 2011, citat per Lietaert, 2011:21)

Para que este cambio sea efectivo, los "viejos dinosaurios", como el mismo Pawels, deben cambiar de mentalidad y de forma de operar, y las nuevas generaciones a la vez deben comprender cómo se ha articulado la estructura de producción durante las últimas décadas. El esfuerzo debe ser mutuo y bidireccional. Como hemos señalado anteriormente, las distancias entre el productor y el receptor se acercan mucho, hasta límites insospechados en según qué obras, ya que en este nuevo modelo de producción la contraparte narrativa no lineal está a cargo de la edición y filmación, convirtiéndose en el único responsable de la entrega del mensaje que deberá ser cognitivamente interpretado por el usuario. Pero a este usuario, ahora interactor, se le otorgan posibilidades antes no contempladas. Observamos, pues, como esta línea divisoria que se pregunta quién está creando la realidad parece haberse borrado. Pero, por supuesto, el papel del autor en la negociación de la realidad sigue siendo esencial, aunque puede ser puesto en perspectiva con la admisión del interactor en el proceso de toma de la realidad (Bonino, 2011: 6). Peter Wintonick (2011) hace referencia a este nuevo estadio en el modelo productivo:

“The adventurous and curious within the traditional documunity are re-branding themselves: docmakers, as new docitizens are becoming produsers, i.e. producer users. They take control of their own media, their own voices, their own visions, their own stories. By doing so, they extend Vertov’s dream by declaring that: I am a camera, I’m a webdoc. I am my own platform. I’m my own truth.” (Wintonick, 2011, citat per Lietaert, 2011:6)

El ideal de Vertov y su "cine ojo", con los medios digitales, cada vez queda más cerca. Como comenta Matthieu Lietaert, con una inversión relativamente reducida se puede producir vídeo de alta calidad y emitirlo por diferentes plataformas:

[...] “the tools we all have access to now. Today, with 20000 dollars you are fully equipped to produce broadcast video content! The communication revolution is bigger than the industrial revolution. It is massive!” (Lietaert, 2011:20)

Esta revolución, más allá de la de la imprenta, la fotográfica o incluso de la industrial, supera todas las expectativas y permite un modelo productivo donde la masa también tiene que decir la suya, tanto desde el punto de vista de la generación de proyectos como de intervención en los proyectos más autorales. Tom Koch, vicepresidente de PBS Distribution, señala que no sólo están cambiando las dinámicas de distribución, sino sobre todo las de producción:

“What we are talking is a change in the way content is distributed. But in the long run, it is not just the distribution of content that is going to change. It is also the production. A lot of the assumptions that filmmakers have worked with for several decades are now disappearing. The historical assumption of how long a documentary had to be may not apply so much in the future. The length that used to work for broadcast TV may not work on connected TV.” (Koch, 2011:27)

Los patrones están cambiando y los cambios son rápidos. Nuestra predisposición a cambiar de acuerdo con los tiempos determinará en mayor o menor grado el éxito de estas nuevas dinámicas en el ámbito profesional de los nuevos medios de comunicación. Laurence Bagot, cofundador de Narrative y miembro del comité multimedia de la CNC, señala que encontrar las asociaciones necesarias y la audiencia concreta son dos factores determinantes en la producción interactiva:

“So when choosing your partnerships, you need to keep some measure of editorial consistency and credibility. The internet audience is very scattered. With TV, even with an increasing number of channels, we always have 6 or 7 channels that we’re used to. On the internet, finding your audience can be a complex task.” (Bagot, 2011, citat per Lietaert, 2011:50)

Bagot señala que existe un equívoco a la hora de concebir una producción interactiva - como un documental web - como más sencilla, barata o rentable económicamente que una de lineal. Esto no es cierto ya que crear la interfaz y programarla de acuerdo a nuestras necesidades, no resulta una tarea sencilla ni gratuita:

“People often say that producing for the web is cheaper; actually, it’s even more expensive than producing a traditional documentary! [...] As far as the content itself was concerned, good presentation definitely costs money! Graphic designers also have a fundamental role to play online.” (Bagot, 2011, citat per Lietaert, 2011:60)

Por otra parte, no sólo es difícil conseguir la financiación, sino que las cosas pasan tan rápido en este ámbito multimedia que cuando tienes una idea y estás pensando cómo producirla, hay otros que ya se te han avanzado y tienen los medios para producir. Por tanto, no se trata de darle demasiadas vueltas, sino de escribir un buen proyecto, conseguir dinero e ir rápido "a por la faena", según Bagot: : “It’s a media form where things are always moving so fast, that you can’t wait until every last detail of something is planned before doing it...you just have to do it!” (Bagot, 2011:61, citat per Lietaert, 2011:61). (Bagot, 2011:61, citado por Lietaert, 2011:61). Alexander Knetig, editor web ARTE desde 2009, argumenta el hecho de que sea difícil cambiar la dinámica en la que hemos estado sujetos durante los últimos 30 o 40 años en relación al modelo de producción preestablecido:

“I definitely think that producers will have to be more creative and innovative. Historically producers used to think in the same patterns for 30 years, but today when you present an idea for a webdoc, you need to adapt your storytelling to the way in which stories are told on the web – which is not the same way they were told 3 or 5 years ago. Producers have to pay attention to this dualism between content and form, but also why this dualism will be broadcast on the internet and how to reach a maximum of people, using social networks, using semantic devices.” (Knetig, 2011, citat per Lietaert, 2011:72)

En relación al contenido y la forma, es evidente que para complicar aún más las cosas hay un abismo entre estas dos industrias: la tecnológica y la de los contenidos. La primera piensa en términos de transportar cosas y la segunda enfoca el negocio desde otra perspectiva. Hay gran distancia o un "gap" entre estas dos realidades o modos de producción, los cuales deben acercarse y entender para que el nuevo modelo de negocio pueda ser fructífero a corto plazo. Según aprecia Alexandre Brachet, fundador de Upian, y que después de nuestra experiencia en el ámbito de la producción podemos constatar como verdadera, es más complicado en términos de producción producir para los llamados nuevos medios que en los tradicionales: “We know that telling a story on one single medium is difficult, so when there are 2 or 3 media to consider, it gets harder!” (Brachet, 2011, citado por Lietaert, 2011:87). Erik Bernstein, productor en Alma-Alma-Films de Israel, opina en relación a la producción de este nuevo género:

“Except for a few places like ARTE and NFB, there are not many doors open to us. I’m afraid that at this point in time TVs are very much behind. There are some changes taking place but it is still going very slowly.” (Bernstein, 2011, citat per Lietaert, 2011:102)

El problema, según Bernstein, reside en la estructura actual y la resistencia a cambiar, ya que las lógicas imperantes se encuentran demasiado vinculadas al modelo clásico, en la misma línea que se piensa que el documental interactivo es una evolución natural del documental audiovisual. Y, aunque mantengan puntos en común, esta apreciación, como hemos visto en el capítulo anterior, es errónea en su planteamiento de base. Además, los ejecutivos de televisión pueden o no estar interesados en Internet como medio, relegándolo a un segundo o tercer plano, o directamente no gustarles este nuevo canal de producción y exhibición e ignorarlo directamente:

“First of all, I think that most of the broadcasters are classic TV commissioning editors; many of them probably do not like the internet and anyway most of them do not think in terms of the internet. And my perception is that they see the internet as a second-rate platform. Second, there is not much money available, and the reason is that broadcasters think about TV above all. Third, there simply aren’t enough good ideas out there, and of course the lack of funding does not help to bring out these new projects. (Bernstein, 2011, citat per Lietaert, 2011:102)

En relación al modelo de producción, Katerina Cizek no entiende este tipo de resistencia ya que no se trata de una revolución aislada, sino de un nuevo estadio en la historia de la comunicación, con todo lo que ello significa y conllevará a corto y largo plazo:

“This means that film makers wanting to take their work online need to learn new skills... I do not understand the resistance in the documentary community to the digital world we are living in. It is not just a digital revolution anymore, it is a digital world!” (Cizek, 2011, citat per Lietaert, 2011:94)

Según Cizek, el medio digital puede ser aprovechado desde muchas vertientes por los directores y productores del ámbito documental, y esta es precisamente una de sus grandes riquezas y valores añadidos reales:

“Today the internet is a tool that can be useful for documentary film makers to advertise their linear films, and communicate with their audience in a new way. As far as I’m understand, documentary film is the creative interpretation of reality. So the medium in which we are working is contemporary life, all around us.” (Cizek, 2011, citat per Lietaert, 2011:94)

En la misma línea que Bernstein (2011:102), Cizek, opina que la complejidad deriva del hecho de que este nuevo género se enmarca en un entorno cambiante, y por tanto hay que ser consciente y adaptarse a los cambios emergentes. Para Cizek, el trabajo en grupo y el hecho de reciclarse constantemente son factores que hay que contemplar y llevar a la práctica, ya que en cierto modo se podrían constituirse como posibles soluciones para evitar el estancamiento y reticencia al cambio, un cambio ya no propuesto sino obligado:

[...] “you are working in an area that is always shifting and changing. So it is important to embrace the fact that the waters are always shifting, but then stay close to the values and the reasons why you are doing the work in the first place. Make sure that this does not change. Work collaboratively and make learning a part of the process along the way. [...] Learning is actually 90 percent of the process, on a daily basis, no matter how old you are or how long you have been doing it for. So be flexible.” (Cizek, 2011, citat per Lietaert, 2011:94)

En relación a estas cuestiones, el director Luc Bourdon da su visión del cine documental expresando que el autor de documentales debe comprometerse con estos nuevos lenguajes y formas de conocimiento, abriéndose a nuevas colaboraciones. Y aquí es donde se pueden vincular estas ideas con la necesidad imperante de ser flexible, como comenta Cizek. Según Bourdon, además de la imagen, sonido y edición, el responsable de la obra debe usar la interactividad ya que esta será cada vez más necesaria para navegar por el contenido. En este periodo de transformación, el autor debe combinar la creatividad con un modelo económico que no existe de manera ingeniosa y creativa:

“The documentary director must commit himself to these new languages and forms of knowledge, to new collaborations. In addition to image, sound, and editing, he must use interactivity. He will be increasingly close to the content, master of his work, more of a producer than ever before, closer to his rights as an “author”. In this period of transformation, he must combine creativity with an economic model that doesn’t exist. He must be ingenious. Tomorrow’s documentary filmmaker will be someone who heats things up, initiates, pushes the boundaries, takes a position.” (Documentary Network, 2011:16)

Otro tipo de movilización pública que se está desarrollando en los sitios web dedicados a la financiación de la participación es el sistema crowdfunding, es decir, cuando los internautas participan financieramente en el apoyo de proyectos que les gustan. Este no se constituye en sí como un modelo de producción en sí mismo, pero sí como una ayuda valiosa para arrancar un proyecto y llevarlo hacia otros estadios. El proceso no es nuevo en sí mismo, pero requiere una organización compleja y una gran inversión de energía por parte de los directores y productores. Una de las grandes ventajas de Internet ha sido la disponibilidad de herramientas que simplifican las operaciones de recaudar fondos y aumentar el número de inversores. Pero el sitio no proporciona una recaudación de fondos de forma espontánea, hay mucho trabajo por hacer para movilizar a la comunidad y ganarse la lealtad de los donantes (Documentary Network, 2011:22). Algunos productores independientes, ahora más que nunca en tiempos complicados para conseguir dinero para producir obras culturales, se lanzan a la aventura de crear un sitio web dedicado específicamente a financiar la película. Dada la proliferación de ofertas de web, es un riesgo calculado y, a menudo, los proyectos más exitosos dependen de un personaje conocido con el potencial de "clientela" que éste puede proporcionar. En otros lugares, estamos experimentando la aparición de diversas plataformas dedicadas a la financiación de la participación, que manejan una gran variedad de proyectos. Como ejemplos más cercanos, citamos las plataformas "Verkami"⁹⁰ y "Kifund"⁹¹. Estas iniciativas para mediar entre el director y el público en la red tienden a seguir dos filosofías diferentes:

- En el primer caso, se trata de un sistema de participación para obtener beneficios para los beneficiarios. El lugar de recaudación de fondos funciona de acuerdo con las reglas de la coproducción, que transforman al internauta en uno de los inversores. El internauta contribuye con apuestas sobre los ingresos futuros de la película, de la que recibirá dividendos. El director y el productor ceden parte de sus derechos a los internautas y a la empresa que se encarga de la

⁹⁰ Consultar la siguiente dirección web: <http://www.verkami.com/>

⁹¹ Consultar la siguiente dirección web: <http://www.kifund.com/>

coproducción. Este es el sistema propuesto por TousCoprod⁹², we-are-producteurs.com⁹³ y peopleforcinema.com⁹⁴.

- En el segundo caso, son plataformas emergentes que facilitan las donaciones del público para el director de cine o productor. El director de cine o de la empresa de producción se reserva todos los derechos. Las plataformas Kickstarter⁹⁵, IndieGoGo⁹⁶ y Babeldoor⁹⁷ se han creado para este propósito. Sea cual sea el sistema - participación en los beneficios o patrocinio -, la financiación participativa a través de Internet corresponde normalmente a ciertas reglas básicas:

1. Los internautas se arriesgan a una película por un importe igual o superior a una "compensación", por lo general un objeto o servicio relacionado con la producción de la película.
2. Los fondos se recaudan por un período de tiempo limitado, con la esperanza de alcanzar o superar el objetivo mínimo de garantía financiera determinada por el director o el productor del proyecto.
3. Siempre que el objetivo no se alcance, las contribuciones de los participantes se registran y se mantienen, sin ningún tipo de salida del capital.
4. El director del proyecto no recibe el dinero y los contribuyentes no pueden recuperar su "indemnización" hasta que la meta financiera se haya alcanzado.
5. El cineasta, para tener éxito, a menudo establece un objetivo en torno a los 10.000 dólares.
6. Para apoyar económicamente a una película, el internauta adquiere inmediatamente la condición de espectador "privilegiado" y se le pide que ayude a promover la película a través de sus redes y contactos personales.
7. Para atraer a los internautas, las plataformas ofrecen regalos a los contribuyentes, como una invitación para el estreno, un DVD, un crédito en los títulos de las películas, etc.

⁹² Consultar la siguiente dirección web: <http://www.touscoprod.com/>

⁹³ Consultar la siguiente dirección web: <http://we-are-producteurs.com>

⁹⁴ Consultar la siguiente dirección web: <http://peopleforcinema.com/>

⁹⁵ Consultar la siguiente dirección web: <http://www.kickstarter.com/>

⁹⁶ Consultar la siguiente dirección web: <http://www.indiegogo.com/>

⁹⁷ Consultar la siguiente dirección web: <http://www.babeldoor.com/>

Como se observa en este nuevo modelo de producción descrito, la cultura digital nos lleva a repensar la estructura tradicional de la producción, impulsando el sistema a desarrollar nuevas alianzas y formas innovadoras de hacer las cosas. Por otra parte, realizar proyectos para la web supone la participación de nuevos equipos creativos con experiencia y conocimientos. Los equipos convencionales de producción ya no son apropiados. Mientras se produce este cambio, paulatinamente, hay una superposición entre la nueva industria digital y los directores de documentales, y cada parte necesita de la otra, aunque un abismo los separe. Una gran meta pendiente radica en la necesidad de mejorar la cohesión entre estos dos mundos, y todo ello requiere tiempo, ya que ningún cambio es suave, y menos el que nos ocupa:

“We are learning how to “read” and “write” with digital light, where the pen is now a magic wand, where the writing’s on the wall – in the form of a touch screen. On any screen, any size, anywhere. In this new docworld, we make hardware and software work for us. We develop media-ware and mediawareness. On new platForms, webdocs are a means of self-expression fashioned through a collaborative process. They are democratic. The words documentary and democracy have focused into – documocracy.” (Wintonick, 2011, citat per Lietaert, 2011:7)

En la misma línea, Claire Buffet (2011:29), productora de Turbulent, una compañía de nuevos medios que se ha especializado durante muchos años en la producción de proyectos web, afirma que el mundo de la web, como el mundo del documental, tiene sus propias fases de producción y exhibición. El ciclo de producción es diferente, con un montón de interdependencia, la iteración, y sus interrelaciones. En la web, las fases no fluyen de unas a otras, sino que ocurren simultáneamente. Los nuevos medios son un sector condicionado por la escasez y el alto costo de la mano de obra. Es principalmente una industria de empleados permanentes donde la mano de obra es cara y la competencia es feroz. Buffet cree que las dos industrias pueden beneficiarse aprendiendo una de la otra, con el fin de reducir los malentendidos mutuos y las ideas erróneas, lo que permitiría un mejor conocimiento práctico de las apuestas para cada industria en la creación de un proyecto común.

Brett Gaylor, director canadiense que produce documentales en EyeSteelFilm y proyectos web para la Mozilla Foundation (proyecto Popcorn.js), pone el acento en el aspecto financiero: "Las personas que trabajan para la web y en los nuevos medios de comunicación deben entender el origen de los realizadores de documentales. Los salarios son diferentes, la competencia por los fondos es diferente, y no estamos discutiendo cantidades similares de dinero. El trabajo para la web no es gratuito y, por otra parte, no hay mucho dinero en el mundo del documental" (Documentary Network, 2011:29). Por tanto, partiendo de la última afirmación de Gaylor, no resulta ni resultará fácil esta conjunción entre el mundo web y el género del documental, ya que este último no goza de las inversiones generosas que si que experimentan los proyectos de

ficción, sobre todo audiovisual, como el cine de los grandes estudios, pero también interactiva, como el caso de la industria de los videojuegos. Benoît Beaudoin, responsable del área interactiva de la cadena francesa TV5, sugiere que a los productores de televisión se les encarga de trabajar para las empresas de los nuevos medios, en lugar de ser coproductores, pero éstos no aplican la misma filosofía que los productores web, ya que sus métodos de trabajo son diferentes, lo cual puede crear conflictos. Los productores de televisión quieren potenciar el contenido, mientras que los creadores digitales hablan de la experiencia del usuario y el público. Los primeros son más de la industria de los contenidos y los segundos de la forma, y aquí vemos la distancia de la que hablábamos anteriormente. Según Beaudoin, las dos partes encontrarán una forma de trabajar juntas, pero no necesariamente en todos los proyectos, al menos de momento:

“Television producers don’t have the same philosophy as web producers, and their ways of working are different, which can create conflicts. TV producers want to push the content, while digital creators talk of user-experience and the audience. The two parties will find a way of working together, but not necessarily on all projects, at least for the moment.” (Documentary Network, 2011:29)

En este sentido, Heather Croall, que ejerce la dirección del Sheffield International Documentary Festival y como productora en Crossover Labs, señala que los documentalistas tienden a no apreciar lo suficiente (o menospreciar según se mire) la tecnología, cuando ésta resulta un factor de vital importancia que determina la viabilidad y éxito del proyecto en sí:

“Filmmakers tend to focus on the narrative, the storytelling aspect, but they often think that technology is easy to use. So they make their films and put them online...but no one actually finds them on the web! They have to learn how the audience uses technology and how to find their audience in the digital world. Interactive designers can help filmmakers because they understand how to generate successful online interaction.” (Croall, 2011, citat per Lietaert, 2011:23)

Y en este punto de unión es donde entra en juego la figura del diseñador de interactivos, una figura que nosotros, a raíz de nuestra experiencia como productores en este ámbito, consideramos esencial para producir estos tipos de proyectos. Esta figura puede acercar los dos ámbitos, el de los contenidos y el de la estructura tecnológica, actuando como catalizador. En la misma línea, Hugues Sweeney, productor senior de los proyectos interactivos franceses en el National Film Board de Canadá (2011), comenta:

“When I go to events organized by documentary filmmakers, we talk a lot about the content and very little about the form. But when I go to events organized by interactive developers, we talk a lot about the form and almost never about the content. So these two universes complement each other well, and have a lot to share.” (Sweeney, 2011, citat per Lietaert, 2011:29)

En esta nueva dinámica de producción, pues, y en relación a los datos ofrecidos por Tom Koch, se necesitan muchos profesionales del ámbito multimedia:

“I read the other day that for each person living in the USA, there are around 400,000 new pages put on the internet every day... this is vast and inconceivable. But this means that someone will have to not simply aggregate all this content but administer it, create ways to sort of guide people through this stuff.” (Koch, 2011, citat per Lietaert, 2011:32)

Como se desprende de la anterior afirmación, en este nuevo escenario no sólo se necesitan productores de contenido, sino gestores de la enorme nube informativa que compone un medio tan denso y fragmentado como el digital. Femke Wolting, cofundadora y jefa de proyectos de Submarine Channel, haciendo explícitas las diferencias a la hora de producir para televisión o la red, remarca que:

“My advice is to think of the intrinsic qualities of the internet from the very beginning rather than just trying to adapt something straight from the TV. For instance, documentary filmmakers are not used to scripting every scene, but for transmedia project you have to do that. So the workload must be balanced, in order to prevent people from becoming frustrated. This can happen, for example, when interactive people have to wait too long before the file is ready, or the film director might feel forced to produce in a format that they do not really like.” (Wolting, 2011, citat per Lietaert, 2011:39)

Las lógicas de producción deben ser claras desde los inicios, porque no operar de esta manera puede conllevar muchos problemas durante el desarrollo de las distintas fases de producción de un proyecto de estas características. También, en la línea del diseñador de interactivos, cabe mencionar que en los proyectos de naturaleza transmediática, la figura del "productor transmedia" es clave, cuya función es dedicarse a dotar de coherencia del universo expandido creado a partir de un proyecto de ficción o no ficción. Alexandre Brachet, productor de contenidos digitales y director de Upian, continúa insistiendo en que debemos considerar el volumen real de dificultad que entraña producir un proyecto de esta naturaleza:

“A big difference between internet and TV is that when a program is launched online, it double the work for the production team. For instance, it can lead to considerable time spent on animation, specially when the webdoc in question also carries discussion tools for users.” (Brachet, 2011, citat per Lietaert, 2011:87)

Ghassan Fayad, director y fundador de la Compañía Kung Fu Numérik, mantiene una opinión diferente. Kung Fu Numérik conceptualiza y crea páginas para la red, herramientas web y contenido interactivo. Fayad prefiere trabajar como co-productor, no como un proveedor de servicios: "Las dos compañías están haciendo una inversión. Y esto nos sitúa en igualdad con respecto al intercambio de ideas. Para mí, la participación en un proyecto es más que un acuerdo

financiero simple, es realmente la creación de una misión común "(Documentary Network, 2011:29). Por su parte, Marc Guidoni, productor independiente, miembro de la Producers Network y consultor, presentó tres recomendaciones oportunas sobre la base de las experiencias de los actores de los medios de comunicación transversales, en Sunny Side of the Doc⁹⁸:

- Los directores y escritores, que son más que nunca centrales en un proyecto, deben buscar ayuda de especialistas en tecnología. Hay que ser audaces para la construcción de los equipos con los creadores que vienen de diferentes orígenes, y reforzar considerablemente los fondos destinados al desarrollo de proyectos.
- Es esencial para un proyecto tener una visión muy fuerte que una las vertientes creativas y de producción: los directores creen que su papel evolucionará en los próximos 5 años para que se convertirán "naturalmente" en una "figura total" [multiplatform-super-artistic-director].
- Aunque la televisión convencional es el eje central (ya que en la actualidad es donde se pueden conseguir el dinero), ya no es posible la adopción de un único socio en la financiación de los programas de medios de comunicación transversales: hay que jugar con la "Coopetencia" [coopetition] (competencia cooperativa).

Las plataformas y los contenidos convergen, pero también las capacidades deben converger, cruzando géneros y formatos. Para responder a esta necesidad, se están realizando varias iniciativas, que citamos a continuación. Lanzado en septiembre de 2009, Space Infusión conecta equipos interdisciplinarios, facilitando la creación de redes, ofreciendo orientación y asesoramiento estratégico. "We involve ourselves upstream from the idea. We want to be facilitators, to support ideas. We don't get involved in the chain of rights; people who come to see us leave with knowledge" argumenta Veronique Marino (2011:30), a cargo de esta empresa.

Frank Boyd ha sido uno de los impulsores de CrossOverLabs desde hace 5 años, un programa de inmersión en los medios digitales. El propósito del programa es inspirar confianza en el ecosistema de los medios de comunicación transmediàtics. Comenta Boyd al respecto: "Queremos invitar a que más gente de la industria se reúna para entender la nueva realidad, las nuevas posibilidades. Hay que estar familiarizado con la cultura digital, las nuevas plataformas que no son secundarias a los sistemas de televisión - sino diferentes - y de las que debemos

⁹⁸ Consultar esta dirección web: http://www.sunnysideofthedoc.com/fr/newsletter_8.php

obtener el máximo potencial. Los Programas de Desarrollo Profesional son absolutamente esenciales. "(Documentary Network, 2011:30)

En 2010, el departamento de DOC Toronto (Organización Documental de Canadá) puso en marcha el programa DocSHIFT, centrado en fomentar nuevas alianzas creativas e innovadoras para ayudar a desarrollar documentales interactivos. El proyecto de dos años incluye laboratorios de convergencia dedicada a la generación de ideas, el refinamiento y el análisis, inspiradoras presentaciones de proyectos, eventos de networking y talleres de capacitación, un proyecto de incubación de 5 meses donde se producen proyectos interactivos documentales y de prototipos, y la investigación centrada en el negocio y el estudio de caso de documentales interactivos en todo el mundo.

El National Film Board de Canadá, por su parte, ha incluido también la formación en su estrategia digital. First Person Digital, Engage-toi, Newscreen y Calling Card son los programas que integran los talleres de experimentados profesionales de la producción para ayudar a los artistas, ya sean emergentes o experimentados, a prepararse de cara al entorno multiplataforma.

Lanzado durante la primavera de 2012, *Living Docs* es una experiencia pionera para producir documentales interactivos. Los socios de este proyecto - Tribeca Film Institute, The Center for Social Media, ITVS y BAVC - creen que el espíritu de la web - la colaboración, el aprendizaje constante y la iteración - ofrece una forma fundamentalmente nueva para la producción de documentales. Estos nuevos documentales sitúan al usuario en el centro de la experiencia, como hacen también los mejores documentales, que se basan en historias reales y experiencias humanas. En otras palabras, estos actores consideran que la web ha dado a los directores de documentales una manera poderosa para distribuir sus películas, pero en la actualidad sólo hemos rascado la superficie sobre cómo puede cambiar la narración de las historias. El web ofrece un bien común compartido de imágenes y sonidos, conversaciones y datos sobre nuestra política, nuestras historias, y en definitiva, sobre nosotros mismos, transformando las audiencias en participantes activos. "Se trata de la evolución del género documental", comenta Brett Gaylor a través del blog de Mozilla. Y añade:

"Estamos incitando a los cineastas y desarrolladores a contar historias de una manera que nunca se ha intentado antes". Los documentales interactivos son un medio relativamente nuevo y dinámico. Se centran en el uso de programas de código abierto, la colaboración libre y abierta, y una variedad de herramientas basadas en la web que permiten a los cineastas crear películas únicas, no lineales y con una flexibilidad no disponible en el tradicional formato documental" (Bloque de Mozilla, 2012).

Hemos extraído un fragmento de una página web de la red (Webpronews 2012), que creemos que sintetiza perfectamente la idea detrás de esta experiencia tan innovadora⁹⁹:

“Mozilla hopes to revolutionize open-source, Web-based documentaries through its new Living Docs Project, which launched yesterday. The open source non-profit organization announced recently its partnership with The Tribeca Film Institute, The Center for Social Media at American University, ITVS, and BAVC. The goal of the project is to encourage a spirit of open innovation and collaboration in the world of online documentary. Participants will use open source, Web-based production programs and share code and resources, with a focus on the early and frequent release of new iterations of their media.” (Webpronews, 2012)

Los socios de la iniciativa Living Docs conocen el ciclo de vida de un proyecto web, el cual es muy diferente al de un documental. Brett Gaylor se enfrentó a esta cuestión durante la producción de la plataforma de edición colaborativa en línea (opensourcecinema) para su documental RIP! A Remix Manifesto:

"Durante la grabación, los internautas juegan con los extractos de la película, y hemos inventado un concurso para fomentar su participación. Pero era demasiado trabajo. Esta apertura a la colaboración depende de la existencia de un proceso que nos permite filtrar, modificar, seguir, evaluar y responder. No es caro de hacer, pero cuesta tiempo. Y el tiempo es dinero. Pero el proceso sigue siendo muy cercano al enfoque del cineasta documental, fomentando así la creación de relaciones, la confianza con los protagonistas, la ampliación de la visión, etc. "(Documentary Network, 2011:31)

Otra prolífica asociación ha comenzado a dar sus frutos a partir del IDFA Doclab 2012, el cual vincula la parte interactiva del IDFA con el MIT Open Doc Lab y estudios multimedia como Upian¹⁰⁰. En relación a la rentabilidad de la producción documental en la web, Claire LeProust, directora de desarrollo digital de la agencia Capa, se muestra cauta: "Estamos en el comienzo de la historia, no podemos sacar conclusiones prematuras. Pero es obvio que a largo plazo, uno debe encontrar una nueva manera de adaptarse a Internet, que es un medio más interactivo". Para ella, es evidente que si uno quiere hacer documentales web como un negocio, hay que estandarizar el estilo narrativo: "Con esto en mente, el software Klynt, desarrollado por la empresa francesa Honkytonk Productions, permite a sus usuarios reducir costes". Hasta hace poco tiempo, la edición no lineal del software Klynt sólo se utilizaba internamente. Constantemente mejorado y actualizado para cada nueva producción, Klynt se convirtió dos

⁹⁹ Consultar en línea esta dirección web: <http://www.webpronews.com/mozilla-announces-living-docs-project-in-open-source-documentaries-2012-03>

¹⁰⁰ Ver proyecto web "Moments of Innovation", fruto de este convenio inicial de cooperación internacional entre el MIT Open DocLab y el IDFA Doclab: <http://momentsofinnovation.mit.edu/>

años atrás en una herramienta indispensable para las producciones creativas de Honkytonk. Arnaud Dressen, el director de esta empresa francesa, señala: "Sin Klynt, sería económicamente imposible de haber editado *The Challenge*, el documental web producido por Laetitia Moreau y que se encuentra en línea en la página web de Canal Plus. El software nos ha permitido reducir dos terceras partes de los costes de desarrollo web para cada proyecto, los cuales representan, en general, del 30% al 40% del presupuesto global." (Dresser, 2011:31)

Con su interfaz de edición única, lo que permite al usuario mezclar y combinar fácilmente fotos, vídeos, sonido y texto, Klynt permite a los directores de webdocumental ganar tiempo, situación que les permite dominar los contenidos haciendo lo que les gusta más. También les permite ahorrar dinero, ya que los desarrolladores profesionales ya no son necesarios en cada etapa de la creación y edición. En *The Challenge*, por ejemplo, fue el editor de Laetitia Moreau, Alex Ramonet, quien estaba a cargo del software. También observamos esta tendencia en otros softwares (llamado web authoring tools) específicos para producir proyectos multimedia, como 3WDOC, Zeega o Popcorn.js.

Según Sonnen (2012, Webdox Conference), hay dos tipos de "documentary storytellers": los cineastas que quieren producir filmes de 90 minutos lineales y los líderes digitales que conciben el documental en relación con los medios digitales. Algunos adjetivos que definen a este segundo grupo son los términos: "passionate, dangerous, breaking the rules, surprising and unforgettable". Como se observa, propone designar a los practicantes con el término de "documentary storytellers" más que "documentary filmmakers". Según Femke Wolting (2011, citado por Lietaert, 2011:96), éstas serían las diferentes etapas que todo proceso de producción debería contemplar:

1. Lluvia de ideas: ésta es la principal actividad de la que emana qué tipo de historia o experiencia fílmica surgirá.
2. Fondos para el desarrollo: hay fondos específicos para los medios interactivos, pero también hay que contar con la esponsorización y las cadenas de radiodifusión.
3. Storylines y Design document: escribir el guión y determinar la estructura de la narrativa. Al final, esto se traduce en un "documento de diseño". Este documento da una idea aproximada sobre cómo se mostrará la web, con el estilo visual listo, y sobre cómo se podrá navegar. Por lo tanto, lo que hay es diseñar "la experiencia del usuario".
4. Presupuesto y plan de financiación: hay que hacer un presupuesto y buscar formas de financiarlo.

5. Fase de producción: producción, test beta, test de usuario, etc.

6. Presentación: hay que asegurarse que los espectadores accederán a la información antes de ésta para que tengan una idea previa del proyecto.

6.2.3 Tendencias en la distribución/acceso

En el género que analizamos, las nuevas formas de escritura o textos responden a un tipo de narración y/o estrategia hipertextual y transmediática. De acuerdo con la definición generalmente aceptada que hemos efectuado en el capítulo segundo, la narración transmedia produce contenidos para diversas plataformas. Un enfoque o punto de vista aparece en Internet, otro en un bloque, otro en forma de un documental en la televisión lineal, así como en sitios web dedicados, etc., Y todos estos diferentes sistemas de apoyo interactúan para ofrecer la totalidad de la información. Una obra construida de este modo se experimenta en su totalidad, en la medida que el espectador explora y aprovecha los diversos elementos. Todos los elementos cruzados - es decir, la expansión del documental lineal para diversas plataformas (teléfonos móviles, redes sociales, sitios de Internet, plataformas de distribución en línea, etc.) - se consideran una parte integral de la estrategia de comercialización de la obra original, y no como únicamente los activos creativos. Pero luego, además de producir diferentes textos, discursos, narraciones, y, por extensión, contenidos para diferentes soportes y/o plataformas, hay que adaptar los contenidos para cada fabricante y/o proveedor, lo que complica la situación. James McQuivey, vicepresidente de Forrester Research, una empresa de tecnología y estudios de mercado, argumenta que:

“All of them will create different solutions for content providers. So, for example, if documentary filmmakers want to make sure their film is available on Apple, Google, Sony, Samsung and LG Devices, in some cases you might have to go each company directly. Or you find a service, such as Netflix in the USA, that has made itself available on all of these devices, so you can distribute your documentary through Netflix.” (McQuivey, 2011, citat per Lietaert, 2011:26)

Sin embargo, iniciativas como Netflix pueden dar un giro a esta situación. Netflix es una plataforma de vídeo que de forma totalmente legal ofrece en streaming películas y series de televisión, a cambio de una cuota de suscripción mensual. Netflix fue creada por Reed Hastings y Marc Randolph en 1997 en California como un videoclub con una plataforma de vídeo vía online o por correo postal (servicio disponible sólo para Estados Unidos), que le proporciona al suscriptor una cantidad ilimitada de rentas de las películas y series de su catálogo. Sin embargo, la "revolución Netflix" se ha dado con el servicio de visualización vía streaming, aunque hoy en día el servicio de envío a domicilio se mantiene e incluso se adapta y actualiza, por ejemplo

ahora también ofrece películas Blu-Ray, aunque se trata de una actividad que apunta a la baja, sobre todo si se compara con la rápida popularización del servicio vía conexiones de banda ancha. Incluso, este servicio ni siquiera se contempló en su expansión internacional hacia Latinoamérica y Europa. A mitad de 2011 contaba con más de 25 millones de suscriptores en Estados Unidos y Canadá, permitiendo a sus usuarios disfrutar de todos los estrenos recientes en los sistemas de reproducción más utilizados (Wikipedia, 2012). Tom Koch, vicepresidente de PBS Distribution, señala que Internet es el medio en mayúsculas porque, entre otras cosas, permite operar a plataformas como Netflix para poder exhibir las películas:

“[...] the internet will allow you to distribute your production and match the actual story that you are trying to tell, rather than the format that has previously been given. We can see that for all types of media, they are changing the way they produce. The best examples of this are how newspapers or book sellers are adapting themselves.” (Koch, 2011:27)

Para Paul Pawels, el productor debe tener nociones claras del entorno de la distribución, saber cuál es la mejor elección o incluso la mejor posible combinación de posibilidades y elecciones clave a la hora de realizar una producción de esta naturaleza:

“[...] producers have to know which distribution channels are new on the market, and decide for themselves which ones they think might work, and which ones they think might fail and shortly disappear. And the most important thing is to know how to combine all the different distribution channels available out there...” (Pauvels, 2011, citat per Lietaert, 2011:33)

Elizabeth Radshaw, directora de marketing del Festival Hotdocs, remarca que es más difícil justificar una distribución donde no hay una audiencia garantizada, como en el caso de la web, que en una televisión donde está todo mucho más estudiado y delimitado:

“Right now the key question is: how do you bring webdocs to audiences, how do you drive flow to the site? My background is in distribution and of course one of the problems is, how do you justify the sale of a webdoc to an audience the way you would justify a film sold to the CBC, who know that they will have 2 million people watching? Other ways to commodify a webdoc are now emerging, and this is where I talk about partnering with brands and foundations, and other forms of support. But not every project lends itself to that, not every story has an appropriate product for it, not every one is going to work that way.” (Radshaw, 2009, citat per Lietaert, 2011:49)

De acuerdo con Radshaw, Internet es un medio más ambiguo que la televisión, y es por eso que encontrar modelos de financiación puede costar más. Alexandre Brachet, coincidiendo con la anterior apreciación de Radshaw, señala la importancia de concebir la posible distribución desde un estadio inicial del plan de producción y viabilidad económica:

“Just like the interface, the distribution must carry the story and must be in the minds of the creative team from the beginning. A program without a safe web delivery mechanisms as part of its DNA is doomed to remain unseen.” (Brachet, 2011, citat per Lietaert, 2011:87)

Peter Broderick, presidente de Paradigm Consulting, empresa especializada en la distribución digital que actúa como un centro de información y agregador de contenidos, señala que no hay una guía de navegación para esta nueva dinámica de distribución: lo que se necesita es el intercambio de experiencias. El argumento fundamental de Peter Broderick es que la llegada de los formatos digitales ha dado a los cineastas independientes los medios y las técnicas para ser completamente independientes en la distribución, así como las condiciones de producción. Y estos tienen muchas razones para hacerse cargo de su propia distribución. En su informe *Welcome to the New World of Distribution* (2008) comenta que "El viejo mundo de los medios no está muerto, pero si lleno de dificultades: las emisoras tienen cada vez menos dinero (las tasas de licencia están cayendo) y algunos se aferran a las viejas formas de hacer las cosas, que ya no responden a los cambios en la cultura de audiencia de consumidores" (Broderick, 2011:44). Observamos puntos en común con el apartado anterior, donde también vemos como muchos de los productores se aferran a las viejas estructuras y entonces el proceso de desarrollo e implementación se complica de forma abismal. El hecho de ser autosuficiente, para Peter Broderick, se podría resumir en los directores (o productores) asumiendo los diversos aspectos de la distribución de sus películas. Esta teoría es apoyada por el distribuidor canadiense Jan Rofekamp, presidente y fundador de Transit Films, ya que los costes de operación y distribución y los gastos ya no son los mismos. Rofekamp señala y se pregunta:

“Seriously, in the digital world, the middleman does what exactly? Generates what? The practice of VOD (micro-payments) via an intermediary is almost criminal. We know that operating and distribution costs and expenditures are no longer the same, so what does that intermediary do?” (Documentary Network, 2011:44)

Pero tampoco se posiciona Broderick como partidario de las posiciones extremistas, ya que cada película desarrolla su propia estrategia de distribución individual. Algunos productores prefieren ceder todos los derechos a un único distribuidor de su confianza. Otros se ven involucrados en un tipo de distribución verdaderamente independiente. Y algunos deciden decantarse por un tipo de distribución híbrida, que "combina la venta directa de los cineastas con la distribución a terceros (por ejemplo, distribuidores de DVD, canales de TV, empresas de vídeo a la carta (VOD Video On Demand), distribuidores educativos, etc. En Canadá, los experimentos híbridos de distribución, como el caso de *RIP! A Remix Manifesto* de Brett Gaylor, producido por EyeSteelFilm, y *Earth Keepers Guardians* dirigida por Sylvie Van Brabant con Rapide-Blanc, son sólo dos ejemplos del creciente interés en este mundo de la distribución.

RIP! A Remix Manifesto es un caso especial tanto en términos de producción como de distribución. El tema de la película, el papel de los derechos de autor en la era digital, se prestaba bien para el formato. En 2008, la película comenzó su carrera en el Festival du Nouveau Cinéma de Montreal. EyeSteelFilm, la compañía de producción, había obtenido el estatus de distribuidor con SODECA y quería experimentar con un enfoque híbrido de distribución, es decir, la distribución tradicional (en los festivales, en los cines, en televisión, y luego en DVD) junto con la distribución en línea (utilizando las redes sociales, streaming, VOD, y las ventas de DVD). El cineasta Brett Gaylor no creía que los usuarios de Internet estuvieran dispuestos a ver la película entera en línea. Su estrategia en línea era, en primer lugar, presentar al público un capítulo de la película a través de las redes sociales, ofreciéndoles una experiencia nueva: se podría manipular el contenido, ciertas partes del remix de la película, las secuencias de acción, y así sucesivamente. Para el mercado de la televisión, la posición de EyeSteelFilm fue clara desde el principio: a parte de ser un tema que podría limitarse a la distribución en línea como segmento de nicho, no querían encerrarse en el mercado de televisión, pues, como explica Brett Gaylor, la televisión sigue siendo la pantalla principal para atraer a una gran audiencia (Documentary Network, 2011:45). Para Gaylor (2011), la puesta en marcha de la distribución resultó difícil.

"Tuvimos que negociar con los sub-distribuidores, TV, la NFB, es decir, los actores que estaban realmente involucrados en la distribución. Y quizá yo era el único feliz al final del día! Todo el mundo aprende en esta aventura: cómo encontrar nuevas formas de colaboración de trabajo, la forma de dividir los derechos de todos los subdistribuidores, cómo hacer frente a muchos socios, como hacer tratos de negocios, etc." (Gaylor, 2011:45)

La película gozó de gran éxito en el circuito de festivales (IDFA, Hot Docs, FNC, CPH: DOX, Sheffield, SXSW, Silverdocs, etc.) antes de ser vendida a más de veinte emisoras. También disfrutó de excelentes ventas de DVD (disponible en Canadá, EEUU y el Reino Unido por Amazon y a través del NFB, y a través de iTunes en EEUU) y recibió una muy buen acogida en el mercado educativo. Finalmente, fue acogida por los distribuidores de Internet (Pitchfork.tv, BoingBoing.tv, Hulu.com, nfb.ca), así como una economía paralela (compartida, sin cargos, en colaboración) fue creciendo alrededor de la película, sin respeto por los derechos de EyeSteelFilm o el NFB. En Japón, los usuarios de Internet, de forma espontánea, tradujeron la película para las proyecciones en comunidad, e igualmente la película fue vendida a la cadena de televisión NHK.

Earth Keepers Guardians es una obra de Sylvie Brabante que vio la luz tras cuatro años de producción. El NFB como coproductor tiene los derechos de televisión institucional y en el mundo, y la productora Productions du Rapide-Blanc mantiene los derechos dirigidos a los

consumidores, de ventas y de distribución en los cines (Documentary Network, 2011:45). El hecho de poder participar en la distribución dio un cierto tipo de sentido a Sylvie Van Brabant y el equipo de la productora, que comenta: : “We often end up doing distribution since we have to deal with distributors. But too often we don’t see much in the way of results, or cash. So why not take control of our rights to use all the way along?”

La productora obtuvo la calificación de acciones con la ayuda de SODECA y Telefilm para estrenar en los cines la película. Tras su estreno en el Festival de Montreal Cinéma du Nouveau en octubre de 2009, la película pasó a exhibirse en otros festivales (Planet in Focus, IDFA, etc.). En Dinamarca se proyectó en la cumbre de Copenhague sobre el cambio climático, lo que creó una gran expectativa positiva. A principios de diciembre, después de la temporada de festivales, la película se estrenó en el cine Beaubien de Montreal durante un período de dos semanas. "No era el mejor momento", dice Sylvie Van Brabant. "Justo antes de Navidad, la nieve ... pero al público le gustó y tuvimos una buena temporada teatral". La película se exhibió sobre todo en las regiones de Canadá, la ciudad de Quebec, Rimouski, Sherbrooke, pero también se incluyó en el calendario de la gira regional del NFB y el de los Rendez-vous du cinéma québécois fuera de Quebec. Las experiencias anteriores le permitieron a Sylvie adquirir experiencia y aplicarla a *Earth Keepers Guardians*:

“Our first experience was with *Seule dans mon putain d'univers* (1997), but we re-learned as we went. And it’s no picnic. It’s a huge amount of work and one person on the team spent all their time on it. The good part was that we compiled a huge list of names and email addresses for the next films, of audiences interested in the films we make.” (Van Brabant, 2011:46)

En términos de proyecciones paralelas, la película experimentó una gran demanda, con una o dos proyecciones al mes en Quebec. Siempre que era posible, el director o alguien del equipo estaba presente para introducirla. También se formó una gran comunidad alrededor de *Earth Keepers Guardians* a través de Internet y las redes sociales. El DVD fue lanzado en septiembre de 2010, y desde entonces, se ha ido colgado un videoclip en el sitio web de la película cada semana, potenciando la discusión y estimulando el diálogo con los espectadores. Sin embargo, el planteamiento de la autosuficiencia (Do it Yourself) defendido por Peter Broderick no gusta a todos, como siempre ocurre con los nuevos modelos. Peter Broderick ha sido acusado de proponer un modelo más adecuado para los norteamericanos que para los pequeños actores del mercado canadiense. La distribución directa, y la venta de DVD de la página web del productor, pueden generar ingresos serios siempre con la condición de que lleguen a un número significativo de consumidores.

Las emisoras de televisión son la clave para Jan Rofekamp, aunque la única manera de ganar dinero con la distribución todavía está en el mercado de la televisión, incluso teniendo en cuenta los derechos de licencia más bajos en los últimos años, lo que atribuye a una serie de causas, entre ellas la crisis financiera, la programación de documentales, la explosión de nuevos canales y la fragmentación de la audiencia. Además, algunas de estas entidades están proponiendo un modelo de distribución híbrida. Si esto sucede, Rofekamp recomienda "zambullirse, experimentar, crear nuevos modelos, establecer una relación más directa con los espectadores." En relación a la cuestión de los derechos y la multiplicación de los contratos, los productores deben entender cómo los distribuidores piensan utilizar su película en cada plataforma para que no se pierdan oportunidades. En opinión de Rofekamp, hay que planificar para el largo plazo y dividir los derechos de explotación. La realidad actual parece indicar que la esfera de los derechos digitales es complicada, las negociaciones son difíciles, algunas definiciones son imprecisas y también muchos jugadores están tardando demasiado en participar:

"The area of digital rights is complicated, negotiations are tough, some definitions are vague, and too many players are taking too many rights and, unfortunately, not using them." [...] "I advise producers and filmmakers to undertake these steps themselves. The latter need to get their rights back. Keep your rights. Don't be too quick to give them away." (Rofekamp, 2011:46)

Como se desprende del anterior párrafo, se trata de un terreno complejo que hay que conocer bien para que no nos explote en las manos y nos quememos. Cuando el tema lo permite, la venta directa puede ir más allá, es decir, de los mercados locales a los mercados internacionales. Pero esto requiere una importante inversión en promociones y una mayor carga de trabajo para los cineastas y productores. Muchos de ellos están interesados en experimentar con nuevos modelos de distribución, pero sus estructuras operativas no están preparadas, no tienen suficiente personal, necesitan adquirir nuevos conocimientos, y no tienen recursos financieros. El uso de Internet y las redes sociales se extiende por el modelo de distribución de edad de distancia, sin generar ingresos significativos. La respuesta al problema puede estar, como Jan Rofekamp defensa, en el retorno a las cooperativas entre realizadores y productores, la consolidación de sus puntos fuertes, creando una nueva dinámica de trabajo, colaborando con las nuevas fuentes de conocimiento (los organizadores de redes sociales), y posicionando la distribución, tanto por delante como en el centro de sus proyectos de cine.

Desde otra perspectiva, el papel primordial de los motores de búsqueda es evidente ya que, en el nuevo escenario, ya no basta con aparecer en un catálogo en línea: hay que ser encontrado dentro del enorme escenario de producción de documentales que se ofertan. Aquí es donde los cineastas y los productores deben presionar para asegurarse de que sus documentales aparezcan

en los motores de búsqueda, agregadores de contenido y redes sociales (social media). Nikki Nîmes (2009), que trabaja para Power to the Pixel y que está terminando un doctorado basado en la distribución en el Programa de Estudios de Medios en la Royal Holloway University de Londres, señalaba que la búsqueda y visibilidad [discovery] será la clave para la sostenibilidad, de modo que el filtrado colaborativo del motor de búsqueda y los sistemas de recomendación deben ayudar de manera eficiente a los usuarios para conectarse con los proyectos que respondan a sus intereses y preferencias.

El otro componente principal considerado en las teorías sobre la nueva distribución es el "efecto de larga cola" definido por el teórico Chris Anderson (2004): del mercado de masas, dominado por Top 50 de los éxitos de taquilla, se está mutando hacia a una "masa de nichos". Se trata de una teoría optimista, pero que no se sostiene de cara a la realidad, como Daniel Kaplan señala en su artículo "Webéconomie, que faire de la longue Trainees?" ¹⁰¹: "Por un lado, la diversidad de producto que ofrece no necesariamente se traduce en la diversidad de consumo. En particular, el efecto de la recomendación que es la base del análisis de Anderson - que cada usuario de Internet recomienda lo que a él o a ella le gusta a otros usuarios - no se traduce automáticamente en la diversificación de la elección. Además, el efecto de larga cola es de poca utilidad para los artistas o editores: el aumento potencial de las ventas generalmente no cubren siquiera los costes que conllevan producir para las plataformas digitales en línea. Los únicos beneficiarios parecen ser las plataformas de distribución digital y los agregadores, que ofrecen, por ejemplo, una suscripción al catálogo, recopilatorios de éxitos mantenidos exclusivamente (para crear la demanda) y una amplia selección de títulos menos conocidos (el aumento del volumen y factor diferencial de lo que los competidores están ofreciendo). Pero estos agregadores tampoco financian el lanzamiento de nuevos títulos, sino que se limitan a recoger los beneficios. En este caso la larga cola no tiene ninguna razón para añadir valor a la diversidad cultural y al dinamismo de la creación. (Documentary Network, 2011:47)

Simón Lee es director de contenidos de Digital Legends, una de las firmas catalanas más activas y la fama de la cual se multiplicó en 2008 al aparecer su juego Kroll en la keynote (software de presentación) de Apple para el iPhone 3G. A Lee no le sorprende la tendencia que prioriza los juegos para los teléfonos y dispositivos móviles, ya que los costes de desarrollo pueden ser ajustados y, en cambio, las posibilidades de ganancia se multiplican. Explica que "con la distribución digital se han agilizado todos los pasos. Accedes a un mercado muy global sin necesidad de hacer un gasto muy elevado". Se refiere a que un estudio, por pequeño que sea,

¹⁰¹ "The Long Tail", *Wired*. 2004. http://www.wired.com/wired/archive/12.10/tail.html?pg=1&topic_set

puede desarrollar una aplicación y pagar la licencia de Apple que puede costar unos 100 dólares y colgarlo en la red (Apple Store, en este caso, pero también es posible desarrollarlo para el sistema Android y otras plataformas) para que todos los usuarios de ese sistema se lo puedan descargar gratis o a un coste bastante ajustado. Los clientes potenciales son, pues, millones y millones de personas de todo el mundo. La distribución digital supone un cambio muy notable respecto a las tradicionales editoras (publishers, en lenguaje del sector). Además, como explica el creativo de Digital Legends, Cataluña y España tienen un déficit de distribuidoras y hay que ir a buscarlas fuera, y esto hace que "en la mayoría de casos los derechos de la propiedad intelectual también vuelan hacia fuera". En relación a una cierta democratización en la producción, comenta Lietaert (2011):

[...] "we all have distribution. There are no gate-keepers anymore. I do not need anymore to go to a large broadcaster and convinced them that they have to fund our project on the 1994 genocide in Rwanda. Today "the power of the press belongs to those who own it", well the reality is that we all own a printing press now and we can all broadcast information. This is the biggest leap since Gutenberg!" (Lietaert, 2011:20)

Danae Ringelmann, cofundadora y COO a IndieGoGo, una de las plataformas más importantes de crowdfunding, nos da diferentes consejos para desarrollar una campaña exitosa:

"One is a great pitch: this means a lot of personalization. So don't just pitch your log line and show your trailer, but create a clip that includes you in it, talking about why your documentary film needs to be made and why you are the right person to do it. Because we know that people contribute to people. Not just ideas, but people." (Ringelmann, 2011, citat per Lietaert, 2011:63)

La gente invertirá en el proyecto si sabe a dónde irá a parar su dinero. Y también si lo que se les ofrece a cambio vale la pena, o es suficiente como para saber que no recuperarán el dinero de la inversión:

"The second key to success is great perks: one the one hand, be very specific about the use of funds and tell people where their money is going. On the other hand, try to be unique with the perks you offer." (Ringelmann, 2011, citat per Lietaert, 2011:63)

Como hemos mencionado, hay que estar "mimando" constantemente nuestra audiencia con todo tipo de contenido de calidad. El proyecto debe estar "vivo" y "activo" en todo momento, y eso no es contemplado en las campañas de los directores de cine tradicionales:

"The third factor is creating great outreach: so that means communication on Facebook, Twitter and keeping your followers informed with interested content. The biggest mistake that I see filmmakers making is that they just put out their log line and trailer and they walk away from their pitch, then they expect money to show up out of nowhere." (Ringelmann, 2011, citat per Lietaert, 2011:63)

Según Lietaert, las estructuras de producción y distribución ya están creadas, lo que hay que hacer ahora es saberlas utilizar, es decir, confeccionar una estrategia adecuada. John Reiss, director del documental *Bomb it*, entre otros títulos, nos ofrece un conjunto de consejos en relación a la distribución, en un "manifiesto modificado", como él lo llama, extraído de su libro *Think Outside the Box Office: The Ultimate Guide to Film Distribution in the Digital Era* (2011):

1. Conoce tu film y concóctete a ti mismo. Reiss aconseja, en primer lugar, idear desde el principio una posible estrategia de distribución y de marketing, que luego podremos retocar en función de la casuística que se vaya presentando: "It is best to determine what distribution and marketing path makes sense for your particular film and to do so as early in the process as possible. This plan/strategy will change over them and will evolve organically as your film evolves, but you need a starting place." (Reiss, 2011, citat per Lietaert, 2011:55)

2. Cambia tu actitud hacia el marketing: no se trata ya de saber distribuir, sino de saber vender, y esta palabra se denomina "marketing": [...] "the biggest problem facing independent film is not one of distribution – it is one of marketing. It's one thing to put your film out into the world; it's another to get people to know about it, and want to watch it." (Reiss, 2011, citat per Lietaert, 2011:55)

3. Determina tu audiencia y cómo llegar desde el principio: la audiencia se configura como factor esencial del proceso, pero aunque llegamos al final, hay que pensarla desde el principio e ir ajustándola a lo largo del proyecto :

"[...] audience identification should be a constant process of discovery during the production (and prep, post and distribution) of your film. It is difficult to market to your audience if you don't know who that audience is. The way you do that is through distribution and marketing." (Reiss, 2011, citat per Lietaert, 2011:55)

4. Cuando acabas la película, ésta está a medias: como pensamos en lógicas lineales, creemos que un proyecto multimedia también tiene un desenlace, un cierre. Y esto es un grave error de concepción:

"Distribution and marketing can take as long and cost as much, or more than you spent on your film. [...] Too many filmmakers have no resources left for the second half of the process once they've finished their film. It is a shame. Why make a brilliant, wonderful film if you don't then have the resources to get to its audience." (Reiss, 2011, citat per Lietaert, 2011:55)

5. Vuelve a la experiencia teatral: no todo debe ser virtual, es decir, la interacción física también puede tener mucho de reclamo y generar mucha viralización:

“It is time for filmmakers to reclaim the meaning of a theatrical release, so that it is inclusive of a multitude of live-screening event scenarios. [...] Even webdocumentaries could have live events to help launch the project and engage with the audience. Alternative venues such as galleries, coffee shops, community centres and museums could provide an outlet for non-traditional storytelling techniques. Live and online components of the project could work in tandem and supplement each other.” (Reiss, 2011, citat per Lietaert, 2011:55)

6. Crea productos que el público quiera comprar: dentro de la estrategia transmediática, es necesario crear objetos que generen deseo y posesión en el público potencial: “[...] consider items that your fans and audience will want to purchase. It will be different for every film. Your imagination is your only constraint.” (Reiss, 2011, citat per Lietaert, 2011:56)

7. Los derechos digitales son un campo de minas: es como si de una guerra se tratara, por lo tanto hay que ir con precaución y saber dónde se pisa en cada momento:

“Companies buying your rights, whether digital, cable, home video, or domestic or foreign, will try to get as many of your rights as they can, whether or not they have the ability to exploit those rights. But, if a company does not have the ability to sell your rights and is not willing to offer you something for those rights, you should push hard not to give them up.” (Reiss, 2011, citat per Lietaert, 2011:57)

8. Implica el productor de marketing y distribución: la figura del productor de distribución es una figura esencial según Reiss en esta ecuación múltiple. Este autor nos comenta que, normalmente, los directores no pueden asumir tantos roles ya que su función es crear contenido de calidad, por lo tanto la responsabilidad de mover y exhibir la película debería recaer en otro profesional, que hay que nombrar de alguna manera porque sino es como si no existiera:

“I would argue that from now on, every film needs one person devoted to the distribution and marketing of the film from inception, or DP. I give this crew position an official title of Producer of Marketing and Distribution (PMD) because without an official position, this work will continue to not get done. The need for a PMD results from the recognition that audience engagement is a lot of work (perhaps as much or more work than actually making a film) and that traditional filmmakers (writers, directors, producers etc) are already busy with the task of making a great film. These traditional members of a filmmaking team rarely have the extra time to devote to distribution and marketing. In addition, many traditional filmmakers are not suited or interested in the kinds of tasks that audience engagement requires. I look forward to the near future in which filmmakers/directors will be able to put out calls for PMD’s just as they do for DPs and editors – and they will get an equal volume of applications. Directors will develop long term relationships with PMDs that “get them” just as they do with DPs, Editors and Producers etc.” (Reiss, 2011, citat per Lietaert, 2011:57)

6.2.4 Nuevos roles de los usuarios/interactores

En menos de veinte años, Internet y la web han transformado nuestra forma de vida. La posibilidad de ver y hablar unos con otros, de intercambio de fotos e imágenes animadas a la velocidad de la luz al otro lado del planeta es una realidad que ningún visionario podría haber previsto. Esta nueva relación con el tiempo, el espacio y la información - esta hipermovilidad - altera radicalmente nuestra forma de recepción de las obras culturales. Las redes sociales, el intercambio de información, los blogs y teléfonos móviles, generan nuevas formas de mediación cultural, exigiendo un vínculo más directo y cercano entre el trabajo creativo y su autor. Para la cineasta y directora del departamento Highrise del National Film Board de Canadá, Katerina Cizek (2011:16), el impacto en el proceso creativo es innegable y ahora hay que plantearse cómo adaptar toda esta industria en el escenario de la comunicación móvil: “In Europe, more than 50% of the internaunts surf the web with their cell phones and not their computers. This is a radical shift – how can we deliver documentaries via mobile phones? How can we make this mobility part of our thought processes?”

Mike Walsh, autor del ensayo *Futuretainment* (2009), señala que la relación entre el público y el contenido se encuentra en medio de un gran cambio. No sólo estamos en la era de "time-shifting", la visión y adaptación de los programas cuando lo deseamos, libres de las restricciones de horarios, sino que también vivimos en la era del "cambio de pantalla", al ser capaces de seleccionar el contenido que nos interesa en la plataforma que escojamos: televisión, ordenador portátil, iPad o móvil. Esta nueva combinación de contenido y plataformas permite a cada persona adoptar un punto de vista multidimensional, lo que conlleva que el espacio entre el cineasta y el público se reduzca de manera sustancial. Mientras que el cambio afecta a toda la sociedad, este fenómeno es particularmente evidente en la generación de Internet. De acuerdo con Don Tapscott, empresario, consultor, creador y fundador del nGenera Think Tank, una empresa canadiense fundada en 1993 que analiza el impacto social sobre las NTIC, esta generación de entre 13 y 33 años de edad es cada vez más independiente de la parrilla de programación de un canal de televisión en particular, y tiene una mayor tendencia a adaptar el contenido web, es decir, a personalizarlo todo poniéndole un sello personal. Esta generación podría vivir sin televisión, pero no sin Internet. Son una generación que crea el contenido de manera natural y no duda en compartirlo en las redes sociales, es decir, quiere interactuar con el contenido y no tiene ninguna relación con el consumidor pasivo. (Documentary Network, 2011:16)

En su ensayo *New Platforms for DocMedia* (2011), Peter Wintonick también describe los jóvenes como productores y usuarios al mismo tiempo, que han heredado las estructuras del documental y las han transformado gracias a los nuevos medios: “the borderless culture jammers digital dreamers, skeptics. They are simultaneously producers and users of the media. They have inherited the baggage of documentary film and transformed it into docmedia” (Wintonick, 2011). Según Samuelle Ducroq-Henry (2010), especialista en tecnología de la información y la comunicación, es el uso de juegos en línea lo que ha cambiado el comportamiento de los jóvenes ya que estos son versátiles, en constante cambio de acuerdo con la experiencia: “the younger generation are protean, changing constantly according to experience; it’s a generation that immerses itself in experience and practice, and lives in the world of games.” Una pregunta fundamental sería como pueden los escritores utilizar los mejores aspectos de las plataformas digitales y las nuevas herramientas tecnológicas para reinventar el mundo de la narrativa, al describir la realidad, y al mismo tiempo así poder capturar mejor su público, especialmente los jóvenes de la generación Internet.

La clave de todo ello reside en el hecho de que la autoría de la obra, en diversos grados, se entrega al usuario, lo que permite una experiencia mucho más personal y subjetiva en comparación con los documentales tradicionales lineales (Waring, 2011:2). Estos ideales básicos son compartidos por el documental interactivo, aunque con un método diferente de presentación y diferentes maneras de interacción. El documental interactivo organiza los conceptos de la realidad social de una manera visual y sonora, pero también promueve la participación de los usuarios activos en el tema y en su orden de visualización, y no deja, como ha sido tradicionalmente el caso, que esto sea decisión exclusiva del creador. Waring (2011:18) se cuestiona si el papel del documental interactivo podría ser el de informar y posteriormente permitir un tipo más documentado de activismo. Para poder demostrar esta hipótesis, considera que lo primero que hay que hacer es examinar la relación entre el contenido de un documental interactivo y el usuario, y analizar cómo los diferentes niveles de interacción se utilizan para aumentar su participación. En el documental tradicional el usuario es pasivo, se limita a observar un cuerpo de contenidos preestablecidos de principio a fin. En este nuevo documental, es plenamente activo. Varios autores están experimentando con nuevas formas de contar historias en la web que permiten a los internautas colaborar en la narración mediante la modificación de los contenidos. Las posibilidades de participación son parte de la concepción y desarrollo de este tipo de proyectos. Todavía hoy esta es una forma relativamente poco frecuente de creación, ya que invita al público a tomar parte en una etapa creativa que resulta a menudo desconocida. (Documentary Network, 2011:18)

Michel Reilhac, director del departamento de cine de ARTE France, durante la Conferencia "Le cinéma à l'ère du transmedia" (Observatoire des medias interactifs, 2010), consideraba esencial tener en cuenta esta nueva relación con el público ya que Internet ha abierto la posibilidad de incluir la participación del público, lo que significa que ya no podemos considerar la narración pasiva de historias como la única opción. Según Reilhac, los videojuegos nos han dado un sabor y una cata de lo que puede suponer la implicación personal en la acción. Este factor no desaparecerá y está provocando una nueva relación con la narrativa y la narración de historias. No obstante, insiste en el papel principal del autor o creador, y la importancia de una visión artística fuerte. También expresa algunas reservas sobre los proyectos que se dejan abiertos a la participación de los internautas y que acaban sufriendo en relación a la calidad.

Joel Ronez (2011), jefe del departamento interactivo de ARTE, explica las expectativas actuales del público y la audiencia, independientemente de la edad. Su actividad pone al internauta en perspectiva al señalar que si se analiza la audiencia de un programa web, el 80% de las personas que lo ven y lo consumen son pasivos y no se sienten parte de la creación del programa. Hay entre un 15% y 19% de los usuarios ocasionales que buscan más allá, para dejar un comentario, votar, recomendar el programa a un amigo, suscribirse a un boletín o un feed RSS, etc., es decir, para interactuar. Y finalmente hay un pequeño porcentaje de usuarios que participan: las tareas que realizan van desde la producción y suministro de elementos, que finalmente será reintegrada en el trabajo, hasta la plena participación en el juego. El éxito completo de la aplicación consiste en dirigirse a todos estos espectadores al mismo tiempo:

"If you analyze the audience for a web program, 80% of the people are there to see and consume; they are passive and don't feel like creating the program. In this case, the interactive dimension lies in the power to choose one's involvement. After that, you have 15%– 19% of occasional users who want a little more; to leave a comment, to vote, to recommend the program to a friend, to subscribe to a newsletter or an RSS feed... Finally, you have a small percentage of involved users. They will go from the producing and furnishing of elements, which will eventually be reintegrated in the work, to full-scale participation in the game. The entire success of the web program consists of addressing all these spectators at the same time." (Ronez, 2011:18)

Conviene señalar que, de momento, los internautas que participan son pocos en comparación con los espectadores pasivos. La pregunta clave en el mundo de la recepción y exhibición es como sería posible despertar en el espectador una voluntad real de participar, un deseo espontáneo de interacción. Este es el reto en la creación con éxito de los nuevos medios de comunicación que requieren la implicación del público a la hora de acceder a los contenidos de la obra (Documentary Network, 2011:21). Tom Koch, vicepresidente de PBS Distribution, haciendo referencia a la recepción de estas obras, argumenta como la diferencia entre la

interacción virtual y la acción física de leer un texto y luego volver para repasar ciertos pasajes es mínima:

“To get someone to watch a linear TV program for 60 minutes, from beginning to end, you have to create points which will keep the person engaged and curious. Somebody is making editorial decisions about where these points of engagement are. Even in a webdoc, I do not see any real difference. Is there a difference between how people view content on the web in relation to TV? Well, first of all people use the web in many different ways. [...] I have found hardly any interactive documentary material which really engaged me, unless there are click-through to get more information about a topic raised in the documentary. But, basically, it is nothing more than reading a book. First you read from A to Z, and then you go back to find some specific information that you want. So I do not see any radical change.” (Koch, 2011:39, citat per Lietaert, 2011)

Según Sweeney, en este nuevo formato, el director de documentales se sitúa mucho más cercano a su audiencia. Pero no sólo eso, sino que si consigue generarle emociones y sentimientos, las expectativas de su proyecto pueden crecer y adquirir direcciones nunca imaginadas por el propio autor:

“What is crucial to understand is that on the net, your audience is in fact much more significant than it used to be with TV. Your audience is probably one of the most valuable resources you have in terms of feedback, in terms of distribution strategy. The dictatorship of the audience is not just a faraway idea... my point is that if the filmmaker learn to establish a two-way communication with their audience, it opens up possibilities never thought of before!” (Sweeney, 2009, citat per Lietaert, 2011:47)

Mark Atkin, jefe del Documentary Campus Masterschool y director de Crossover Labs, comenta, en relación a la figura del creador de documentales web, sobre la importancia de conocer y saber dirigirse a la audiencia:

“A Webdoc creator is also a designer of an interactive experience, and should understand how people are going to behave once they get to the website. You definitely should know who your audience will be! Otherwise, how on earth are you going to design something for them and let them know that you have done so? You then have to make that once they are there, they will not quickly leave and go somewhere else. If you don't understand that, what you are going to do will most probably fail, no matter how good it is.” (Atkin, 2009, citat per Lietaert, 2011:48)

Elizabeth Radshaw, directora de marketing del Festival Hotdocs, ofrece su visión en relación a la recepción entre las dos formas, una más pasiva y expectante y otra más activa e involucrada:

“Sometimes, the most simple sites are the best: the ones that are pure in their form and that drive storytelling in a way that fits in naturally with our online interaction, with what it means to be on the internet. So a webdoc does not have to be as complicated as we sometimes think. At times the simplest interactivity can be the most profound, when you use the nature of the

internet to drive the storytelling. And this way you bring in more people, whereas when it gets complicated and there is too much going on, you can lose your audience. They want to feel immersed in the action because we have evolved in two different ways. With TV and films, we are leaned-back and passive, while with the internet we are very leaned-in and active. With webdocs we ask the audience to be both at the same time, passive and active. That is very hard!” (Radshaw, 2011:66)

Como veremos en el modelo de categorización y de acuerdo con Radshaw, la fórmula que funciona mejor es la que postula que "menos es más", pero muy a menudo nos complicamos la vida para intentar crear un proyecto más complejo, cuando la sencillez la teníamos delante y no la supimos o quisimos apreciar. Alexandre Brachet comenta que establecer un vínculo más allá del ámbito profesional, es decir, a un nivel emocional y personal, puede resultar beneficioso para el proyecto:

“The first thing to realize is that the internet is a niche media, and not yet a place where we can reach a massive audience. The second point is that I refuse to do user testing before or after a project [...] The relationship with the internet users is what is most magical! I send to every blogger the same media package I would send to a large broadcaster. What’s great is that building a personal relationship with internet users is much more achievable than it seems at first. The better the program, the more the participation itself will be success.” (Brachet, 2011, citat per Lietaert, 2011:87)

Katerina Cizek (2011) destaca la importancia de cerrar correctamente un proyecto de estas características. Muchos realizadores no son conscientes de que no basta con saber dirigir y distribuir: después hay que seguir interactuando e intercambiando impresiones para que la audiencia vea que existe un compromiso real del equipo de producción y que la obra "sigue viva" de alguna manera. Es necesario, pues, llegar a este tercer paso para que la ecuación sea exacta. Es gracias a este hecho que, por ejemplo, el proyecto *Prison Valley* (2010) alcanzó gran éxito, ya que se priorizó y potenció el componente comunicativo y de intercambio con el público receptor. Katerina Cizek remarca al respecto:

“It can be very frustrating for filmmakers to be in constant dialogue with their audience because they tend to work very hard for several months in a very small room, and then they are done and distribute the film. The digital world we’re living in doesn’t really work that way at all.” (Cizek, 2011, citat per Lietaert, 2011:91)

Erik Bernstein, productor en Alma-Alma-Films de Israel, en relación con la captación de la audiencia, subraya que después de haberla atraído, es necesario mantener un flujo de tráfico constante y regular, y que por ello existen profesionales preparados para una tarea larga y difícil:

“Number one, make it interesting and friendly. Number two, take some time to think seriously about ways to get people to watch your webdoc. If you are on ARTE or the BBC, that will be easier. But if you’re not, then the key question is how do you get traffic? Today with social platforms it is easier, and I do not say easy, but for people like you and me, who are not compute geniuses, there are services, expertise and tools available that make the difference.” (Bernstein, 2011, citat per Lietaert, 2011:102)

Landow, como hemos descrito al principio de este capítulo, analiza las nuevas relaciones políticas que se establecen a partir del hipertexto. Según él (2005:83), el texto conlleva implícitamente unas relaciones de poder determinadas entre las diferentes partes que intervienen (editor, autor y lector), y por otra parte, el hipertexto obliga a hacer una redefinición de las relaciones que se establecen entre las instancias, y otorga un poder de decisión mayor al lector, que es capaz de escoger diversos caminos de lectura. Y como conclusión comenta:

“Los enlaces electrónicos desplazan los límites entre un texto y otro, entre escritor y lector y entre profesor y estudiante. Como veremos a continuación, también tienen efectos radicales sobre nuestra experiencia de escritor, texto y obra, a los que redefine. Tan básicos y radicales son estos efectos que nos fuerzan a constatar que muchas de nuestras actitudes e ideas más queridas y frecuentes respecto a la literatura no son sino el resultado de determinadas tecnologías de la información y de la memoria cultural, que proporcionaron el entorno adecuado para dichas actitudes e ideas.” (Landow, 2005:83)

En este sentido, en nuestra aproximación al género hemos dado más importancia de la que se da tradicionalmente al papel que juega el receptor de la obra, porque se convierte en un usuario activo y participante. Esta premisa de Landow, también presente en el análisis de Berenguer (1998, 2004), se configura como rasgo central a la hora de definir y caracterizar el documental interactivo, y también a la hora de elaborar un modelo de categorización para su análisis, que incluya la toma de decisiones del interactor como una parte esencial del proceso navegacional e interactivo. Por último, debemos sostener, como hace Berenguer (2004), que en el nuevo escenario dominado por el medio digital ya no tiene sentido hablar de espectador en el sentido pasivo, sino de un nuevo tipo de usuario que se definiría a partir los atributos de interactor, participando y contribuidor (Ribas 2000 - también propone el término diseñador).

6.3 Hacia una propuesta de taxonomía general de los documentales interactivos

6.3.1 Análisis de algunas propuestas de clasificaciones

6.3.1.1 Los modos de interacción según Gaudenzi (2009)

Sandra Gaudenzi¹⁰², en a su investigación inicial *Interactive Documentary: towards an Aesthetic of the multiple* (2010) y tesis doctoral posterior *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* (2012) propone un planteamiento original para elaborar la historia de los documentales interactivos a partir de un conjunto limitado de ejemplos seleccionados que muestran cómo la evolución de los llamados nuevos medios ha creado nuevas oportunidades y lógicas de representación de la realidad. Gaudenzi expone uno de los conceptos nucleares de su investigación, los modos de interacción, en paralelo con la evolución de los modos de representación documental de Nichols. Lo argumenta en el párrafo siguiente:

“In the same way Nichols has proposed *modes of representation* to generalize the different logics that filmmakers have adopted in linear documentary making, I will propose *modes of interaction* to illustrate the ways interactive authors have positioned their users, and used technology, to portray the reality they were interested in via the interactive documentary. To trace a short history of digital interactive documentaries (it barely started thirty years ago) it would be tempting to adopt a strictly chronological approach, and to assimilate different styles to an evolution of pre-existing genres (educational, simulation, games etc...) or even by topics of interest (travel, history, diary, nature etc...). But those approaches do not investigate the set of relations that are the focus of this research.” (Gaudenzi, 2009:23)

Gaudenzi propone diferentes modos de interacción para delimitar las que considera que son las formas interactivas a través de las cuales los autores se comunican con su público a través del documental interactivo. A la hora de trazar una historia de los documentales digitales, dice que se podría adoptar un enfoque estrictamente cronológico, el cual permitiría asimilar estilos diferentes para una evolución de los géneros preexistentes (educativos, de simulación, juegos, etc.) o por temas interés (viajes, historia, agenda, naturaleza, etc.). Sin embargo, según ella, estos enfoques no son los correctos para llevar a cabo con éxito una taxonomía del nuevo género.

¹⁰² Sandra Gaudenzi tiene un doctorado del Departamento de Estudios Culturales de Goldsmiths University of London y es profesora del Master en Medios Interactivos que se imparte el London College of Media, centro adscrito a la University of the Arts London. Coorganizadora del i-docs Conference y codirectora del portal i-docs.org, ha trabajado en tareas de producción televisiva y en televisión digital interactiva en Gran Bretaña. Pero, como ella misma comenta, al darse cuenta de que la interactividad en la televisión era mínima, decidió comenzar a investigar la relación de los medios interactivos y el documental.

Para analizar las diferentes lógicas de negociación con la realidad, establece un paralelo entre el modo en que la interactividad se ha entendido y utilizado en los documentales interactivos existentes, y las relaciones que se han impuesto entre el autor, el usuario y los medios de comunicación. Los modos de interactividad que siguen son el primer intento de la autora para analizar y ordenar las principales tendencias en este ámbito. Estos modos serán utilizados principalmente para formular preguntas sobre las relaciones entre el documental interactivo digital y el autor, el usuario, el proceso de producción y los medios de comunicación. Lo que más interesa a Gaudenzi es estudiar cómo se ha establecido la interacción entre el usuario y la interfaz (también los programas), y qué noción de comunicación la ha inspirado.

Desde una perspectiva centrada en la terminología de Interacción Persona-Ordenador, la autora intenta rastrear como la llegada de los ordenadores personales ha inspirado varias maneras de interacción entre el contenido y el usuario. Su hipótesis (2009:23-24) es que estos modos se corresponden con visiones diferentes, y a veces con preferencias, de lo que una comunicación más o menos abierta con la máquina puede generar y del lugar donde la subjetividad se puede colocar, o ser creada, en un intercambio digital.

En general, Gaudenzi cree que el cineasta lineal es un narrador y necesita el control, pero el realizador de documentales interactivos se parece más a una figura deificada que quiere crear el mundo del documental, pero no influir en él. Ella utiliza la teoría cibernética para ilustrar la metáfora del documental como un ser vivo, donde el documentalista es el que da la vida, pero el mismo documental en sí es sostenido a través de las contribuciones de la gente externa. Es en este sentido que se refiere a este tipo de documental como "autopoiético", significando que siempre se encuentra en constante adaptación para ajustarse a los cambios en el sistema gracias al cual existe, y que le permite a la vez de sobrevivir a los cambios en la tecnología y en las percepciones culturales. Para Gaudenzi, esta es la versión ideal de un documental interactivo, la que existe gracias a la interacción con el usuario, y puede proporcionar una mejor representación de la "verdad" al permitir representar las infinitas visiones de la realidad que este tipo de documental permite incorporar.

En el camino del documental autopoiético, la autora propone cuatro modos de interacción: los propios de la conversación, el hipertexto, la participación y la manera experiencial. Para cada uno, como queda recogido en la tabla 6.1, propone una metáfora y define las funciones de usuario, el papel de autor y la lógica de la interactividad. Los modos no son jerárquicos, ni cronológicos y mucho menos exhaustivos. Representan una manera de ver las tendencias en un género que aún no está claramente establecido. (Gaudenzi, 2009:40)

6.1 Modos de interacción a partir de los cuales se articula una cronología del documental digital interactivo según el análisis de Gaudenzi

Tabla 6.1

MODOS DE INTERACCIÓN SEGÚN GAUDENZI (2009)

	INTERACTIVE DOCUMENTARY EXAMPLES	LOGIC OF INTERACTIVITY (DIFFERENT SOURCES)	FUNCTION OF THE USER (ACCORDING TO E. AARSETH)	ROLE OF THE AUTHOR
CONVERSATIONAL MODE (Metaphor = Conversation)	* The Aspen Moviemap (1980) MIT * Sim City (1989) Will Wright * The Sims (2000) Will Wright * Americas Army (2002) US Army * JFK Reloaded (2004) Traffic Software	Inspired by Andy Lippman's 5 corollaries: 1. interruptability 2. graceful degradation 3. limited look ahead 4. no default 5. impression of infinite database	Role playing Configurative	To create a world , its rules and the user's agency
HITCHHIKING / HYPERTEXT MODE (Metaphor = Hitchhiking)	* Moss Landing (1989) Apple M.MediaLab * Inmemory (1997) Chris Marker * Bleeding through: Layers of Los Angeles (2003) Labyrinth Project * Forgotten Flags (2007) Florian Thalhofer * Rehearsing Reality (2007) Nina Simoes	Inspired by Turner's algorithmic computation: * limited storage * computation is closed * behavior is fixed	Explorative	To create possible paths within a closed database
PARTICIPATIVE MODE (Metaphor = Building or one-sided conversation)	* Boston Renewed Vistas (1995-2004) Davenport * Depford TV (2005-ongoing) Adnan Hadzi * The Echo Chamber Project (2006-ongoing) Kent Bye * Over the Hills website (2007-ongoing) Sunny Bergman	Inspired by : * interruptability * evolving database	Explorative Configurative	To create the condition to populate a database Decide what to do with the database
EXPERIENTIAL MODE (Metaphor = Dancing)	* Greenwich Emotional Map (2005-6) Christian Nold * Rider Spoke (2007) Blast Theory	Inspired by: - interactive computation (or the Super-Turing computation) * interaction with the world * infinity of memory and time resources * evolution of the system	Explorative Role Playing Configurative Poetic	To design experiences in a dynamic environment

6.3.1.1.1 El modo de conversación

En este primer modo descrito por Gaudenzi, la interactividad sitúa al interactor en una situación o un espacio interactivo donde éste mantiene en cierto modo una "conversación" abierta con el documental, haciendo continuamente algo con la intención de que el sistema reaccione. Un ejemplo paradigmático sería el proyecto llamado *Aspen Movie Map* (1980), que no fue presentado como un documental, pero sirve como ejemplo que ilustra perfectamente la metáfora utilizada. En esta simulación, el usuario interactúa con un conjunto de controles que permiten conducir dentro de una representación virtual de la ciudad de Aspen. A partir de este concepto simple, Gaudenzi ilustra la idea de tener una conversación con el documental, desde el punto de vista como los usuarios son capaces de tomar decisiones en el ámbito del documental, a las que el sistema sabe responder inmediatamente, sin problemas, y de manera imprevisible. (Gaudenzi, 2009:11)

Al igual que una conversación real no se puede prever, es potencialmente infinita y flexible, así se configura este modo de interacción descrito por Gaudenzi. En suma, es la simulación del infinito en su capacidad de emular una conversación. Gaudenzi incluye simulaciones como *The Sims* y otros docu-juegos, como ejemplos donde los usuarios tienen la posibilidad de representar la realidad y la vida en un nuevo contexto, que permite a los jugadores ganar presencia en formas normalmente no disponibles para ellos a través de sus conversaciones con el sistema (Gaudenzi, 2009:12). En el modo de conversación, la realidad está destinada a ser experimentada más que observada. El usuario se convierte en un jugador de rol y configurador, mientras que el autor se convierte en un creador y gestor.

6.3.1.1.2 El modo de autostop

La interactividad en este modo funciona como una serie de hipervínculos que permiten al usuario saltar adelante y atrás sucesivamente según la propia voluntad entre un contenido predeterminado que se encuentra a su disposición. Lo interesante en este modelo es esencialmente la idea de que se trata de un cálculo cerrado, donde el usuario es considerado más bien un invitado en los escenarios creados por el autor en vez de mantener una conversación con el sistema (Gaudenzi, 2009:16). El principal problema es que su falta de estructura narrativa presupone que el usuario ya estará motivado para aprender solo, y que la curiosidad de los usuarios se mantendrá a partir de la exploración a través del contenido. (Connor, 2009:10)

6.3.1.1.3 El modo participativo

Este modo implica que la base de datos está abierta al cambio: los espectadores no sólo cambian la historia, sino cómo se explica la historia (Gaudenzi, 2009:18). La autora ilustra este modo como el de una conversación unilateral: el usuario puede ver pasivamente el documental e intervenir cada vez que quiera hacerlo. La participación puede incluir (pero no se encuentra limitada) a planos individuales, la edición, la recuperación de vídeo, anotaciones de vídeo, comentarios en el vídeo, calificación de los vídeos y la creación de listas de reproducción, etc. Esta vez, la interactividad ya no es sólo un método para moverse a través de los contenidos sino un medio para su construcción. Los usuarios actúan individualmente pero el resultado final es la colaboración. (Britain, 2009:10)

6.3.1.1.4 El modo experimental

La interacción en este modelo se produce y se adapta en tiempo real (Gaudenzi, 2009:22). Gaudenzi utiliza el proyecto social *Rider spoke* (2007) para ilustrar este modelo. *Rider spoke* es una forma de experimentar la vida donde el usuario no está viendo una representación de la realidad, sino que de forma activa toma parte a partir de una negociación en tiempo real. El usuario recibe un dispositivo GPS y una bicicleta y a partir de ese momento circula alrededor de una ciudad cualquiera (por determinados monumentos designados por GPS). Una vez allí, el usuario registra sus pensamientos en el mismo momento en que se producen, que vendría a ser una reflexión sobre cómo se encuentra en relación a la propia ciudad. Los participantes pueden, a continuación, escuchar grabaciones de los anteriores participantes, lo que permite a los usuarios revivir la experiencia y ver su entorno actual a través de los ojos de otra persona. Gracias a su conocimiento de inmersión, el yo y la conciencia de los demás, *Rider spoke* permite al usuario crear su propia comprensión de lo que significa vivir en la ciudad de Londres "en una forma que ninguna película lineal podría representar nunca" (Gaudenzi, 2009:23-25). En el modo experiencial, los usuarios están experimentando activamente y creando el documental a la vez. (Connor, 2009:10)

6.3.1.2 Los modos de interacción según Nash

La doctora de la Universidad de Tasmania Kate Nash presenta en su artículo "Modos in interactivity in i-docs" (2011) una propuesta original que hay que analizar. Según Nash, hay un número creciente de webdocs - y también de documentales interactivos en general, aunque la categoría en función del soporte y/o plataforma que predomine más sea la web - y un cuerpo emergente de teóricos intentando entenderlos. Cuando la interactividad ha sido el centro de

diferentes trabajos teóricos, ésta ha sido abordada con frecuencia desde la perspectiva de la tecnología, centrándose en lo que es técnicamente posible de realizar por los usuarios en relación con el proyecto. Si bien las tecnologías juegan un papel importante, un enfoque en la tecnología por sí sola no se ocupa de la contribución de la interactividad en el significado del webdoc. La autora propugna que, a la hora de establecer una propuesta taxonómica y un modelo de análisis y de producción del documental interactivo, la propuesta debería abordarse desde diferentes perspectivas. En este sentido, las preguntas clave serían (Nash 2011:2):

- ¿Cuál es el significado documental de navegar en un espacio de 360 grados o enviar un comentario?
- ¿De qué manera la interactividad contribuye o modifica la representación?
- ¿Amenaza la discusión del argumento documental?
- ¿Como estas actividades interactivas contribuyen, afectan o modifican el proyecto documental?

Habría, pues, una serie de perspectivas desde las que habría que considerar la interactividad, como la experiencia del usuario o la práctica documental, pero también en relación al uso de la interactividad en el contexto del argumento documental. A menudo se afirma que un rasgo distintivo de los documentales es que provocan, proponen puntos de vista y tienen la capacidad de evocar sentimientos en favor de una visión particular del mundo (Nichols 2001). Nash se cuestiona, partiendo de la premisa de que la interactividad es una herramienta clave en la "caja de herramientas de que dispone el fabricante de webdocs", como esta se está utilizando como técnica documental. (Nash, 2011:3)

Basándose en el trabajo teórico previo sobre la interactividad, su artículo sugiere que, para el documental, el potencial de comunicación y la capacidad del usuario para controlar y contribuir a los contenidos son significativos. Nash propone tres dimensiones de la interactividad: la forma de interactividad, el propósito o motivación y el contexto de la interactividad. Dice que estas tres dimensiones constituyen un marco para analizar el significado de la interactividad en el contexto de textos específicos. Aquí sugiere que, al igual que el cine y el documental televisivo, los webdoc exhiben patrones de organización textual, identificando tres estructuras interactivas: la narrativa, la categórica y de colaboración. Cada una puede contener, a su vez, más divisiones. Estas estructuras interactivas constituyen, en sí mismas, una propuesta de clasificación para los documentales web. Así, Nash diferencia entre el documental web de relato, el categórico y el colaborativo. A continuación los describimos y ejemplificamos.

6.3.1.2.1 El documental web de relato

La narrativa es una forma fundamental a través de la cual explicamos y evaluamos los acontecimientos del mundo. Da forma a los acontecimientos, haciendo hincapié aquí, glosando allá, mientras se invierten los eventos con movimiento dramático y la fuerza emocional cambia (Plantinga, 1997). Como ya se ha señalado, la interactividad es considerada por algunos incompatible con la necesidad del realizador de documentales de dar forma a la realidad y controlar con precisión el orden y la duración de los eventos con fines retóricos (Nash, 2011:19). El webdoc en formato de relato está estructurado de manera que facilite la narrativización. En otras palabras, se estructura de manera que privilegia el compromiso de una manera similar a la de los relatos tradicionales en los documentales lineales. Para lograr esto, el webdoc incluirá una posición de narrador central (este podría ser el del realizador de documentales, el usuario u otra persona) y pondrá el acento en la relación de causalidad entre los acontecimientos. El usuario no tiene que vivir los acontecimientos en orden cronológico, pero la forma en que los acontecimientos se estructuran y se enmarca el documental hace que la estructura cronológica y las relaciones causales conecten eventos evidentes. La manera de proceder puede incluir documentales interactivos de observación o que se centren en el viaje del cineasta. En relación al ejemplo paradigmático de esta categoría, *Prison Valley*, Nash (2011) señala:

“Establishing shots of rundown buildings introduce the user to the world of the documentary while short interview excerpts and voiceover by the filmmaker’s introduces the documentary’s thesis: ‘We’re in some God forsaken place in the middle of Colorado, Cañon City’. At the end of each video segment the user is given the option to either leave the ‘movie’ in order to get further information, or ‘hit the road’ i.e. return to the movie. The video segments making up the principal narrative unfold chronologically and the voiceover makes frequent references to earlier encounters. The documentary stores information about the user’s activity so on return the user picks up where they left off. Non-chronological navigation, while not foreclosed is made difficult. As the user engages with the content, the documentary maker’s point of view and the ordering of various encounters into a narrative structure contributes to the text’s meaning. Like a traditional documentary opening and closing sequences frame the documentary, emphasizing the documentary maker’s vision of Cañon City.” (Nash, 2011:21)

6.3.1.2.2 El documental web categórico

Mientras que las estructuras narrativas han dominado el cine y el documental de la televisión, hay documentales web que utilizan formas alternativas de organización textual, y más en particular, una estructura categórica. Una estructura categórica es aquella en la que, a diferencia de la ordenación cronológica de los modos narrativos, existen simultáneamente colecciones de objetos o elementos que dan la coherencia necesaria en el documental (Plantinga, 1997). En su

forma más simple, un documental categórico puede consistir en una lista de elementos, pero más a menudo, la lista se une de alguna manera, como por tema, asunto o ubicación. En el webdoc categórico, la ordenación temporal de los elementos es menos importante que las comparaciones y asociaciones que invitan al usuario a elegir entre los elementos del mismo documental. (Nash, 2011:21)

Los webdoc categóricos se construyen en su mayoría a través de una colección de micro-narrativas o secuencias de vídeos de corta duración que en sí mismos presentan una estructura narrativa. En general, sin embargo, no existe una relación narrativa entre las secuencias. La noción de una estructura de mosaico según Nichols (1981:210-216) es útil aquí, y describiría la relación entre la parte y el todo en el documental web categórico. En su análisis del trabajo de Frederick Wiseman, Nichols argumenta que este director presenta un mosaico en lugar de una estructura narrativa. Dado que el documental narrativo está editado de tal manera que las secuencias de construcción explican la relación entre los estados inicial y final, los documentales de Wiseman no muestran ninguna coherencia. Mientras que las secuencias individuales muestran la unidad diegética, no hay ningún intento de organizar las secuencias en una sola narrativa. Según Nichols, la estructura de mosaico de Wiseman tiene una función epistemológica, ya que supone que los acontecimientos sociales tienen causas múltiples y se deben analizar como una red de interconexión o patrones de influencias. En el caso de un documental categórico, una estructura de mosaico puede servir para un número epistemológico de funciones. La interacción con las diversas secuencias invita al usuario a realizar sus conexiones, el descubrimiento de similitudes, diferencias o ambigüedades. Si bien el reconocimiento de la complejidad es a menudo un resultado, este formato específico también puede ser válido para construir un argumento centrándose en las relaciones de similitud o diferencia, o por combinación de diferentes formas de evidencia. (Nash, 2011:22)

El documental *Gaza/Sderot* (2009), por ejemplo, es una recopilación de 80 vídeos cortos rodados en las ciudades vecinas de Gaza (Palestina) y Sderot (Israel). La interfaz funciona como una metáfora del espacio geográfico, su proximidad y la división arbitraria. A los vídeos se puede acceder de cuatro formas distintas. Un usuario puede ver un día determinado y comparar el vídeo filmado en cada una de las ciudades. Alternativamente, el usuario puede elegir un rostro para ver una colección de vídeos con un solo individuo. Al final de cada vídeo, pero, se solicita al usuario de realizar conexiones para ver el vídeo correspondiente producido en la otra ciudad durante el mismo día. También es posible seleccionar videos por tema y ubicación, pero una vez más se solicita al usuario hacer comparaciones viendo videos que comparten una asociación. El documental presenta una imagen sutil de sufrimiento mutuo: ambas comunidades

se esfuerzan por existir en medio del conflicto. Al invitar a los usuarios a interactuar con secuencias basadas en asociaciones categóricas tales como la ubicación, los términos clave o los individuos, la colección de secuencias de *Gaza/Sderot* sugiere la complejidad y la interconexión. (Nash, 2011:23)

6.3.1.2.3 El documental web colaborativo

A diferencia de los documentales analizados hasta ahora, hay un número creciente de documentales interactivos donde las contribuciones de los usuarios se contemplan en primer plano en sus diversas formas. *Mapping Main Street* (2010), por ejemplo, es un intento de recoger imágenes e historias de 466 calles principales de los Estados Unidos. La diversidad de imágenes e historias se encuentra en contraste con la evocación política de "Main Street" como símbolo de América Central. *18 Days in Egypt* (2011), por otra parte, es un proyecto documental que tiene como objetivo reunir contenidos generados por personas que se encontraban en Egipto durante la revolución de 2010. El sitio web proclama: "Usted fue testigo, lo grabó, y ahora puede contribuir al proyecto de 18 Days In Egypt". El equipo incita a la gente a contribuir al proceso de edición. Si bien cada uno de estos proyectos, en última instancia, puede llegar a ser una narración, en el caso concreto del documental categórico, la comunidad que se forma alrededor del proyecto proporciona la estructura del proyecto en primera instancia. El significado del documental para aquellos que participan se encuentra ligado a las relaciones que se forman a través de su contribución y puede ser menos fácil de deducir a partir del análisis del texto documental sólo.

Goa Hippy Tribe (2010) es un ejemplo paradigmático de documental colaborativo creado por "transmisión" en la red social Facebook. El documental cuenta la historia de un grupo de personas que habían formado parte de la comunidad hippie en Goa (India) durante la década de 1970. Si bien el proyecto se ha convertido en un webdocumental categórico, en su fase inicial, en Facebook, era muy colaborativo. El grupo de Facebook del proyecto comenzó en diciembre de 2009 y a finales del proyecto, en mayo 2011, tenía más de 20.000 seguidores. Trece entrevistas de vídeo del documentalista Devas Darío formaron la columna vertebral del documental, pero el público contribuyó en gran medida a crear el contenido. Si bien el aumento en la creación de contenidos colaborativos es posible gracias a Internet, este ha sido bien documentado en una amplia gama de industrias de los medios de comunicación (Roeper y Luckman 2009; Morenos, 2008; Jenkins, 2006; Gillmor, 2006). Significativamente, la capacidad de contribuir ha permitido a algunos usuarios el hecho de presentar una historia

alternativa del movimiento hippy. Un usuario particular publicó un artículo¹⁰³ que desafió a la opinión dominante sobre la posición de nostalgia de Goa como un paraíso hippy. (Nash, 2011:26)

La interacción aquí se extiende a las prácticas de redes sociales asociadas a Facebook (mensajes, comentarios, chat, etc.) para fomentar la formación de una comunidad entre aquellos que se muestran más activos en relación con el proyecto. La producción de este tipo de proyectos es un proceso de colaboración que debe tener en cuenta la comunidad de producción, con su dinámica particular e identidad como factores centrales para la creación de contenidos. La comunidad no está orientada hacia la realización del producto sino que está involucrada en un proceso continuo de acumulación e interpretación.

6.3.1.3 Las cuatro categorías de Galloway

Dayna Galloway (2007:325), en su artículo " From Michael Moore to JFK Reloaded: Towards a working model of interactive documentary " (2007), junto con Kenneth McAlpine y Paul Harris, desarrolla cuatro categorías de documental interactivo. Las cuatro categorías que propone son las de adaptación pasiva, de adaptación activa, inmersiva y documental interactivo expansivo¹⁰⁴.

El documental de adaptación pasiva es similar al concepto del sistema CyberBELT, donde el usuario mira el documental y la base de datos realiza los cambios en función de las respuestas del usuario sobre la materia (utilizando la tecnología para detectar estas respuestas). La categoría de adaptación activa simplemente da al usuario la posibilidad de llevar a cabo conscientemente la navegación del documental (similar al modelo autostop de Gaudenzi). La categoría de inmersión hace que la entrada del usuario y la retroalimentación se conviertan plenamente participativas, y sitúa al usuario en el interior del mundo retratado, de manera que pueda experimentar los acontecimientos de primera mano (similar al modo de conversación de Gaudenzi). Este concepto utiliza la idea de los juegos y mundos virtuales como experiencias documentales. Finalmente, la categoría expansiva utiliza un método de interacción de masas para ofrecer una experiencia documental basada en la comunidad (similar al modo participativo

¹⁰³ Artículo descargable aquí: <http://www.tcoletribalrugs.com/article67GOA.html>

¹⁰⁴ No se deben confundir con los cuatro modos de interacción propuestos por Sandra Gaudenzi (2009).

de Gaudenzi), es decir, un wiki-documental (Galloway et al, 2007: 331-335). Estas cuatro categorías de documental interactivo funcionan en gran medida gracias al aprovechamiento de los entornos virtuales para crear experiencias documentales.

6.3.1.4 Modos colaborativos según Rose

Mandy Rose (2011) es investigadora del Digital Culture Research Centre (DCRC) de la University of the West of England (UWE) y ejerció como productora de medios interactivos y multiplataforma para la BBC muchos años, reflexiona y propone cuatro modelos categóricos en relación a las lógicas de colaboración. En el primer modelo, el de la "Multitud creativa", varios participantes contribuyen con fragmentos para crear un todo unificado y coherente. Las unidades de contenido no tienen mucho sentido por sí mismas, pero el valor y el significado se acumulan a medida que se unen, produciendo una estética distintiva basada en la repetición. Aunque no se trate de un documental, la autora cita *The Johnny Cash Project* como ejemplo perfecto que ilustra este modelo.

En el segundo modelo, "Los observadores participantes", los cineastas y participantes se implican en el proyecto en una lógica colaborativa. Los participantes deciden cuándo y qué filman y la historia que quieren contar, pero su papel en la contextualización definitiva sobre el contenido puede variar dramáticamente. Aunque la observación filmada es tan antigua como el documental, Rose considera en su análisis actual la prevalencia de estos observadores como significativos. Este modo tiene que ver con la multiplicidad, donde el contenido se organiza en una base de datos producida a través de la experiencia interactiva del espectador y/o usuario.

Al tercer modo le llama "La Comunidad con propósito". Aquí, un grupo de participantes toma parte en una producción con un objetivo común en torno al cambio social, pudiendo estar involucrados en la toma de contenido, o abarcando otra función en el proceso, como la que los residentes hacen en el proyecto Highrise. Estos proyectos tienden a ser iterativos en lugar de tener una trayectoria fija. Lo fascinante de esta categoría es que el proceso de colaboración - el diálogo y las experiencias involucradas en la producción - comienzan a ser tan importantes como el mismo producto.

El cuarto modo le llama "Las huellas de la Multitud". Esta categoría se refiere al "Documental Semántico", a partir de obras como *One millionth Tower* o *18 Days in Egypt*. Estos proyectos introducen un nuevo aspecto a la colaboración mediante la elaboración de contenidos a partir de los medios sociales, uniendo a una multitud potencialmente anónima, los contribuyentes.

6.3.1.5 El juego-documental: hacia la modalidad inmersiva

Los videojuegos han empezado a aprovechar el potencial de sofisticadas simulaciones gracias a la tecnología actual y, al hacerlo, crean un nuevo futuro potencial de experiencias documentales. El rápido crecimiento de la industria de los videojuegos ha dado lugar a la creación de un número de nuevos nichos de géneros, pero pocos pueden ser más controvertidos que el advenimiento de juegos de ordenador documental llamados "juegos serios" (serious games). El propósito de estas simulaciones, a diferencia de la mayoría de los juegos de vídeo, se centra en la educación, la formación o la política, y por lo tanto van más allá de fines de entretenimiento (Raessens, 2006:215). Mark Meurisse, CEO en Belle Productions, ofrece su propia definición:

“The basic definition of a serious game is a video game whose aim is not only entertaining. It can aim at educating, but it also could be used for marketing purposes. The idea is to use emotions in order to convey a few big messages than to teach precise information. The player can indeed get under the skin of a character and feel rather than learn something.” (Meurisse, 2009, citat per Lietaert, 2011:45)

Un elemento indispensable, como en la mayoría de géneros de la no ficción interactiva, es la capacidad de generar emociones, ya sea por fines educativos como de venta. La inmersión, como comenta Meurisse, contribuiría de manera decisiva a este "sentimiento emotivo" en el interactor. Meurisse nos recuerda que no sólo hay que cuidar la interacción, sino pensar cómo conseguir generar emociones en nuestro juego o como usar la interacción para esta finalidad concreta:

“People often think that what matters is the interactivity. Sure it is but what should always be at the centre of a project are the emotions related for the players. Creating a game or webdoc online is not just developing a path where the audience has to click here and there! This is a common mistake. The player must feel he or she is the main driver of the story. This emotional immersion created by the game is fundamental and it's not just a matter of making them click [...] the movie studios are increasingly look for professionals in the field of video games. The reason is quite clear in a way because today's youth spend such a considerable amount of time playing video games, that game developers have become a key source of information for anyone who wants to get their attention and need to speak their language.” (Meurisse, 2009, citat per Lietaert, 2011:46)

Como señala Joost Raessens a *Reality play: Documentary computer games beyond fact and Fiction* (2006), el objetivo principal del "documental-juego", como a menudo se denomina, es exponer a los jugadores a hechos del pasado y tratar de la "facticidad" (Raessens, 2006:215). Pero, ¿puede un juego de video proporcionar una visión significativa sobre los acontecimientos de la vida real? El autor apunta a la dedicación del documental juego para la reconstrucción de la complejidad de las experiencias de la vida real mediante la simulación de "sentir las

decisiones morales y el sensible", y dejar al jugador con un sentido de una situación que de otra manera no habría tenido la oportunidad de experimentar (Raessens, 2006:215-216). Galloway, McAlpine y Harris (2007:329) argumentan que hay suficientes paralelismos entre el documental y los objetivos del juego documental para constituir una comparación ecuánime, y apuntan que gracias a que el juego de video tiene una habilidad innata para crear historias y personajes atractivos, se presta fácilmente a la inmersión del jugador en la simulación.

Por otra parte, el periodismo inmersivo de no ficción es a menudo comparado a los juegos o documentales, ya que las piezas se suelen producir con software que han sido previamente y en exclusiva el terreno de las plataformas de juego y que se basan en gráficos generados por ordenador. Sin embargo, hay un número de distinciones, pero la más importante es que los juegos funcionan mejor como sistemas. Los juegos son mejores para la reproducción de las condiciones bajo las cuales se desarrollan los acontecimientos en lugar de esbozar los detalles de los eventos mismos. Esto significa que las estructuras narrativas lineales o la presentación de varios hechos concretos, que pueden ser clave para la no ficción, no funcionan tan bien con una configuración de juego. Según Nonny de la Peña (2011:8), a menudo los jugadores avanzan en el juego superando "niveles" que no necesariamente se relacionan con la naturaleza intrínsecamente inmutable de un relato de no ficción (sin importar desde qué perspectiva se haya construido). La diferencia entre la inmersión en no ficción y en los juegos-documentales, sin embargo, es más difícil de aclarar, especialmente teniendo en cuenta que todavía hay que investigar mucho para ayudar a determinar lo que constituye y diferencia los juegos de noticias y/o informativos en comparación con los juegos documentales. De la Peña ofrece varios ejemplos en el siguiente párrafo:

"In Tracy Fullerton's piece on documentary games, she offers a number of examples of games that recreate the events of Pearl Harbor, allow a player to reenact John Kerry's Vietnam swiftboat tour of duty, participate in a recreation of real Iraqi war scenario in which Saddam Hussein's sons were killed, or "play" a 9/11 victim (Fullerton, 2008). As Keith Halper, CEO of KUMA games, notes: "Games allow us to be who we are not, to do what we cannot, to be in places and times we cannot go... Through entertainment and action, we can educate in novel and powerful ways." [xix] However, each of these examples has shifting narratives—the player does not necessarily kill Kennedy or follow the exact documented path of any particular victim of 9/11." (de la Peña, 2011:10)

La interesante investigación de Nonny de la Peña se puede ver aplicada en proyectos que ella misma produce y que reflexionan en torno a estos aspectos esenciales, como *Gone Gitmo* (2007) y *Hunger in LA* (2012), entre otros. Sin embargo, opina de la Peña (2011:10-11) que confundir una experiencia subjetiva con la subjetividad misma sería un error. Como lo sería afirmar que existe actualmente o ha existido en el pasado una verdadera objetividad en los documentales

tradicionales, en el periodismo o en la prensa escrita. Si bien estamos acostumbrados a ver vídeo, imágenes y grabaciones de audio como duplicados fieles de la realidad, sabemos que en muchos casos no lo son. Hoy es relativamente fácil de falsear imágenes fotográficas, e incluso se pueden obtener secuencias de vídeo a través de software libre en línea. Estas falsificaciones han sido distribuidas y, a veces, generadas por los principales medios de comunicación. Una posible objeción a la inmersión en el periodismo puede ser el hecho de que se puede poner a prueba la credibilidad periodística:

“We claim that, perhaps unintuitively, the opposite may be true. Immersive journalism does not aim solely to present ‘the facts’ but rather the opportunity to experience “the facts.”[xx] While embodiment offers what may be a new way to encounter the nonfiction story, it in itself does not eradicate the meaningful representation of facts present in a quality news story. Instead, current calls for better transparency in all nonfiction narratives are more relevant and should be the standard upon which criticisms of immersive experiences are based.” (de la Peña, 2011:11)

Las preguntas que se han planteado en este terreno son, por ejemplo, si los documentales-juego comparten la suficiente continuidad con el cine y documentales para televisión como para justificar su inclusión. Aunque algunos apuntan a una continuidad de propósitos (Raessens, 2009) u otros se refugian en una epistemología de juego específico (Bogost, 2010), persisten dudas sobre la compatibilidad entre la necesidad de documentales para la verdad histórica y la interactividad del juego (Fullerton, 2008). Finalmente, destacaremos la importancia del diseñador en todo este proceso complejo, como hace Meurisse, cuando afirma:

“It is an illusion to believe that one can create a game-like webdoc without hiring a game designer. It’s a bit like if someone decided to make a documentary film because he made some family celebration video... they would soon realize they lack some critical skills of a professional film director so that his story holds water.” (Meurisse, 2009, citat per Lietaert, 2011:47)

Según Florent Maurin, en la presentación de su curso Course on i-docs design (2011), hay un conjunto de estructuras de los videojuegos que hay que conocer y aplicar para incitar a la participación en el documental interactivo, como son:

- % Completado (barra de progreso) que indica evolución y progreso
- Objetivos a corto, medio y largo plazo
- Revelación progresiva de contenido al usuario
- Validación del progreso del usuario en la historia, con una prueba final ante el "experto oponente"

- Poder salvar el progreso de la historia
- Utilizar avisos para redirigir el interactor hacia donde nos interese

Desde otra vertiente, el término anglófono "context awareness" describe un tipo de inteligencia que, aplicada en nuestro contexto del juego, permite aprovechar factores externos para generar interés, participación e involucración en el interactor (engagement). El término, traducido como "conocimiento del contexto", se define como complementario al "conocimiento de la ubicación". Dado que el sitio puede servir como un factor determinante para los procesos de sus residentes, el contexto se puede aplicar de manera más flexible a partir de la informática móvil con cualquier entidad en movimiento, especialmente en dispositivos comunicadores inteligentes. La expresión se originó como un término de la computación ubicua que buscaba calcular y prever los cambios en el medio ambiente con los sistemas informáticos, que son otra cosa estática. El término también se ha aplicado a la teoría de la empresa en relación a las cuestiones de gestión de procesos empresariales.

En relación al juego, éste está aprovechando los contextos humanos detectados para adaptar los comportamientos del juego del sistema. Mediante la combinación de elementos reales y virtuales, permite a los usuarios interactuar físicamente con su entorno durante el juego, permitiendo a los jugadores llegar a involucrarse totalmente con lo que están observando y, por extensión, conseguir una mejor experiencia de juego: "By blending of real and virtual elements and enabling users to physically interact with their surroundings during the play, people can become fully involved in pervasive games and attain better gaming experience" (Wikipedia, 2012)¹⁰⁵. *Rider spoke* es un buen ejemplo de cómo a partir de factores externos, los jugadores, y como primera experiencia real la ciudad de Londres y sus sonidos asociados, se puede generar toda una narrativa donde el juego ocupa un espacio central para que la historia avance y se resuelva.

6.3.2 Triple propuesta de clasificación de los documentales interactivos

En un campo tan complejo y dinámico como el del documental interactivo, creemos oportuno plantear tres propuestas de clasificación que se complementan y que ofrecen en conjunto una visión general y coherente del terreno donde poder ubicar cada aplicación. Hemos considerado

¹⁰⁵ Consultado en la siguiente dirección web: http://en.wikipedia.org/wiki/Context_awareness

que podía ser útil y productivo elaborar una propuesta a partir de tres puntos de vista o criterios preferentes: el contenido documental (temática), la parte interactiva (la experiencia del interactor) y la plataforma que soporta y contiene la interfaz.

Desde la dimensión de documental del género interactivo, realizaremos una clasificación basada en la temática documental y las formas de representación que conlleva la temática en concreto. De este modo, la misma propuesta de clasificación genera un conjunto de temas o tópicos para evaluar las preferencias y la evolución temática y estilística de este tipo de producciones. Este mapa nos dará indicios de los intereses y objetivos de los productores de documentales interactivos en relación a los temas de actualidad extraídos de la realidad (no ficción audiovisual), ofreciendo indicadores para nuestro modelo de categorización, que presentamos en el capítulo octavo.

En segundo lugar, y a medio camino entre los otros dos puntos de vista, consideramos también útil una propuesta de clasificación en relación al soporte o plataforma de exhibición. Ahora bien, quizá el punto de mayor interés aquí, tratando de la comunicación digital interactiva, sea una propuesta en función del tipo de experiencia del interactor (user experience). De esta manera abordaremos uno de los factores clave de este nuevo género audiovisual: la respuesta del usuario. En efecto, la experiencia del usuario (UX) se centra en cómo una persona siente y experimenta su relación con el uso de un producto, sistema o servicio. La experiencia del usuario no sólo pone de manifiesto la experiencia significativa y valiosa de la interacción persona-ordenador y la propiedad del producto, sino que también incluye las percepciones de una persona en los aspectos prácticos tales como la utilidad, facilidad de uso y eficiencia del sistema. La experiencia del usuario es de carácter subjetivo porque se trata de sentimientos de un individuo y opiniones sobre el sistema. El estudio de este fenómeno hizo surgir la llamada teoría de la Human Computer Interaction (HCI). La HCI se ocupa del análisis y diseño de interfaces entre el hombre y la máquina conocidas como interfaces de usuario. La disciplina empieza a ver sus frutos en el momento en que los ordenadores dejan de ser un "misterio" para los usuarios no profesionales y salen al mercado. La interacción con el ordenador va pasando desde la línea de comandos en un lenguaje puramente informático a otras formas más "amigables", como los menús de opciones o la actual manipulación directa, en la que el usuario tiene la posibilidad de manejar los "objetos" de una forma similar a la que suele hacerlo en la vida real. La investigación en HCI desarrolla dispositivos y estilos de interacción que incorporen las capacidades del lenguaje entre personas basándose en la similitud que existe entre los dos tipos de diálogo. Así, ambas partes (emisor y receptor) necesitan compartir unos conceptos y un contexto. Según Booth (1989), la HCI estudia:

- El hardware y el software y cómo afectan a la interacción
- Los modelos mentales de los usuarios frente al modelo de la máquina
- Las tareas que desarrolla el sistema y su adaptación a las necesidades del usuario
- El diseño, que debe estar dirigido al usuario y no a la máquina
- El impacto organizacional, que deberá ser positivo

En suma, creemos que sin la triple dimensión, este planteamiento inicial podría quedar incompleto o no reflejar suficientemente bien la verdadera naturaleza de los proyectos. Esta triple clasificación permite delimitar de forma clara y concisa la naturaleza de cada documental interactivo, entendido como autor-texto-receptor, según la nomenclatura de Nichols, adaptada a nuestro marco en la propuesta de caracterización. La triple propuesta de Nichols ha ayudado a clarificar nuestra propuesta, dado que como hemos analizado en el segundo capítulo, la aproximación de Nichols en *La representación de la realidad. Cuestiones y Conceptos sobre el Documental* (1991) plantea una definición abierta y poco ortodoxa del documental, basada en una perspectiva múltiple. Para él, el documental es una institución proteica consistente en un corpus de textos, un conjunto de espectadores y una comunidad de practicantes y de prácticas convencionales que se encuentran sujetos a cambios históricos. Entender el documental de esta manera significa todo un cambio conceptual en la teoría cinematográfica, ya que no se limita a definirlo simplemente por el argumento, por el propósito, por la forma, el estilo o los métodos de producción, sino que lo define por su naturaleza mutante como construcción social. Siguiendo esta línea, las equivalencias y contrastes de la propuesta de Nichols y nuestra podríamos establecerse como se describe a continuación en la tabla 6.2.

6.2 Equivalencias entre la propuesta de Nichols y la propia

Tabla 6.2

EQUIVALENCIAS PROPUESTAS NICHOLS Y PROPIA

PROPUESTA DE NICHOLS (Documentales lineales)	PROPUESTA PROPIA (Documentales interactivos)
Director (realizador) La temática escogida es la elección clave sobre la que planteará un discurso de sobriedad el creador del documental. Esta condicionará aspectos como el tipo de modalidad de representación de la realidad que más bien puede transmitir los objetivos de la pieza, tipo de realización y montaje más adecuado, punto de vista del documentalista, términos de control respecto a la ficción, etc.	Temática (autor, texto, discurso) La temática escogida es la elección clave sobre la que planteará un discurso de sobriedad el creador del documental. Esta condicionará todos los aspectos: el tipo de interfaz que se utilizará, el tipo de experiencia que se le ofrecerá al interactor y a través de qué modalidades se presentará y se expresará (representación, navegación y/o interacción).
Texto (discurso, narración) Partiendo de la consideración de que el género documental es un género cinematográfico como cualquier otro, las películas incluidas en este género compartirían ciertas características. Cada película establece normas o estructuras internas propias, pero estas estructuras suelen compartir rasgos comunes con el sistema textual o el patrón de organización de otros documentales. Los documentales toman forma alrededor de una lógica informativa. La economía de esta lógica requiere una representación, razonamiento o idea del mundo histórico. La economía es básicamente instrumental o pragmática: funciona en términos de resolución de problemas. Una estructura paradigmática para el documental implicaría la exposición de una cuestión o problema, la presentación de los antecedentes del problema, seguida por un examen de su ámbito o complejidad actual, incluyendo a menudo más de una perspectiva o punto de vista. Esto llevaría a una sección de clausura en la que se introduce una solución o una vía hacia una solución. (Nichols, 1991:48)	Interfaz (Soporte, plataforma de la aplicación) Entendida como una estructura que permite un tipo de comunicación con el receptor, el enlace necesario para poder navegar e interactuar con los contenidos. En función de las diferentes partes de la interfaz, el proyecto contemplará un tipo de texto u otro. Interfaz: Entendida como una superficie de contacto entre dos entidades. En un sistema interactivo, las entidades son la persona y el ordenador. La Interfaz de usuario es la parte de un sistema con el que el usuario entra en contacto física y cognitivamente. Desde el punto de vista del usuario, la interfaz es todo el sistema: es la parte que el usuario ve, oye, toca y con la que se comunica. Una interfaz de usuario deficiente puede provocar errores como la reducción de la productividad, el incremento del tiempo de aprendizaje o niveles de errores inaceptables. La interfaz de usuario (IU o User Interface en inglés) es uno de los componentes más importantes de cualquier sistema computacional, ya que funciona como el vínculo entre el humano y la máquina. La interfaz de usuario es un conjunto de protocolos y técnicas para el intercambio de información entre una aplicación computacional y el usuario (Larson, 1992). La IU es responsable de pedir órdenes al usuario, y de desplegar los resultados de la aplicación de una manera comprensible. La IU no es responsable de los cálculos de la aplicación, ni del almacenamiento, recuperación y transmisión de la información.

Tabla 6.2

EQUIVALENCIAS PROPUESTAS NICHOLS Y PROPIA

PROPUESTA DE NICHOLS (Documentales lineales)	PROPUESTA PROPIA (Documentales interactivos)
	Interfaz (Soporte, plataforma de la aplicación) Es importante señalar que dentro del proceso de creación de la IU hay cuatro diferentes tipos de personas involucradas. La primera persona, y probablemente la más importante es el usuario final o simplemente usuario (1). El usuario es quien utilizará el programa final. La segunda persona es aquella que crea la interfaz de usuario. Esta persona es conocida como diseñador o arquitecto de la interfaz de usuario (2). Trabajando muy cercanamente con el diseñador estará el programador de la aplicación (3). Este será el encargado de la escritura del software del resto de la aplicación. Muy a menudo el diseñador utilizará herramientas especiales para la creación del programa de la IU, y estas herramientas son elaboradas por el creador de herramientas (4).
Receptor (espectador, audiència) Según Nichols, se centra en la relación entre documental y receptor, es decir, en la figura del espectador. Comenta que los espectadores desarrollan capacidades basadas en la comprensión y la interpretación del proceso que les permite entender el documental. Estos procedimientos son una forma de conocimiento metódico, derivado de un proceso activo de deducción, basado en el conocimiento previo y en el propio texto.	Interactor (audiencia) El interactor se configura como la pieza clave en los géneros interactivos, y este se caracteriza por dos factores que lo determinan y especifican: - Experiencia del usuario (UX) - Utilización de las modalidades (navegación y interacción)

6.3.2.1 Clasificación temática

En relación a la clasificación del universo actual del documental interactivo desde el punto de vista de la temática, tras un exhaustivo estudio empírico de las producciones existentes hasta el

momento de realizar esta investigación¹⁰⁶, podemos afirmar que hay cuatro categorías que predominan por sobre las demás. Las cuatro categorías temáticas son:

- Ecología y medio ambiente. Predomina el interés por el cambio climático y los cambios en el ecosistema actual, los cuales nos arrastran hacia un agotamiento de los recursos naturales del planeta. Temática ligada a la concienciación social.
- Guerra y conflictos. Muy ligado al tema de los recursos, la guerra y los diferentes conflictos en el planeta también son un tema recurrente en el género documental desde sus inicios. Temática ligada a la crítica y denuncia de la violación de los derechos humanos en general.
- Culturas urbanas. Sobre la vida urbana y las ciudades: movimientos, acciones, problemáticas, dinámicas, estudios de todo tipo rellenan este punto. Preocupa el entorno que nos rodea y todo lo que sucede a su alrededor.
- Historias personales. Narración de historias personales, donde en cierto modo el autor del interactivo reivindica la voz narrativa propia y se posiciona ofreciendo unos límites marcados respecto del eje autor-lector.

6.3.2.2 Clasificación en función del soporte y/o plataforma

En relación al apoyo o plataforma que alberga la interfaz, era de esperar una constatación evidente: que los navegadores web son con mucha diferencia los claros dominadores en esta propuesta de clasificación. Por extensión, el subgénero de los documentales interactivos web sería la categoría que predominaría más y con bastante diferencia. Estos son los diferentes soportes y/o plataformas que hemos detectado:

- CD-DVD ROM: Documental interactivo fuera de línea a partir de soportes ópticos como CD-ROMS o DVD-ROMS.
- Instalación: Documental interactivo concebido para ser exhibido a través de una instalación interactiva documental.
- TV/Cine: Un documental interactivo creado como un complemento o alternativa de un documental lineal.

¹⁰⁶ Se ha analizado un volumen inicial de 100 proyectos que responden, en mayor o menor medida, a los parámetros determinados en el primer capítulo para que algunas obras interactivas puedan ser incluidas dentro del género del documental interactivo.

- Web: Documental interactivo en línea creado para ser navegado a través del www.
- Móvil (Aplicaciones para Móviles): Un documental interactivo creado para teléfonos móviles o dispositivos portátiles como Android, iPhone, iPad u otros dispositivos y sistemas operativos basados en aplicaciones tecnológicas móviles.
- Multiplataforma: Un documental interactivo creado para diferentes soportes, en cualquier combinación posible de las categorías preestablecidas: CD-DVD ROM, Web, TV, aplicación móvil o instalación.

6.3.2.3 Clasificación en función de la experiencia del usuario

Finalmente, desde el punto de vista de la experiencia del usuario, ofrecemos los resultados de la investigación bajo dos propuestas de clasificación. La primera clasificación se ha formulado a partir del análisis de las propuestas más interesantes que hemos planteado en el apartado de la interactividad del quinto capítulo y las propuestas de clasificación del presente. De este modo, han resultado particularmente de interés las estructuras narrativas que propone Ryan (2001), los modos de interacción propuestos por Gaudenzi (2009), el análisis de los modos en los documentales web de Nash (2011) y la propuesta de Florent Maurin a partir de la detección de modos en los juegos de Ian Schreiber (2011). La segunda propuesta es original de esta investigación y se configura, en cierto modo, como una evolución de la primera. En esta, y tras detectar y caracterizar las modalidades de navegación e interacción, observamos cómo éstas se configuran como elementos clave para determinar el tipo de experiencia del usuario de cada proyecto. Esquematizamos las dos propuestas a continuación.

6.3.2.3.1 Primera propuesta

A continuación ofrecemos las categorías que componen una propuesta de carácter más generalista, reestructurando el tipo de experiencias ya utilizadas por otros autores en obras e investigaciones anteriores.

- Narrativa ramificada (Ramificación Narrativa): documental interactivo que requiere la intervención del usuario en forma de opciones. La narrativa de bifurcación es una construcción de espacios donde el internauta entra para descubrir su contenido. Cada espacio puede llevar a otros, ya que no hay ni principio ni fin y el internauta es el único agente de su experiencia.
- Colaboración: documental interactivo que crece y cambia gracias a las aportaciones de sus usuarios, a menudo utilizando una retroalimentación a través de archivos de vídeo, texto, fotografías o presentaciones de audio.

- Juego: a menudo integradas en otra forma de documental interactivo, el juego se distingue ya que confronta a los internautas con una serie de desafíos y preguntas que normalmente se pueden completar o resolver superando un número determinado de secuencias.
- Geolocalización: documental interactivo que incorpora historias e información en un mapa real, ya sea permitiendo a los internautas navegar a través de una URL, o a través de aplicaciones de localización generados por ciertos puntos de GPS en un espacio del mundo real, tales como calles de una ciudad.
- Mosaico: también conocido como "ordenar y buscar", este documental interactivo no tiene línea de tiempo y presenta una visión general de todas las opciones desde el principio. Estos documentales aparecen a menudo como un mosaico de clips que luego pueden ser leídos y ordenados en función de una serie de etiquetas predeterminadas y temas.
- Línea de tiempo navegable (Cronología navegable): documentales interactivos que se han construido sobre líneas de tiempo diferentes, que, a pesar de presentar desvíos y bifurcaciones, guían al internauta desde un principio determinado a un punto final definitivo. Se trata de un guión predeterminado aunque no lo parezca aparentemente.

6.3.2.3.2 Segunda propuesta

A continuación presentamos nuestra propuesta original aplicada al campo específico que nos ocupa.

- Modalidad de navegación partida. Submodalidades: Temas, capítulos, secuencias, historias, tópicos. Metáfora gráfica de la secuencia ordenada de los principales ejes temáticos (particiones por secuencias o unidades temáticas del documental audiovisual)
- Modalidad de navegación temporal. Submodalidades: siglos, décadas, años, meses, días, fechas concretas, eventos, períodos/etapas. Metáfora gráfica del eje cronológico.
- Modalidad de navegación espacial. Submodalidades: Mapa geográfico, mapa gráfico, mapa estadístico, fotografías. Metáfora gráfica de la recreación digital de un escenario físico descrito o que mantenga relación con el contexto y/o tema del documental.
- Modalidad de navegación testimonial. Submodalidades: vídeo/audio de los personajes, vídeo/audio de los participantes-entrevistados. Metáfora gráfica del dibujo de los personajes históricos a los que se refiere el documental (personajes).

- Modalidad de navegación ramificada. Submodalidades: elegir opción. Metáfora del esquema multidesarrollo que comienza de manera automática la narración y en un punto determinado se para, punto en el que el usuario debe bifurcarse de manera obligatoria.
- Modalidad de navegación hipertextual. Submodalidades: Esquema hipertextual a base de nodos y enlaces. Metáfora que sigue el esquema de esqueleto hipertextual clásico: un conjunto de contenidos articulados a partir de nodos, vínculos y anclas.
- Modalidad de navegación preferencial. Submodalidades: Arrastrar media en zonas concretas, botones de adición y supresión. Metáfora de conjunto de cuadros vacíos que se llenan y se ordenan con la información elegida por parte del usuario.
- Modalidad de navegación audiovisual. Submodalidades: vídeo y audio, animación y audio, animación con vídeo y audio, fotografía y audio. Metáfora en forma de barra de navegación en la parte inferior del vídeo o de botones separados en algún lugar de la pantalla (desde donde activamos las diferentes particiones).
- Modalidad de navegación sonora. Submodalidades: audio, música. Metáfora en forma de reproductor de música o de webcast de audio.
- Modalidad de navegación simulada-inmersiva. Submodalidades: simulación, juego interactivo. Metáfora basada en los parámetros de simulación e inmersión que proponen los videojuegos. En el caso de la simulación: se trata de recrear la situación real dotándola con el máximo de realismo posible para lograr una inmersión casi total.
- Interacción con aplicaciones 2.0. Submodalidades: conexión/incrustación herramientas 2.0. Metáfora de la participación del interactor en el sistema de tal manera que aporte su punto de vista o utilice otras plataformas para comunicarse con el interactivo.
- Interacción generativa. Submodalidades: añadir o aportar contenido al sistema, buscador de media en equipo informático. El usuario-interactor actúa como emisor de contenidos y el director como filtrador de calidad.

6.3.2.4 A modo de conclusión

Podríamos afirmar, en conclusión, que los documentales que más se producen son los documentales interactivos web con estructura de mosaico o línea de tiempo navegable (explícita o implícita), que tratan temas relacionados con la temática ecológica y del medio ambiente, la guerra o conflictos diversos, la vida en las grandes ciudades o las historias personales. A partir

del año 2008 y durante el período comprendido entre 2009 y 2013, el documental interactivo está experimentando un crecimiento notable. Destacamos algunos factores que abonan esta tendencia:

- Las limitaciones técnicas comienzan a superarse, ya que el ancho de banda y la fibra óptica comienzan a llegar a la mayoría de países del primer y el segundo mundo. También cada vez hay más software sencillo de código libre para realizar este tipo de formato (como Korsakow y software para realizar proyectos multimedia sin tener que programar como Popcorn Maker, 3WDOC, Zeega o Klynt o gestores de contenidos en línea (CMS) como Wordpress potenciado con librerías externas de JavaScript).
- Es un género poco explorado y la experimentación se encuentra al orden del día. Muchos de los presupuestos de países interesados en este género - sobre todo Canadá, Estados Unidos, Francia, Inglaterra y Holanda - invierten grandes sumas de dinero para producir prototipos y presentarlos a festivales y certámenes.
- Se está convirtiendo, para muchos autores, en una herramienta de crítica, denuncia y cohesión social al estilo del documental clásico. Esto se observa al comprobar, en la propuesta de clasificación temática, como los temas más recurrentes son los referentes a la ecología, la guerra y los entornos urbanos. Cabe señalar, además, que la plataforma más utilizada para difundir este tipo de aplicaciones, la red, es de libre acceso y cuenta con una visibilidad y difusión absoluta. De este modo, se trata de un género que cuenta con un medio propicio y democrático para su difusión, cosa que no sucede con otros canales y/o medios de comunicación, sujetos a otras dinámicas de distribución y exhibición más complejas (cine, televisión, radio, prensa, etc.).
- Muchos directores, al encontrarse saturado el ámbito de la producción documental clásica, plantean de entrada (o reconvierten) el proyecto hacia la interactividad, al darse cuenta de que tienen más posibilidades de producir el proyecto si lo conciben de entrada bajo los parámetros de los medios interactivos.

6.4 Cuadro resumen del marco conceptual

A efectos de condensar buena parte de la teoría expuesta en este capítulo, ofrecemos un cuadro resumen con relación a nuestra propuesta original sobre el marco conceptual del género que nos ocupa.

6.3 Cuadro resumen del marco conceptual en relación a la propuesta taxonómica

Tabla 6.3		RESUMEN MARCO CONCEPTUAL	
ETAPAS	TEMÁTICAS PRINCIPALES	SOPORTES PLATAFORMAS	EXPERIENCIA DEL USUARIO
Aparición del documental interactivo (1980 – 1990) Precedentes y antecedentes. Nacimiento del documental interactivo	Culturas Urbanas	CD-ROM/ DVD-ROM Instalación	Narrativa ramificada (Ramificación Narrativa) Colaboración Juego Mosaico
Emergencia y experimentación del documental interactivo (1990 – 2000) Emergencia y experimentación con el documental interactivo para diferentes soportes	Culturas Urbanas Memoria histórica Cultura popular Historias personales	CD-ROM/ DVD-ROM Instalación	Narrativa ramificada (Ramificación Narrativa) Colaboración Juego Mosaico
Constitución y consolidación del documental interactivo (2000 – 2010) Consolidación y ampliación de los soportes de exhibición del documental interactivo	Memoria histórica Historias personales Arte y artistas / Difusión Cultural Amor / Sentimiento Escritores /Literatura Cultura popular	TV / Cine Instalación Web	Narrativa ramificada Colaboración Juego Mosaico Geolocalización Línea de tiempo navegable (Cronología navegable) Performativo (representable)
Diversificación del documental interactivo Últimas tendencias Producción diversificada de documentales interactivos	Activismo, Culturas africanas, Arte y artistas / Difusión Cultural, Capitalismo y grandes negocios / Economía, Culturas asiáticas, Juventud / Infancia, Crimen / Justicia, Ecología y medio ambiente, Educación, Cine, Salud, Culturas indígenas, Cultura judía, Periodismo / Medios de comunicación, Trabajo, Culturas latinas, Culturas del oriente medio, Muerto, Multiculturalismo, Actuaciones, Historias personales, Política, Cultura popular, Pobreza, Religión, Ciencia y medicina, Deportes, Terrorismo, Culturas Urbanas, Guerra y conflictos, Mujeres, Escritores / Literatura, Inmigración, Música, Amor / Sentimiento, Memoria histórica, Catástrofes naturales / Desastres, Tecnologías, Otros	Instalación Web TV / Cine Móvil Multiplataforma	Narrativa ramificada Colaboración Juego Mosaico Geolocalización Línea de tiempo navegable (Cronología navegable) Performativo (representable)

CAPÍTULO 7

EVALUACIÓN DEL ESTADO DEL ARTE EN RELACIÓN A LA TEMÁTICA, LAS PLATAFORMAS Y LA EXPERIENCIA DEL USUARIO

7.1 Introducción

En los capítulos cuarto y quinto hemos considerado la conveniencia de considerar nuestro objeto de estudio como nuevo género audiovisual, con características propias y específicas. Hemos descrito la aparición, consolidación y diversificación hasta el momento actual de este nuevo género, para llegar a formular una definición y caracterización y, a partir de la discusión de diversas propuestas taxonómicas, proponer una propia y original. En el capítulo sexto nos hemos centrado en la transformación de los procesos de producción y circulación del nuevo género, atendiendo a las nuevas lógicas del campo y a las dinámicas actuales, para observar como los tradicionales roles de producción, distribución, exhibición y recepción se han visto afectados y modificados. En este capítulo de la segunda parte de la investigación realizaremos una evaluación del estado del arte atendiendo especialmente a tres ámbitos: a la temática, el soporte y/o plataforma y a la experiencia del usuario. Proponemos, pues, en este capítulo, un análisis múltiple a fin de comprobar la complejidad y amplitud que ha tomado el nuevo género y de detectar indicios de las tendencias actuales de producción predominantes.

7.2 Evaluación del estado del arte en relación a la temática

7.2.1 Estudios de casos de especial interés

7.2.1.1 Activismo

Gracias a la tecnología, ha aparecido una nueva forma emergente, el documental interactivo, que permite un mayor nivel de participación de los usuarios. Dickon Waring, en su trabajo final del máster en medios interactivos *Is there a role for interactive documentary within modern day activism?* (2011) de la London College of Communication, argumenta que el documental siempre ha tenido sus raíces en problemas y acontecimientos sociales del mundo real. Como el activismo digital se vuelve más frecuente, la búsqueda de Waring se pregunta si el documental interactivo podría tener un papel más importante en el activismo de hoy. Las posibles funciones que podrían tomar los documentales interactivos podrían ayudar a la resolución de conflictos, por ejemplo, proporcionar un puente efectivo entre activistas y la causa en cuestión, a la orientación específica de un problema social, a informar a través de la interacción, en la contribución a un tipo de activismo más inteligente, a la construcción de comunidad, etc. A través del examen de los recientes acontecimientos activistas, es evidente que los actuales documentales interactivos y campañas en los medios digitales podrían utilizarse para crear un mayor entendimiento (orientación específica) y empatía (informar a través de la interacción) sobre un problema concreto, pero, aún hoy, dentro del activismo, no se ha explotado todo su

potencial tanto a los creadores como a los activistas. La pregunta para el futuro de los documentales interactivos en el activismo de hoy en día es si pueden ir más allá de su nicho actual y proporcionar un público más amplio con una interacción más significativa, lo que en última instancia podría conllevar un mayor impacto del documental. (Waring, 2011:1)

En los últimos años, los mismos avances en la tecnología que permitió que el documental interactivo floreciera, han facilitado una nueva ola de activismo social. El activismo es la acción intencional de personas para conseguir cambios sociales, políticos, económicos o ambientales. Tim Jordan (2002) define el concepto como: "examples of people acting together outside 'normal' institutional channels". Y continúa diciendo que el activismo toma vida cuando las personas reconocen en el otro la voluntad y el deseo de cambiar las rutinas de la vida. Las redes sociales, los blogs y el acto de compartir vídeo son hechos cada vez más utilizados para estos fines, y mucho más que nunca para denunciar una injusticia. Hace pocos años hemos visto el poder de los blogs, Twitter y YouTube para la difusión de información y movilización de protestas como Irán después de la elección de Mahmud Ahmadineyad (2010), en la primavera árabe en el caso de Egipto (2011) o contra los intentos de diferentes gobiernos para controlar y subvertir los medios de comunicación de diferentes países. (Sreberny y Khiabany, 2010)

Waring (2011:4) se pregunta si este género puede jugar un papel destacado en el activismo actual. Teniendo en cuenta la capacidad de los documentales interactivos para crear y construir una comunidad mundial en línea e involucrar activamente sus usuarios, combinado con el carácter colectivo del activismo, es razonable sugerir que un posible papel para el documental interactivo en el activismo de hoy en día podría ser una vía que permitiría a personas de ideas afines de actuar conjuntamente sobre los problemas del mundo real. *Prison Valley* (2010) es un documental interactivo producido por Upian en colaboración con ARTE que trata del sistema penitenciario en Estados Unidos (Dufresne y Brault, 2010). Fue una producción que necesitó dos años para realizarse y que fue presentada en abril de 2010. Sobre el sistema de interacción de este proyecto, Waring comenta: "There is a link from here to his outside site; secondly the live chat function allows users to discuss topics, as they are interacting with the documentary, and there is a forum for discussion around all the issues that have been raised"(Waring, 2011:16). Muchos de los conceptos de participación en *Prison Valley* tienen sus raíces en las redes sociales, como la función de chat en directo de MSN Messenger, el chat de Google, el chat de Facebook y otros. La "demanda", "reaccionar" y "en vivo" son funciones de los bloques y del foro, y la oportunidad de compartir opiniones sobre los videos, primero se hizo popular en el sitio web de YouTube. Vemos, pues, como el documental interactivo hace uso de los conceptos de las redes sociales para conectar a sus usuarios, pero es eso eficaz y suficiente en la

generación de activismo? El problema parece radicar en los números. Mientras que las redes sociales se establecen en gigantes, el documental interactivo sólo ha existido hasta ahora dentro de su propio nicho. Esto es evidente cuando se analizan las cifras de Prison Valley. Desde su lanzamiento en línea en abril de 2010 hasta finales de 2011, 1716 personas se habían unido a su grupo en Facebook, había 55 comentarios en relación a las preguntas formuladas, 7 temas que contenían 34 conversaciones con los 263 comentarios en total en los lugares de foro y 22 personas habían subido videos en relación al concepto de "miedo".

Estas cifras son pequeñas en comparación con los niveles de tráfico generados en las redes sociales. Esto no es sorprendente, ya que los documentales interactivos no tienen los recursos para hacer frente a un mayor número de respuestas. El productor de Prison Valley, Alejandro Brachet, admitió en la primera conferencia i-docs Symposium, en Bristol (2011), que la incorporación de un foro y un elemento de retroalimentación sólo se podía mantener si recibía un bajo número de comentarios. Así que, si un documental interactivo decide utilizar las herramientas que las redes sociales pueden proporcionar para aumentar la participación y el activismo, de qué mejor manera podría hacerlo?

Una posibilidad sería la de no crear sus propios dispositivos, como chats, compartir videos y comentarios, y en vez de eso optar por incorporar las plataformas existentes. Las tendencias actuales dentro de la comunidad interactiva de medios van encaminadas hacia la integración de todas las redes, todas trabajando juntas. En la actualidad, se puede escribir algo en Twitter y configurarlo para ser enviado automáticamente a Facebook. Esto se ha visto más recientemente con Google +, que permite la integración de ambos, Facebook y Twitter, aún siendo sus principales competidores. Prison Valley podría incorporar esta idea, en lugar de tratar de construir su propia plataforma, independiente de la red social, que probablemente nunca crecerá tanto como las ya existentes. Otra posible forma en que el documental interactivo podría aprovechar parte de la potencia de las redes sociales sería actuar más como centro de distribución. *18 Days in Egypt* (2012), un documental interactivo inicialmente financiado con pequeñas ayudas (crowdfunding), es un ejemplo de un documental multiplataforma que narra la revolución durante los 18 días de enero de 2011 que derrocaron del poder al presidente egipcio Hosni Mubarak. Uno de sus co-creadores, Jigar Mehta, señalaba durante su intervención en la segunda edición del simposio de Bristol (2012):

“The idea came as I was following the events in Tahrir Square in February via Al Jazeera, YouTube and Twitter. So many of the people present were holding a recording device to document what was going on and mark their own, personal involvement. A staggering amount of material was created. But what was lacking was some way of curating it.” (Mehta, 2012)

Este proyecto, con ayudas de financiación del fondo del festival de Tribeca (2011), se edificó en dos fases. En primer lugar, un portal en línea para que los contribuyentes pudieran enviar tweets relacionados, así como contenidos de los medios de otras plataformas, SMS, MMS, fotos y vídeos. En segundo lugar, todo el material recogido debía ser empaquetado en una variedad de formas a través de plataformas diferentes (Waring, 2011:29). Como complemento de este, también habría una aplicación para teléfonos inteligentes que a partir del geoetiquetado de contenidos debía permitir a la gente ver exactamente lo que pasó y donde, y por tanto, experimentar una experiencia interactiva en el espacio físico a partir de búsquedas semánticas. Mehta admitió, en una entrevista personal realizada durante la conferencia de 2012, que cuando se haya completado será "una nueva mirada al documental y que sólo puede evolucionar hacia delante con las tecnologías móviles". *18 Days in Egypt* parte de un desarrollo emocionante, no necesariamente en sus métodos (el crowdsourcing no es una nueva idea), pero sí en sus conceptos para la presentación. El documental actúa como una plataforma de distribución, de forma similar a como Facebook fue utilizado en Irán, con la estructura narrativa que en sí mismo genera. Todo esto podría llevarnos a una nueva modalidad de documental interactivo, un documental interactivo "vivo":

“The interactive documentary enabling the content around a social issue to be focused, and not spread across a variety of social networks and other websites whereby messages could become diluted. This would create, if effectively constructed, a truly ‘living’ documentary. A continuous information portal that, in turn, could generate activism in the real world.” (Waring, 2011:30)

7.2.1.2 Compromiso Social

Como hemos mencionado antes, Highrise es un departamento del National Film Board de Canadá dirigido por Katerina Cizek y que ahora nos sirve para ilustrar de manera fidedigna como uno de los compromisos más serios del documental tradicional - que es no sólo representar, sino también ayudar, incentivar y activar el ámbito social - es posible a partir de las nuevas tecnologías y su aplicación práctica en el ámbito documental. Highrise nace como una iniciativa de proyecto paraguas del año 2008, pero tiene sus raíces unas décadas antes, concretamente a mediados de los años 60 del siglo XX, cuando el documental observacional se encontraba en su mejor momento. Entonces, una iniciativa del NFB llamada *Challenge for Change* planteó por primera vez como a través de la práctica documental se podía mejorar la condición de vida de las personas más necesitadas y de la sociedad en general. En este punto, y partiendo de una iniciativa que no había conseguido cumplir todas las expectativas medio siglo antes, Cizek (2011, citado por Lietaert, 2011:90) expone cuál fue la propuesta que le asignó el

NFB durante la primera década del siglo XX, es decir, volver a intentarlo, pero esta vez no utilizando la forma del documental convencional, sino la forma interactiva a partir de las nuevas tecnologías como mediadoras: “At the time, I had just co-directed the film *Seeing is Believing*, and the NFB was interested in seeing how *Challenge for Change* could be reinvented in the context of digital revolution.” Esta propuesta le fue propuesta a Cizek gracias a su excelente trabajo durante cuatro años como directora y residente en un hospital del centro de Toronto, del que salió el notable proyecto *Filmmaker in residence* (2006). La experiencia fue muy fructífera y gratificante: se llegaron a establecer vínculos afectivos reales entre médicos, directores y pacientes. Así el documental demostró cómo podía ser una herramienta catalizadora para el cambio social y la mejora de la calidad de vida de las personas involucradas en esa iniciativa. Cizek señala en relación a este periodo:

“Highrise is really the continuation of some experimental work that I have been doing at the National Film Board of Canada since 2004. That is the year when I began a project called *Filmmaker in residence*. For this project, I was challenged by the NFB to imagine and envision how documentary filming could be a art of social change and social innovation, rather than just documenting it. Highrise is based on the philosophies and ideas that we constructed during the *Filmmaker in Residence* project, where I was at a downtown hospital in Toronto for four years.” (Cizek, 2011:90, citat per Lietaert, 2011)

Como comenta Cizek en una entrevista personal¹⁰⁷, el objetivo del NFB esta vez fue crear un proyecto anual que comprendiera diferentes iniciativas y que contara con un grupo predefinido de expertos que trabajaran juntos para una finalidad concreta. Para el lanzamiento de Highrise se creó un proyecto llamado *One thousandth tower*, pero el proyecto insignia del departamento fue sin duda *Out my window*, que se presentó en diferentes certámenes en el año 2010 y consiguió diferentes galardones¹⁰⁸. Highrise, según Cizek, se puede definir de la siguiente manera:

“The NFB approached me once more in order to bring these ideas to a bigger scale, another level. So now we define Highrise as a multi-year, multi-media documentary experiment which explores the human experience in vertical suburbs. It essentially deals with global urbanization, population density and our individual as well as collective responsibilities in the societies and structures we create.” (Cizek, 2011, citat per Lietaert, 2011:90)

¹⁰⁷ Entrevista realizada personalmente durante el periodo de navidad de 2011 en la sede del NFB de la ciudad de Toronto, a raíz de una estancia pre-doctoral de investigación en Canadá.

¹⁰⁸ Tuvimos el privilegio de asistir personalmente al estreno del proyecto en un cine de Amsterdam - la versión web - y a un teatro-museo del centro - la versión instalación interactiva -, durante la celebración del IDFA Doclab 2010 en Holanda .

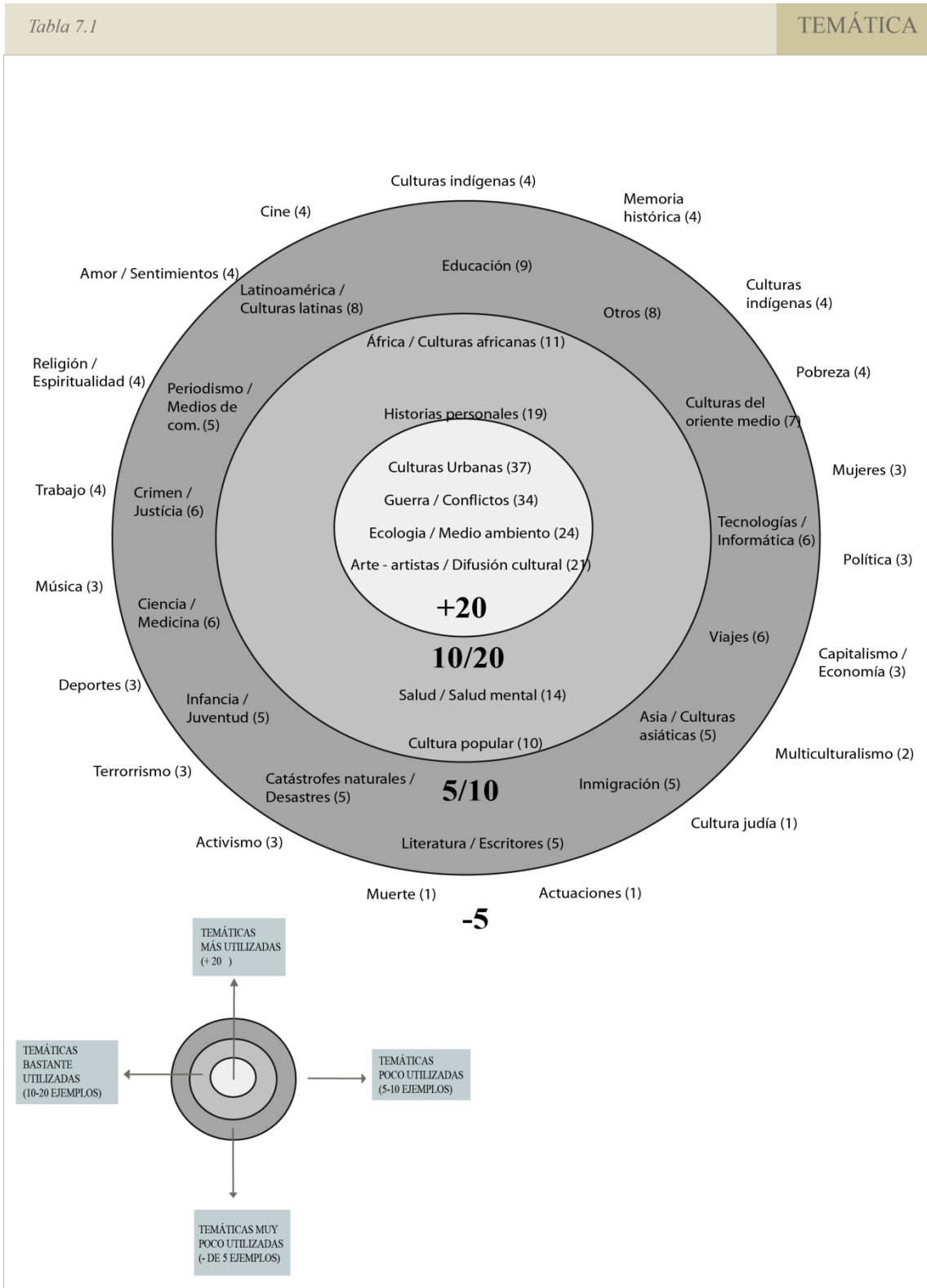
Los proyectos que Highrise ha producido durante los últimos años han sido: *The Thousandth Tower* (2009), *Out my Window* (2010), *Participate* (2011) y *One Millionth Tower* (2011)¹⁰⁹. Para concluir este estudio de caso tan interesante, conviene destacar que lo que ha aportado más valor añadido a Highrise es el hecho de que sea uno de los únicos proyectos de producción del área documental que han conseguido en cierto modo vincular, fusionar y articular participantes de diferentes ámbitos, pero con intenciones cercanas. Los simulacros de *Challenge for Change* y *Filmmaker in residence* resultaron provechosos como prototipos y tests, que facilitaron definir una línea y propósito claros en la manera de actuar del nuevo departamento. Esto se puede observar en todos los proyectos que esta iniciativa paraguas ha promovido, pero especialmente en su último, *One millionth Tower* (2011): esta obra logró integrar al proyecto gente de ámbitos tan dispersos como creadores audiovisuales, digitales e interactivos, arquitectos, diseñadores, programadores o los mismos residentes, los cuales explicaban como concebían en su imaginación y memoria su propio vecindario y, por extensión, su vida y su espacio vital asociado. Si bien en *Out my Window* nos desplazamos por trece países, este último proyecto se focaliza en el área de Toronto llamada "Greater Toronto Area", con más de 2000 edificios de considerables dimensiones en estado de degradación y que necesitan urgentemente nuevas medidas para reciclarse y remodelarse. El proyecto pretende estimular esta posibilidad. Representa una manera de combatir y ofrecer soluciones, a partir de la tecnología, al chabolismo, que ha pasado de ser horizontal a vertical. En cierto modo nos encontramos ante un caso de reconstrucción de la memoria histórica pero en clave futura, es decir, no centrándose en "lo que una vez fue", sino en lo que más adelante "podría llegar a ser". Más que nostalgia o desencanto, vemos en el proyecto una brizna de esperanza y de iluminación, y por ello consideramos esta propuesta tan modélica en el actual panorama de la relación del sector documental con los nuevos medios.

7.2.2 Clasificación temática para frecuencias

En relación a la temática documental, como hemos analizado en el capítulo anterior, observamos que hay cuatro categorías que predominan por encima de las demás. Estas son "ecología y medio ambiente", "guerra y conflictos", "culturas urbanas" y "historias personales". A continuación ofrecemos un gráfico que sintetiza cada temática y el número de casos que hemos detectado en nuestra amplia muestra analizada.

¹⁰⁹ Se puede consultar la historia y evolución de Highrise en: <http://highrise.nfb.ca/the-story-so-far/>

7.1 Clasificación de documentales interactivos en función de su temática



7.3 Evaluación del estado del arte en relación a la plataforma y/o soporte

En esta parte nos centraremos en dos de los soportes y plataformas que, aparte obviamente de la web, se están imponiendo como tendencias consolidadas de consumo de este género en la actualidad: la televisión interactiva y/o conectada y los dispositivos móviles. Si bien es cierto que el soporte mayoritario es la web, éste ya se ha descrito con suficiente profundidad en los anteriores capítulos.

7.3.1 Hacia la televisión interactiva

Hoy en día hay un interés renovado por lo que se llamó en sus inicios Televisión Interactiva (TVI) y se ha denominado recientemente "televisión conectada" debido a la eclosión de la televisión digital terrestre, la expansión de las redes de telecomunicaciones y el éxito de las experiencias con Internet de alta velocidad. Hay grandes expectativas de que la convergencia tecnológica produzca una red global de comunicación en el que los recursos disponibles actúen de forma simbiótica (Richeri, 1994; Castells, 1997; Comisión Europea, 1997; Prado, 1997). Por su penetración en los hogares europeos, la televisión está llamada no sólo a formar parte de esta red, sino a convertirse en el vehículo que introduzca los ciudadanos a la sociedad de la información. Sin embargo, es grande la confusión sobre este concepto y lo que puede ofrecer. El término se ha convertido en un comodín para aludir, por un lado, a una amplia gama de aplicaciones tecnológicas y, por otro, a prácticas comunicativas variadas que requieren diferentes formas de actuación del telespectador. Esta polisemia crece porque también se denominan con esa terminología acciones de los receptores sobre los contenidos audiovisuales y/o acciones de estos receptores con el aparato de televisión. Los efectos de esta multiplicidad de significados son negativos, y no deberían minimizar sus consecuencias justo ahora que se producen cambios tecnológicos, regulatorios, de mercado y de prácticas comunicativas (Fernández, Franquet, Prado, Ribes y Soto, 2008:13). En realidad, existe el peligro de que los actores del sector audiovisual con capacidad de decisión (industriales y reguladores) no consideren la idea de que la verdadera evolución de la televisión conectada se conseguirá en la medida en que se desarrollen programas y servicios, es decir, contenidos interactivos.

Si bien no hay una definición consensuada ni universalmente aceptada de televisión interactiva y/o conectada, para poder hablar de televisión interactiva es necesario que se cumpla una condición sine qua non: que sea posible algún tipo de interacción entre el usuario y el sistema o entre el usuario y los contenidos. Cabe aclarar que la televisión conectada no es un medio ni un apoyo específico, es un paquete de contenidos diseñados con previsión de diferentes oportunidades de acción por parte del receptor, que pueden correr por diferentes plataformas y

reclamar o no lo que se llama interactividad tecnológica, pero que siempre deben hacer posible la interactividad situacional.

7.3.1.1 Una televisión en proceso de adaptación al nuevo telespectador

La nueva terminología hace referencia a un nuevo modo de ver la televisión. El telespectador pasa a ser un elemento activo capaz de escoger lo que realmente le interesa y beneficiarse de nuevos servicios ofrecidos a través del televisor. La televisión interactiva representa la adaptación de este medio de comunicación a un entorno en el que el telespectador reclama más protagonismo y nuevos servicios que se adapten a sus preferencias. Uno de sus objetivos es abrir una nueva puerta de entrada a la información y otros servicios audiovisuales en los hogares. La interactividad que ofrece esta televisión adquiere diferentes niveles que van desde una interactividad básica, como la realizada con el televisor (modificar el volumen o cambiar de canal), pasando por una interactividad media, como sería solicitar una película en un determinado momento (vídeo bajo demanda) o hasta un nivel alto de interactividad, en el que el telespectador puede influir directamente en el desenlace de un programa en emisión, por ejemplo mediante una votación realizada en muchos casos a través de un canal de retorno. Pero la televisión interactiva se podría definir también de otras maneras. Por ejemplo, se podría entender como la radiodifusión de un medio de transmisión de información de imagen y sonido que es capaz de recibir información de cada usuario y tenerla en cuenta para modificar su propio contenido en tiempo real, es decir, mientras se realiza la emisión. Evitando este tipo de expresiones formales, que muchas veces todavía confunden más a lectores poco expertos, se podría definir también como una televisión en la que el telespectador puede hacer algo más que simplemente verla y/o escucharla, pasando a ser una especie de "teleparticipante", al tener la posibilidad de realizar acciones que pueden cambiar el contenido mostrado por su televisor.

Una de las primeras muestras de interactividad en la televisión aparece con el teletexto en 1972 en el canal británico BBC. En España este sistema se implanta en 1988, aunque ya en 1982 se hacen las primeras pruebas con la excusa del mundial de fútbol. El teletexto se basa en la emisión continuada de información textual con color utilizando un espacio de la señal analógica de televisión que había quedado sin uso en mejorar la tecnología de los aparatos de televisión. Con el teletexto, el usuario es capaz de realizar más operaciones con su televisor, además de cambiar de canal o configurar el volumen y la visualización de la imagen. Después del teletexto, aparece la interactividad en la televisión a través de aparatos dotados de una conexión de internet o línea telefónica como telepick¹¹⁰ o teletrébol¹¹¹, en TVE1 o Tele5, respectivamente, a

¹¹⁰ Consultable en línea en esta dirección web: <http://es.wikipedia.org/wiki/Telepick>

principios de los 90. Ambos sistemas fracasaron debido a su extremadamente baja penetración en el mercado. Con el cambio de milenio aparece otro intento, el de QuieroTV, ligado a la televisión digital terrestre (TDT), que explotaba la navegación en Internet a través de la televisión. También fracasó, debido a la baja implantación de Internet en España cuando apareció y a la competencia que ofrecían otro tipo de sistemas de televisión digital por satélite (como Vía Digital y Canal Satélite Digital, fusionados más tarde como Digital +), los cuales también ofrecían una interactividad similar.

La idea inicial con la que nació la televisión interactiva fue la de ofrecer posibilidades de acción al telespectador. Sin embargo, para que esta tecnología adquiriera una cierta estabilidad se requiere una masa crítica de usuarios. Los primeros intentos fracasaron debido a la escasez de usuarios, provocada por diferentes motivos como la falta de promoción de la televisión interactiva, sus limitaciones tecnológicas iniciales, la asociación del concepto de televisión interactiva en televisión de pago, la aparición de la recesión tecnológica de principios del milenio, o las desafortunadas copias de modelos de uso como el traspaso de la navegación por internet en el televisor, la cual pide una mayor actividad de la que una persona que se encuentra cómodamente sentada en un sofá está dispuesta a ofrecer.

Las cadenas actuales de televisión tienen en cuenta las situaciones pasadas y ofrecen actualmente contenido interactivo en sus canales. Cualquier persona que adquiera un sintonizador TDT con interactividad puede disfrutar de él sin pagar ningún tipo de cuota. Si, además, se tiene una conexión a Internet de banda ancha, también existe la opción de disfrutar de televisión conectada, pero en este caso de pago mediante plataformas cerradas, principalmente, pero también abiertas cada vez más. Cuando apareció la televisión, los primeros programas eran simples grabaciones de programas de radio, con todas las personas sentadas delante de micrófonos. Se necesitó un tiempo para saber aprovechar la inclusión de la imagen en la radiodifusión de contenidos audiovisuales. Con la interactividad pasa lo mismo: inicialmente se trasladan directamente comportamientos de otros ámbitos, hasta que, poco a poco, se aproveche realmente la potencialidad de tener conjuntamente audio, imagen e interactividad. La televisión conectada, en definitiva, es una modalidad muy joven, que requiere una adecuación de sus contenidos de forma diferente. Hay que tener en cuenta múltiples factores, desde los más técnicos hasta los más artísticos y sociales, lo que le confiere una dificultad de tratamiento importante. Sin embargo, las posibilidades son muy grandes y se encuentran, todavía, por descubrir.

¹¹¹ Consultable en línea en esta dirección web: <http://variasveces.blogspot.com/2006/05/historia-de-la-tv-el-teletrebol.html>

7.3.1.2 Servicios y contenidos interactivos de la televisión conectada

Los servicios interactivos se implementan por medio de aplicaciones interactivas. Podemos definir las aplicaciones interactivas como aquellos programas adicionales a los contenidos de televisión a los que se puede acceder y que se pueden ejecutar mediante un descodificador interactivo. El usuario es quien decide si quiere o no ver las aplicaciones interactivas mediante una acción simple con el mando a distancia. Con el fin de comunicar al usuario la posibilidad de acceso a aplicaciones interactivas, los operadores o canales de televisión presentan un pequeño menú que indica al usuario que puede ver una aplicación o un grupo de aplicaciones interactivas. Estas aplicaciones también se clasifican comúnmente según el servicio que desarrollan, como los siguientes:

- Servicios de información (estado del tráfico, tiempo, farmacias de guardia, teléfonos de interés, información de aeropuertos, trenes, autobuses, etc).
- Servicios avanzados (cita en servicios sanitarios, gestión de impuestos, informaciones y servicios de ayuntamientos y administraciones públicas, servicios sociales a colectivos específicos, etc).
- Servicios comerciales o de ocio.
- Fidelización a contenidos o programas, concursos, votaciones, publicidad interactiva, venta por impulso, compra de eventos (fútbol, cine, conciertos, etc).
- Informaciones sobre concursantes, actores, etc. Pueden ser tanto independientes del contenido, como integradas y sincronizadas con el mismo (concurso interactivo simultáneamente que el programa).

La televisión interactiva requiere un conjunto de componentes para dotarla de los diferentes niveles de interactividad. Entre ellos destacan los siguientes:

- Set-top box (STB): Este es el nombre con el que se suele referir al dispositivo encargado de recibir la señal de televisión analógica o digital y en algunos casos, encargado también de la decodificación de la misma. Entre sus muchas funciones está la de ejecutar aplicaciones interactivas que previamente habremos descargado a través de nuestro operador de red.
- Canal de retorno: Se refiere al medio por el cual el usuario se comunica con el proveedor de servicios o contenidos.

- Tipo de interacción: Básicamente, el nivel de la televisión interactiva lo marca el elemento con el que estamos finalmente interactuando. De esta manera, se diferencian tres tipos marcados de interactividad que se corresponden con el Set-top box (STB), el operador de red y el proveedor de contenidos.

Por otra parte, el HbbTV (Hybrid Broadcast Broadband TV) es una plataforma de emisión de contenidos bajo demanda combinando los servicios de radiodifusión (Broadcast) y de banda ancha (Broadband). Este tipo de servicios que fusionan contenidos de televisión digital y contenido web que ofrece el distribuidor de contenidos y teletexto son conocidos como Televisión Híbrida (Hybrid Television). El estándar de HbbTV permite este tipo de recepción e interacción con un receptor híbrido que combine las tecnologías de DVB, básicamente para la recepción de los contenidos emitidos por las cadenas, e IP, para el intercambio de datos por un canal de retorno. Los productos y servicios que proporciona el estándar de HbbTV permite a estos operar sobre diferentes tecnologías de radiodifusión, tanto satélite, cable o terrestre. La iniciativa fue lanzada en agosto de 2009 por el consorcio por la Unión Europea de Radiodifusión en que se encuentran empresas como Canal +, France Télévisions, TF1, German research Institut für Rundfunktechnik, el operador de satélite SES Astra, así como los proveedores de software ANT y Open TV. Hay muchas organizaciones y empresas que están empezando a apostar por este tipo de televisión híbrida. Por ejemplo, en Alemania, un grupo de canales franceses y compañías tecnológicas han coordinado el llamado German-led hybrid tv project, que pretende comercializar este tipo de servicios de las cadenas y fabricantes de banda ancha y radiodifusión construyendo un estándar. La apuesta de Televisió de Catalunya, por ejemplo, se basa en desarrollar el estándar HbbTV. Este facilita acceso desde el canal de televisión a una página web asociada donde el radiodifusor tiene la posibilidad de vincular contenidos entre TDT y IP. No depende de quien controla la plataforma tecnológica permitiendo acceder a los contenidos desde el servicio de la carta de cada cadena. En definitiva, el hecho de haber comprado una marca u otra no implica tener acceso a más o menos servicios. (Gassó, 2011)

La televisión conectada adquiere un papel protagonista por los avances tecnológicos, regulatorios y de mercado en el sector audiovisual. Sin embargo, la relación entre interactividad y televisión no siempre parece clara a los ojos de industriales, académicos, reguladores e, incluso, consumidores. Conviene recordar que la televisión actual es ya el resultado del proceso de convergencia tecnológica y que las categorías aquí establecidas reflejan, precisamente, este momento de transformación. Es previsible, además, que la convergencia tecnológica genere prácticas audiovisuales cada vez más híbridas que deban añadirse a las clasificaciones. Así pues,

y a partir de la observación de la realidad actual de la televisión y de las previsiones de desarrollo, hemos agrupado en tres tipos los contenidos ofrecidos por los diferentes sistemas que pueden soportar televisión interactiva:

- Servicios Interactivos Autónomos (SIA)
- Servicios Interactivos Asociados a Programas (SIAP)
- Programas Audiovisuales Interactivos (PAI)

Los SIA son productos interactivos con identidad propia y accesibles con independencia del flujo de programa. Los SIAP se relacionan con programas de televisión simbióticamente y que son accesibles de forma sincrónica al flujo de programas. Los PAI son programas de televisión contruidos para permitir las acciones de los televidentes sobre los contenidos. Debido a la complejidad de factores que conlleva la producción de PAI, es previsible que en un futuro inmediato la oferta de SIA y de SIAP crezca con mayor celeridad que la de los PAI. Conviene tener presente que SIA y SIAP son un primer estadio del tránsito hacia la completa interactividad televisiva que se conseguirá en la medida que los programas ofrezcan alternativas a los telespectadores para que puedan alterar la estructura narrativa del contenido ofrecido y configuren un discurso propio adaptado a sus preferencias. Este sería un estadio más avanzado en la construcción de una televisión conectada. Sería aconsejable fomentar un desarrollo creativo de los contenidos basado en el aprovechamiento de las capacidades de interactividad situacional de cada sistema, según sea su grado de interactividad tecnológica. Los SIAP son productos audiovisuales desarrollados por asociarse y sincronizarse con un programa de televisión lineal al que complementan y otorgan valor añadido. Frecuentemente asociadas a la etiqueta de Enhanced TV, sólo están disponibles para el telespectador mientras dura el consumo lineal del programa y aparecen durante uno o varios de sus segmentos, según sea su diseño. Aunque existen SIAP que utilizan recursos multimedia, la gran mayoría sólo usa diferentes modalidades de inserción textual, gráfica, fotográfica, ventanas de vídeo o sonido y, en menor medida, complementos videográficos que no pertenecen al flujo del programa. La mayoría de SIAP no necesita canal de retorno. Presentamos a continuación sus aplicaciones más significativas.

- Servicios de información: Son aplicaciones asociadas directamente con un telediario o con un programa informativo de actualidad. La más desarrollada es *10 o'clock news* (BBC), que permite que los telespectadores profundicen en la información con textos, gráficos, videografía e infografía.

- Información de servicio: Las aplicaciones de meteorología y tráfico, aunque a menudo son desarrollados como SIA, existen también en versión SIAP a las televisiones que disponen de estas emisiones como programas con entidad propia.
- Información de complemento de programas: Los programas deportivos han desarrollado la mayor cantidad de estas aplicaciones y se han convertido en una de las killer applications de la televisión multicanal. Las estadísticas y los datos de información complementaria son clásicos ejemplos de SIAP. Se presentan en dos modalidades: de programas diarios y de acontecimientos puntuales. Todas las aplicaciones desarrolladas por la BBC Sports en los programas de fútbol son ejemplos de la primera. De la segunda, lo son el conjunto de informaciones asociadas a las grandes competiciones deportivas que permiten el diseño de aplicaciones nuevas, las más recientes las de las olimpiadas de Pekín 2008 y Londres 2012. Sin embargo, no sólo hay SIAP asociados a deportes, sino también a otros géneros. Así, la cadena Italia 1 ofrece estas aplicaciones asociadas a la emisión de la serie estadounidense CSI.
- Participación: Son los de mayor presencia como estrategia de las cadenas para conseguir más implicación de las audiencias y, en consecuencia, su fidelización. La participación pagada se puede producir en diferentes modalidades y una de las más frecuentes es la de votación. A menudo la votación aparece ligada a reality games (*Survivor*, *Big Brother* y *Pop Idol*). Por ejemplo, los telespectadores de *I'm a celebrity ... Get me out of her!* pagaban 50 peniques para votar a los concursantes (ITV, 2004). Otra de las modalidades de participación pagada es la del chat integrado al programa. Los chats aparecen frecuentemente en info-shows, aunque también asociados a telediario (Sky News Chat en Sky) o grandes eventos (MTV Europe Music Award). Dentro de la modalidad de participación pagada, también se pueden enviar mensajes SMS de la pantalla o que son leídos por los presentadores, frecuentemente en info-shows o magazines (*London Tonight* de ITV). Otros SIAP de participación pagada se usan para sorteos de dos formas: con preguntas de respuesta obvia (*I'am a celebrity ... get me out of here!* De Sky) o con preguntas del contenido del programa (Documanía en Canal Satélite Digital). Finalmente, hay SIAP de participación que invitan a los espectadores a enviar preguntas a los entrevistados de programas o secciones (*C Dans L'Air* en TV5 de Francia), y a opinar o comentar (*The Question Time* de la BBC). (Fernández, Franquet, Prado, Ribes y Soto, 2008:24-25)
- Educación: Las más frecuentes se asocian a programas de divulgación, como el caso de *Walking with Dinosaurs* (Discovery Channel). A veces, contienen tests con respuesta múltiple y recompensa (*Civilizaciones perdidas* en Canal Satélite Digital). La BBC usa estas aplicaciones para sus grandes documentales (*Walking with Beasts*) y ha desarrollado University Challenge,

un programa en el que se enfrentan universitarios y que permite a los telespectador comprobar sus propios conocimientos.

- Comercio electrónico: La mayoría están ligadas a publicidad interactiva y buscan que la navegación concluya con la compra de un producto. En general, aparecen desarrolladas como SIA para la aplicación a programas de televisión però en Europa todavía es experimental, ya que plantea incompatibilidades y dudas legales respecto a la actual normativa de contenidos de Europa.

- Juegos: La mayoría de las aplicaciones que permiten que el telespectador juegue al tiempo que se desarrolla el programa están asociadas a concursos televisivos. Es el caso de *Who wants to Be a Millionaire* (ITV en UK y ARD en Alemania). Hay aplicaciones en forma de pequeños exámenes con cuatro opciones de respuesta en programas infantiles, como *Quizz* (Fox Kids, UK).

- Apuestas: Como en los SIA, son frecuentes las apuestas en programas deportivos. La cadena británica Channel 4 desarrolla una gran cantidad de apuestas en sus programas hípicas, especialmente durante las carreras. También se encuentra *Beat the pundits* (BSkyB, Reino Unido), una aplicación a medio camino entre el juego y la apuesta por la que los telespectadores, previo pago, predicen los resultados de los partidos de fútbol (o los jugadores y sus acciones) para ganar dinero o premios.

7.3.1.3 Mercados emergentes en televisión e Internet

Se abren buenas perspectivas de mercados emergentes gracias a la convergencia de televisión e internet. Hay diferentes propuestas y/o actores implicados, como operadores de telecomunicaciones (Imagenio/ONO); fabricantes de receptores (Sony/Samsung), que hacen acuerdos con proveedores de televisión; gigantes informáticos (Apple TV/Google TV), que aprovechan la implantación en la red para ofrecer televisión controlada por ellos, y radiodifusores (BBC/TV3/TVE), que intentan que la relación sea la misma que la actual. Estos últimos apuestan por una televisión híbrida con un estándar HbbTV (Broadcast/Broadband). Por ejemplo, en cuanto a Televisió de Catalunya (TVC), en 2010, produjo el 80% de los contenidos de manera tradicional y el 20% de manera IP. De este 20%, el 79% era catch up (programación almacenada de una semana completa donde el espectador puede ver los programas que se ha perdido), el 19% de servicio a la carta, el 1% de contenidos extra, el 1% en directos y la posibilidad de abrir canales IP ocasionales (como uno de fórmula 1, etc.). De cara a la producción de contenidos para los documentales interactivos en televisión conectada, hacer

subir ese 1% de contenidos extras se configura como un factor clave. El mercado de la televisión y vídeo se está reconfigurando y se espera un crecimiento de la demanda en televisión de pago (Vacas, 2011). Se espera que en 3 o 4 años la televisión de pago crezca un 25%, con dos tipos de propuestas diferentes: un segmento Premium, un servicio con máximas prestaciones y calidad que incorpora grabación en la red, parar y poder continuar viendo la película - Time Shift - y aplicaciones interactivas como extras, etc., y un segmento IPTV/OTT¹¹² (Internet/A la carta) (Over the Top).

Según Antoni Esteve (2011), el sistema HbbTV tiene un recorrido de 3 a 5 años para implantarse de manera definitiva. El consumo lineal se reserva para el directo, que será la gran estrella del audiovisual que viene, pero la idea de la televisión conectada radica en no esperar ante la pantalla, sino en entrar dentro. Actualmente en España hay una lucha entre el sector privado (Imagenio, ONO, Digital +) y el público (TVE, TVC). Según DisplaySearch¹¹³ habrá más de 138 millones de televisores conectados el 2015. Las predicciones estiman que en 2013 la penetración de la televisión conectada será de un 41%. Según un reciente estudio de Digital TV Research habrá 551 millones de televisores conectados en 2016. Pero, según MediaCom¹¹⁴, estos datos no confirman que los usuarios cambien sus hábitos instalados de consumo televisivo. La mayoría de los espectadores seguirá con su experiencia televisiva tradicional. De ello habla el artículo “The relative importance of technology and content” de Carsten Lind¹¹⁵ (2010, en línea), de la agencia MediaCom. Según esta agencia, especializada en medios, los beneficios reales de la televisión conectada son los que vienen con los contenidos de una gran implicación social. Piensan que en lugar de llevar Internet al televisor, los fabricantes de la electrónica de consumo se aplicarán a incitar la interacción con los espectadores, con funcionalidades que faciliten la actividad en el social media y la interactividad de los usuarios

¹¹² El segmento IPTV se centra en una red privada donde el operador lo controla todo, sólo acepta operadores de telecomunicaciones y ofrece prestaciones que el modelo OTT no puede ofrecer. Ofrece también una garantía de calidad porque puede gestionar el ancho de banda, pero abarca una menor cobertura y las redes resultan muy costosas porque hay que tener al menos 6MB de conexión. Transmite señales de alta calidad pero se necesita un equipamiento específico (descodificador). Por su parte, el segmento OTT se centra en un Internet de protocolos abiertos, con HTTP Streaming donde la seguridad se construye desde el contenido. El principal problema es su calidad, ya que adapta y modula la señal en función del ancho de banda disponible. Estos sistemas compiten y tienen que modular la señal, aunque obtiene una cobertura del 100% y una velocidad mínima de 1 megabit por segundo.

¹¹³ Puede consultar el informe citado en esta web:

http://www.displaysearch.com/cps/rde/xchg/displaysearch/hs.xsl/quarterly_tv_design_features_report.asp

¹¹⁴ Puede consultar el informe en esta web:

http://www.contagiousmagazine.com/2011/10/connected_tv_still_has_work_to_do.pp

¹¹⁵ Consultar el artículo en esta web: <http://www.mediacom.com/en/news--insights/blog/2010/12/7/location-based-services-in-europe.aspx>

con la televisión. Por lo tanto, parece previsible que faltarán contenidos y nuevas formas de interactuar con esta nueva televisión (de Porres, 2011). Por otro lado, hay también muchas plataformas diferentes, lo que obliga a producir adaptándose a cada plataforma, y eso multiplica y encarece los costes. Son plataformas como Sony Media Player, Youview, Applications WebTV, Samsung Apps, Yahoo connected TV, Google TV, Apple TV, TV App store, OTT Video, etc. Que la televisión seguirá siendo un medio de masas, generador de las grandes audiencias, nadie lo duda. Alexander Knetig, editor web de ARTE desde 2009, señala, en este sentido, que Internet es un medio utilizado por las masas, pero no un medio de masas en relación a las audiencias:

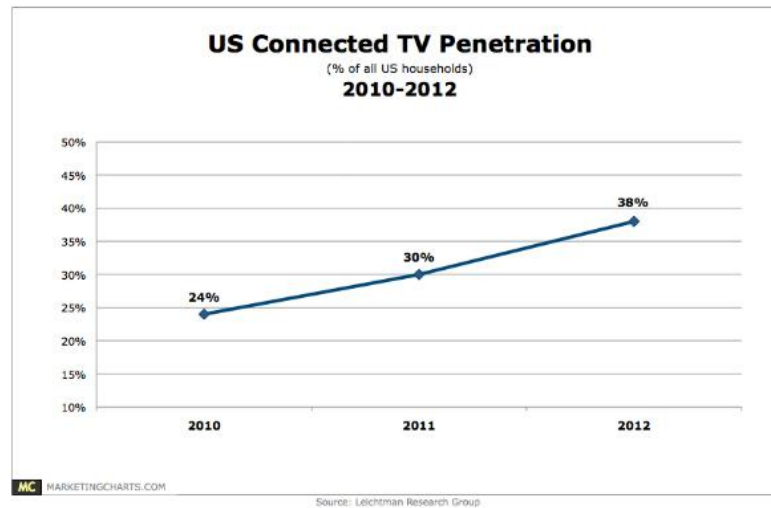
“I think that TV is still the biggest mass-media in the world. The internet is different, as media massively used but not yet a mass media. Although the BBC has 100 million users on their website, this does not even equal 10% of their broadcast audience. My generation are in our late 20s, we were raised with TV, so in a sense it is part of a media culture which is only now beginning to change.” (Knetig, 2011, citat per Lietaert, 2011:28)

En este escenario, los pequeños operadores son los que tienen más libertad para elaborar y llevar a la práctica una estrategia web provechosa. Y esto sucede porque no pueden competir contra las audiencias de las grandes televisiones, y por ello desarrollan estrategias alternativas centradas en el uso de la web, como afirma el propio Knetig:

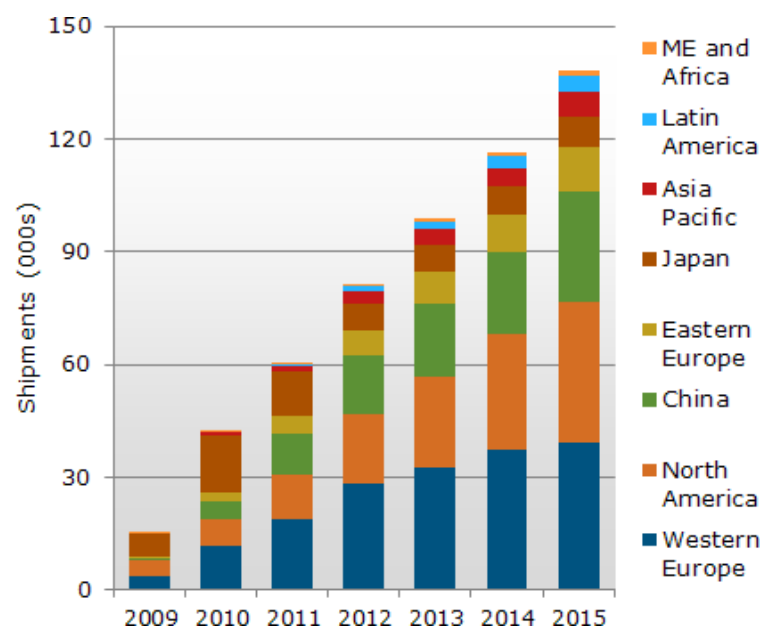
“What I really think is that with relatively small broadcasters such as ARTE – or France 5 – you have more freedom to develop a strategy for the web. Because we only have a 3 to 5% share of the TV audience, we need to develop another strategy. A large private broadcaster like TF1 in France, that produces more entertainment and has a dominant position on TV with about a 25 to 30% of the audience, does not need to develop a web strategy. Not yet anyway.” (Knetig, 2011, citat per Lietaert, 2011:29)

La progresión actual, que se muestra en el siguiente cuadro, indica que la TV conectada estará implantada en un 90% durante la próxima década.

7.2 Penetración de la televisión conectada a los Estados Unidos durante el periodo 2010-2012¹¹⁶



7.3 Implantación de la televisión conectada por continentes (2009-2015)¹¹⁷



La tendencia, según Knetig, es evidente e imparable, sugiriendo que en poco tiempo todos los medios convergerán en la televisión conectada:

¹¹⁶ Fuente: Marketing Charts, Leichtman Research Group (2012)

¹¹⁷ Fuente: DisplaySearch Connected TV Forecast

“Maybe we will have this [Connected TV] in three or four years’ time. We believe that our main objective as a broadcaster is to bring our content to the people; now if it exists in different devices (PC, mobile, connected TV, etc.) or if it is embedded on other platforms, like Google Dailymotion, Vzaar or Vimeo, this is not a problem. These are only the first steps. In a few years, or even months from now, people will browse video content on Youtube from their TV screen.” (Knetig, 2011, citat per Lietaert, 2011:28)

James McQuivey (2011), vicepresidente de Forrester Reserach, una empresa de tecnología y estudios de mercado, opina que mientras que la gente ha estado viendo la televisión de una manera similar durante los últimos 60 años, las cosas están cambiando rápidamente:

“Connected TV uses the internet to provide exactly the right show at exactly the right time on exactly the right device. This is very challenging to the traditional TV model. For documentary films, this creates opportunities that were not there before. For instance, a broadcaster can only buy a few of the documentaries that are on the market because they have limited budget and time slots: they do not really have the tools to let the viewers know that there are other documentaries out there that could be of interest of them.” (McQuivey, 2011, citat per Lietaert, 2011:23)

Según McQuivey, ahora nos encontramos en el estadio que empuja el vídeo hacia una reformulación sustancial, como ha ocurrido con otros medios como el periodístico o la radio:

“The Internet is too powerful! As it has done with music, newspapers and other forms of media, it is now doing the same thing to video, which is forcing the broadcasters to rethink their entire strategy for reaching consumers. Right now, just as we saw in the computer business 30 years ago, there is a war over the operating system of the TV of the future. Microsoft won that war in the PC world. Now in the phone business, there is a war between RIM with its blackberry platform, and of course Apple and Google’s Android. In the TV world, the same thing is happening. For instance Samsung, which is the world’s largest TV maker, has decided that it wants its own platform, because anytime someone was to make an App for their TV platform, they would have to pay Samsung for that App. But at the same time, companies developing operating systems like Google wanted to break into this business and created the backbone with Google TV.” (McQuivey, 2011, citat per Lietaert, 2011:23)

Y destaca, en el siguiente párrafo, algunos de los valores añadidos de este nuevo sistema de televisión, como la versatilidad que conlleva este nuevo modelo:

“Connected TV can use the tools of the Internet such as social recommendation, and algorithm discovery engines such as those used by retail websites like Amazon, so the viewer can find the documentaries that are of interest for them and the produce can find their audience. I won’t say that we have reached the full potential of Connected TV, but there is a huge potential there for documentary filmmakers.” (McQuivey, 2011, citat per Lietaert, 2011:23)

Aunque la tendencia prevé una transición todavía lenta en términos tecnológicos, McQuivey comenta que hay excepciones valiosas como el radiodifusor británico BBC:

“One of the rare exceptions is the BBC, which has very actively made its content available though all kinds of connected TV. Of course the BBC is unique as it does not have to worry about the loss of advertising that occurs when programs are watched via connected TV rather than the traditional TV screen. Most other broadcasters around the world do care about that.” (McQuivey, 2011, citat per Lietaert, 2011:23)

7.3.2 Dispositivos móviles

En el capítulo cuarto ya hemos descrito los dispositivos móviles cuando hemos recorrido la historia del documental interactivo. En este apartado sólo queremos destacar las tabletas móviles como exponente (potencial) ideal para que este género se desarrolle y florezca en nuevas formas. La producción de no ficción interactiva para tabletas móviles empieza a crecer de manera notable a partir de la salida al mercado de la segunda versión del iPad (Apple 2011), promoviendo un nuevo espacio de comunicación móvil que se está consolidando como modelo de negocio 2.0. Estamos asistiendo a la configuración de un nuevo modelo de no ficción audiovisual caracterizada por el uso de diferentes formatos que encuentran un mercado joven y en clara expansión en el sector de los dispositivos móviles para su exhibición. Dispositivos como el iPad y la nueva versión 5 del lenguaje HTML hacen posible que estos géneros interactivos centrados en lo "real" ya sean navegables en teléfonos móviles de tercera generación y dispositivos móviles en general, abriendo todo un nuevo universo conceptual y de posibilidades en relación a temáticas periodísticas, el género documental o aspectos políticos, entre otros. En este nuevo escenario, el mercado de los dispositivos móviles se configura como un terreno virgen e inexplorado, lleno de potencialidades y excelentes perspectivas para los géneros de la no ficción interactiva. Los dispositivos clásicos - como el ratón o el teclado - se sustituyen por otros que abren un nuevo universo de posibilidades más acorde con la forma humana natural de proceder y de relacionarnos. A medida que esta nueva tecnología y formato ofrezcan más alternativas para la interacción entre usuarios e interfaz, las posibles maneras de aprender interactuando con el sistema crecerán también de manera exponencial.

Los libros son uno de los inventos que definen la civilización y hoy están preparados para una revolución. Y este es precisamente el objetivo de la empresa inglesa Touch Press: crear un nuevo tipo de libro que utilice las tecnologías emergentes para redefinir el libro tradicional, volviendo a inventar la publicación, y, por extensión, transformar para siempre el acto de leer. Se trata de un objetivo muy ambicioso y complicado de lograr, pero algunas producciones de esta compañía británica establecida en Londres así lo demuestran. Consideran que producen "libros con vida que definirán el futuro de la edición". Las últimas aplicaciones que han salido para iPad dan pie a pensar que se están abriendo nuevas formas y experiencias de lectura, ahora aplicadas al universo de la poética. Destacamos la aplicación *The Waste Land*, el poema de

Thomas Stearn Eliot producido por Touch Press y la editorial Faber. Lanzada en 2011, esta iniciativa ha supuesto todo un éxito para la compañía. La aplicación, que da vida a uno de los poemas más importantes del siglo XX (con un coste de 13.99 euros), ofrece el texto y notas críticas con comentarios de Ezra Pound, una versión recitada en vídeo del poema, así como lecturas de la pieza, entre las que se incluye una grabación de 1947 del mismo poeta leyendo el poema.

El futuro consumo de las plataformas para los interactores evolucionará como una actividad complementaria, es decir, se visualizarán y se interactuará con dos plataformas al mismo tiempo, combinando preferentemente la televisión con un dispositivo móvil (televisión y mesita, por ejemplo, en lo que se llama como "segunda pantalla"). Actualmente, muchos telespectadores ven la televisión mientras navegan con la tableta sentados en el sofá como primera tendencia de consumo, y en la cama como segunda. Según el Doctor Claudio Feijoó¹¹⁸, nos dirigimos hacia un mundo hiperconectado a base de redes de ultrabanda ancha, donde los teléfonos inteligentes estarán al orden del día, y esto genera todo un conjunto de aplicaciones y contenidos llamados "The apps Economy".

7.3.3 Otras plataformas

Aparte de las dos que hemos comentado en este apartado, citamos a continuación el resto.

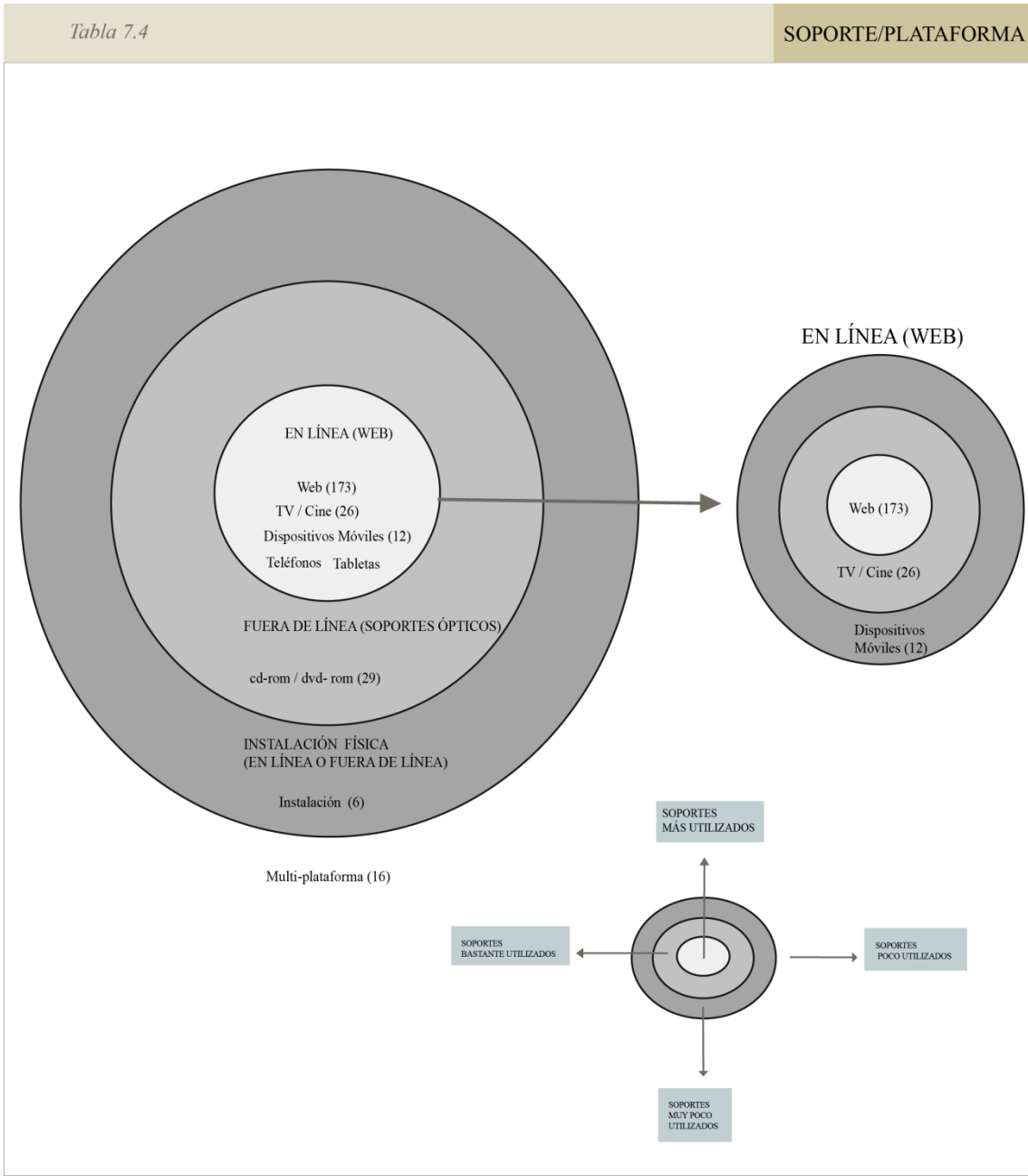
- CD-DVD ROM (fuera de línea)
- Instalación (fuera o en línea)
- TV/Cine (en línea)
- Web a través de ordenador (en línea)
- Móvil (Aplicaciones para Móviles) (en línea)
- Multiplataforma

¹¹⁸ El doctor Feijoó expuso numerosos datos estadísticos durante su intervención en las Jornadas Científicas sobre Comunicación Móvil m-Communication, celebradas en la Universidad de Vic del 19 al 21 de abril de 2012.

7.3.4 Clasificación de plataformas para frecuencias

A continuación ofrecemos un gráfico que sintetiza cada soporte y plataforma y el número de casos que hemos detectado en la muestra.

7.4 Clasificación de documentales interactivos en función de su soporte y/o plataforma



7.4 Evaluación del estado del arte en relación a la experiencia del usuario

7.4.1 El documental-juego, campo en expansión

Como ponía de manifiesto un reportaje periodístico de 2011, "Los videojuegos ganan la partida a la crisis", escrito por Marc Rovira, la industria del entretenimiento multimedia crecía a un ritmo del 10,4% cada año y en Cataluña facturaba más de 11 millones de euros y empleaba a más de 370 personas en 51 empresas (Rovira, 2011). Desde los años ochenta, el negocio se ha solidificado y ha ido cogiendo peso a la misma velocidad a la que han evolucionado los trazos, los diseños, los gráficos, los sonidos y las funciones de unos videojuegos que en sus inicios necesitaban un entramado de cables colgados de un televisor y que ahora caben en cualquier teléfono móvil. Los números lo dejan claro cuando revelan que el mercado mundial del videojuego hizo girar en 2010 58.168 millones de dólares. Y la cosa no se detiene aquí, sino que entre los años 2010 y 2014 se espera que el sector crezca a un ritmo constante de un 10,4% cada año, escalada sólo superada por las previsiones que se hacen respecto de la publicidad en línea (11,6% anual). A escala europea, los videojuegos ya generan más ganancias que el cine y la música, y en España (sexto mercado mundial y cuarto europeo en consumo de videojuegos) la actividad relacionada con los juegos multimedia representó en 2010 unos ingresos por valor de 1.245 millones de euros. Incluso teniendo en cuenta la sacudida que ha provocado la crisis mundial (agravada en este campo por los efectos de la piratería), en el tramo 2006-2010, el sector del videojuego en España ha crecido por encima del 20%. Cataluña juega un papel protagonista en esta partida, ya que hasta 51 empresas catalanas se dedicaban a crear o desarrollar proyectos relacionados con el mundo del videojuego. (Rovira, 2011)

Es indudable que la expansión del juego interactivo está vinculada al uso y aceptación crecientes de la narrativa interactiva. En el artículo "Una década de interactivos", Berenguer (2004) considera que el término ficción interactiva surgió, por primera vez, durante la promoción del juego Zork, en 1982. A pesar de la limitación narrativa que presenta este juego, el género de aventuras al que pertenece (como Myst) constituye uno de los modelos de referencia, un modelo según el cual la interacción revela progresivamente la trama de la historia. También toma como modelo de referencia en el mundo de los juegos SimCity, que Berenguer describe de la siguiente manera:

"En este juego no hay una historia previa sino que se va construyendo a medida que se interacciona, de manera que cada jugador experimenta un relato diferente. Esta fórmula, originalmente aplicada a la evolución de una ciudad, se ha aplicado con éxito a otros escenarios; en el último, The Sims, se aplica a la simulación de una familia. Se trata, pues, de una primera simulación dramática y de la experiencia interactiva más próxima de la ficción en el sentido

tradicional. Además, supone la aplicación a la narrativa de una calidad genuinamente digital: la generación de contenidos." (Berenguer, 2004)

También menciona los MUD (Multi User Dungeons), donde las experiencias evolucionan de acuerdo con las interacciones, como en SimCity, pero, además, se desarrollan en el seno de una comunidad de jugadores, de modo que no sólo se juega contra el ordenador, sino contra otros jugadores, con lo que el entretenimiento se convierte en un espacio de socialización. Según Berenguer, en el mundo de los juegos las referencias imprescindibles en materia de narrativa interactiva son Myst, SimCity y los MUD. Otro aspecto a tener en cuenta son los conceptos relacionados con la compatibilidad entre narrativa y jugabilidad, comenta Berenguer:

"En un plano teórico, las diferencias pueden ser notables. Por ejemplo, las diferencias en el tratamiento del tiempo: en narrativa se relata, comúnmente, un tiempo pasado, mientras que el juego se desarrolla en tiempo presente. La narrativa utiliza saltos en el tiempo y además suele comprimirlo, mientras que en un juego la experiencia sigue un estricto tiempo real. También hay diferencias en la manera de tratar el espacio que rodea la acción: el entorno espacial forma parte fundamental de un juego, en cambio, en una narración puede llegar a ser irrelevante." (Berenguer, 2004)

Por las características del procedimiento enunciado por Murray (2004:2) - la capacidad de encarnar las reglas y ejecutarlas -, el medio digital es el entorno perfecto para los videojuegos. La posibilidad de interactuar con el artefacto es un aspecto que es tan importante que cambió por completo las reglas en los documentales interactivos: de espectador (interacción cognitiva) en interactor (interacción cognitiva y física). Algunos autores de documentales interactivos, más cerca de los diseñadores de juegos que los cineastas lineales, han tomado prestados elementos del juego para afectar la lógica en la configuración de la interactividad, que efectivamente puede cambiar la experiencia. Zimmerman (2004:160) ilustra los juegos como "a voluntary interactive activity in which one or more players follow rules that constraints their behaviour, enacting an artificial conflict that ends in a quantifiable outcome". Analizando en detalle las palabras clave introducidas por su definición de juegos (el conflicto, los resultados y las normas), permite poner de relieve su utilización en los documentales interactivos y de ver cómo se puede dar forma a la experiencia, en algunos casos, de una manera muy significativa (Bonino, 2011:12). Examina a continuación tres ejemplos de especial interés: *Collapsus* (2010), *Americas Army* (2002) y *JFK: reloaded* (2004).

Collapsus (2010) es una experiencia interactiva que combina interactividad, animación, ficción y documental. Presenta un futuro próximo y muestra cómo la transición energética inminente afecta a un grupo de diez jóvenes, que parecen estar atrapados en una conspiración de la energía (Submarinechannel, 2010). Se trata de una historia de ficción que trata de recrear la realidad que

el jugador experimentaría si se produjera una crisis energética mundial inminente. Como la audiencia del documental lineal cada vez es menor y de más edad en promedio, obliga a los creadores a insertar estrategias propias de los juegos para hacer los proyectos más atractivos, inmersivos y participatoris. Bonino lo describe así:

[...] “the audience for documentary is dying. The average age of a television documentary viewer is 55 and up ‘ (ibid.): in order to attract a younger audience, the authors opted for game elements that would work as decision points between lexias, enacting a conflict between the VURP and the system, for a quantifiable outcome, which is going on with the story.” (Bonino, 2011:12)

En este documental interactivo, al VURP - según Bonino Viewer, User, Reader y Player a la vez - se le pide que descifre un mensaje para descubrir la clave que conduciría a la continuación de la historia. En la teoría de juegos, el concepto de conflicto y los resultados son bien conocidos: el juego de ajedrez, por ejemplo, puede ser visto como un conflicto entre dos jugadores que termina con un resultado cuantificable, ya sea ganar, perder o empatar. En los videojuegos actúa la misma lógica, pero en comparación con el sistema, también es posible competir contra otros jugadores, como en los juegos multijugador. En el caso de *Collapsus*, el conflicto es un rompecabezas que tiene una respuesta correcta. Para continuar con la historia, el diseñador decidió crear un conflicto entre el usuario y el sistema, que tiene una sola respuesta correcta, la que hay que superar para avanzar. Esto puede ser un paso crítico porque el flujo de la narración depende de la capacidad del interactor para superar este paso, y en el caso de no poder pasar, puede dar como resultado la imposibilidad de continuar con la historia, por no hablar de la posibilidad de desesperación de un interactor no interesado en la solución de problemas (Bonino, 2011:13). Otra herramienta a disposición del autor en cuanto a jugabilidad de la experiencia es el establecimiento de normas que podrían restringir el comportamiento del interactor.

Zimmermann y Salen dividen las reglas de un juego en tres categorías: operacionales, que son las normas que son "synonymous with the written-out rules that accompany board games and other non-digital games" (Salen y Zimmerman, 2004:130) , constitutivas, que son "las estructuras subyacentes formales que hay por debajo de la superficie" de las reglas presentadas a los jugadores, y las reglas implícitas, que son las reglas no escritas del juego que " concern etiquette, good sportsmanship, and other implied rules of proper game behavior". Las reglas constitutivas son las que el autor tiene la posibilidad de manipular para limitar el comportamiento del interactor y con ello cambiar la experiencia y la interacción: se convierten en la estructura formal del juego al determinar su singularidad. Esto es lo que sucede en *Rider spoke* (2006), un juego de localización establecido en muchas ciudades del mundo, que se centra

en la relación del jugador con la ciudad. En esta pieza, se le pide al usuario que circule con una bicicleta en el centro de la ciudad, por la noche, con un dispositivo GPS conectado a la bicicleta que informa de su ubicación y responde a las preguntas que una voz grabada le formula a través del dispositivo. El comportamiento - aplicación de normas restrictivas - es decir, que los autores salgan con la bicicleta de noche en la ciudad al atardecer, se ha diseñado para dar forma a la experiencia que el jugador experimenta. Esto repercute en la manera como el usuario interactúa con el sistema y en las opciones de la toma de decisiones. (Bonino, 2011:13)

Americas Army es un juego multijugador en línea creado por el ejército de Estados Unidos en 2002 con dos propósitos principales: informar y educar a la población civil de una realidad, la experiencia del ejército, y reclutar gente, a través de una simulación inmersiva y atractiva del campo de batalla. Se puede considerar como un documental interactivo de conversación donde se permite al interactor navegar por el espacio virtual. Llamarlo una simulación de un campo de batalla podría resultar reductivo: *Americas Army* es la recreación de la experiencia del ejército. Después de haber instalado el videojuego en el ordenador, el jugador debe realizar una formación básica obligatoria antes de entrar al terreno de juego, que para un jugador inexperto puede necesitar más de 30 minutos (Neiborg, 2005). Los desarrolladores tenían acceso directo a los lugares que iban a recrear, así como a las armas y el equipo después de modelar una gran cantidad de material virtual. Incluso el manejo de armas se vuelve a crear después de los procedimientos oficiales del ejército: el jugador debe aprender a cargar un fusil M16A2 a través de una animación del juego que simula la recarga. Muy interesante es el caso de la formación médica: para convertirse en un "combatiente salvavidas", el jugador debe asistir a las clases virtuales, donde es entrenado en los procedimientos básicos de medicina, como la forma de abrir las vías respiratorias en un accidente durante una batalla, etc. Después de esto, el jugador debe superar una prueba escrita. Los efectos auditivos se utilizan en el juego con el fin de sumergir aún más al jugador en el mundo virtual: los sonidos generados por las armas reales se registraron en el lugar real y las voces de los personajes que no son jugadores fueron suplantadas por auténtico personal del ejército, al igual que el sargento de instrucción en la formación básica. El grado de dependencia del jugador es alta y las acciones que el jugador es capaz de asumir se encuentran perfectamente en equilibrio con las restricciones formales que el juego propone, que son el hecho de que sea necesario matar a todos del otro equipo y jugar con la condición sabiendo que todo aquel que no pertenezca al equipo propio intentará matar al jugador oponente. El nivel de inmersión es muy alto: la "suspensión de la incredulidad" que el jugador experimenta es total: gracias a un mundo virtual inmersivo, el jugador es capaz de sumergirse completamente en un mundo diferente, aceptando las reglas implícitas, gracias a las

características procesales de los medios de comunicación que podrían volver a crear una experiencia audiovisual rica. Por supuesto, la interacción está estructurada como un juego. El campo de batalla es la idea esencial de un conflicto, y los resultados cuantificables, por supuesto, ganar. Una vez más, el sistema de gobierno es también una recreación de lo que tiene lugar durante una batalla: hay que matar a todo lo que no es parte del propio equipo y si uno muere, el juego se detiene y lo único que se puede hacer es conversar con otros jugadores muertos. Algo que podría suceder y que puede tener un efecto sobre la (virtual) vida del jugador es la posibilidad de ser expulsado. En el juego sólo hay una regla estricta: no matar a un compañero de tu equipo. Si esto ocurre, el jugador puede ser expulsado del servidor (Bonino, 2011:17). Como señala Henry Hoffman en su ensayo *Interactive Documentary: The Hybridisation of Genre and the Epistemological Indexicality Conflict* (2010), existen numerosos ejemplos de juegos que presumen de formar parte del género documental, o al menos en parte, ser documentales. También hay ejemplos multimedia de documentales interactivos en los que falta el elemento de juego en el sentido tradicional y se utilizan como una forma más atractiva de presentar la información. (Hoffman, 2010:2)

Un título polémico, *JFK Reloaded* (2004), es un juego en el que se invita al jugador a recrear con precisión el asesinato de John Fitzgerald Kennedy, el presidente de Estados Unidos, a través de los ojos de su asesino, Lee Harvey Oswald. Contiene audio desde el hecho real y es una recreación realista de la situación, incluyendo las representaciones exactas del suceso, las personas y el medio ambiente. Lo único que no tiene realidad es el hecho mismo, ya que esto queda a discreción del jugador y es el núcleo de la jugabilidad. Esto problematiza la afirmación implícita del documental *JFK: Reloaded* cuando Renov establece que el signo documental puede ser considerado como una pieza del mundo sacado de su contexto cotidiano en lugar de ser fabricado para la pantalla: “[...] the documentary sign may be considered as a piece of the world plucked from its everyday context rather than fabricated for the screen [...]” (Renov, 1993:7). Está claro que la afirmación de la verdad dentro de *JFK: Reloaded* es un poco comprometida por las elecciones del jugador que se presentan a través de la interactividad. Sin embargo, la mecánica principal del juego consiste en recrear el evento con la mayor precisión posible, de manera que el objetivo del juego es crear realmente una documentación de la realidad a través de una salida creativa. Esto, a su vez, cumple con la teoría que afirma que “la verdad se manifiesta en una estructura de ficción” por Renov (1993). Además, se adapta a la categoría reflexiva de Nichols, en la que se reconoce el espectador (más aún que el de cualquier película) y trata directamente con la idea de representación (en este sentido, la recreación digital). Otro dilema que el juego *JFK: Reloaded* presenta es el estigma social asociado a los

juegos con respecto a la inmersión del jugador y como este es de alguna manera desagradable cuando se aplica a hechos reales. Como argumenta Hoffffman (2010:2): “It appears through the media controversy that followed the release of JFK: Reloaded is more concerned with the medium of game used in conjunction with serious topics of social relevance, than it is with the topics raised”. La idea de que los juegos de alguna manera son irresponsables, independientemente de su manejo de la materia, es un obstáculo que los diseñadores de documentales interactivos deberán encarar para obtener la aprobación pública (Hoffman, 2010:2). En conclusión, se hace evidente que hay un conflicto directo entre la interactividad presente en los juegos y la afirmación de la verdad implícita en el documental. Sin embargo, a través de las teorías populares de Renov, Nichols y otros autores, queda claro la declaración que la verdad puede existir con cierta coherencia cuando se presenta a través de medios de ficción. Y continúa señalando Hoffman:

“It is clear from my research that the defining categories laid out by Nichols: expository, observational, interactive and reflexive; can just as easily categorise these games and that the growing trend of narrative driven, immersive game environments lends itself to the linearity and plot-driven structure of documentaries. Whilst the interactivity versus actuality complex initially appears to limit the medium of the documentary game, in reality it's the same as balancing narrative and interactivity, or open-endedness and interactivity.” (Hoffman, 2010:2)

7.4.2 Modalidades de navegación y de interacción

A partir de nuestra aportación a la investigación basada en la detección y caracterización de diferentes modalidades de navegación e interacción, presentamos esquematizadas aquí las diferentes maneras en que se traduce la experiencia del usuario y/o interactor, ya sea a partir una navegación - en el sentido de visitar y recorrer - o ya sea a partir de una interacción - en el sentido de cambiar, modificar, superar pruebas, etc. -.

1 - Modalidad de navegación partida / mosaico

Submodalidades: Temas, capítulos, secuencias, historias, tópicos

Metáfora gráfica de la secuencia ordenada de los principales ejes temáticos (particiones por secuencias o unidades temáticas del documental audiovisual). También conocido como "ordenar y buscar", este documental interactivo no tiene línea de tiempo y presenta una visión general de todas las opciones desde el principio. Estos documentales aparecen a menudo como un mosaico de clips que luego pueden ser leídos y ordenados en función de una serie de etiquetas predeterminadas y temas.

2 - Modalidad de navegación temporal

Submodalidades: siglos, décadas, años, meses, días, fechas concretas, eventos, periodos /etapas

Metáfora gráfica del eje cronológico. Documentales interactivos que se han construido sobre una línea de tiempo diferentes, que, a pesar de presentar desvíos y distracciones, guían el internauta desde un principio determinado a un punto final definitivo. Se trata de un guión predeterminado aunque no lo parezca aparentemente.

3 - Modalidad de navegación espacial

Submodalidades: Mapa geográfico, mapa gráfico, mapa estadístico, fotografías, geolocalización

Metáfora gráfica de la recreación digital de un escenario físico descrito o que mantenga relación con el contexto y/o tema del documental. En el caso de la geolocalización, esta modalidad incorpora historias e información en un mapa real, ya sea permitiendo a los internautas navegar a través de una URL, o a través de aplicaciones de localización generados por ciertos puntos de GPS en un espacio del mundo real, como las calles de una ciudad.

4 - Modalidad de navegación testimonial

Submodalidades: vídeo/audio de los personajes, vídeo/audio de los participantes-entrevistados

Metáfora gráfica del dibujo de los personajes históricos a los que se refiere el documental (personajes).

5 - Modalidad de navegación ramificada

Submodalidades: elegir opción

Metáfora del esquema multidesarrollo que comienza de manera automática la narración y en un punto determinado se para y el usuario debe bifurcarse de manera obligatoria. Documental interactivo que requiere la intervención del usuario en forma de opciones. La narrativa de bifurcación es una construcción de espacios donde el internauta entra para descubrir su contenido. Cada espacio puede llevar a otros, pues no hay ni principio ni fin y el internauta es el único agente de su experiencia.

6 - Modalidad de navegación hipertextual

Submodalidades: Esquema hipertextual a base de nodos y enlaces

Metáfora que sigue el esquema de esqueleto hipertextual clásico: un conjunto de contenidos articulados a partir de nodos, vínculos y anclas.

7 - Modalidad de navegación preferencial

Submodalidades: Arrastrar media en zonas concretas, botones de adición y supresión

Metáfora de conjunto de cuadros vacíos que se llenan y se ordenan con la información elegida por parte del usuario.

8 - Modalidad de navegación audiovisual

Submodalidades: vídeo y audio, animación y audio, animación con vídeo y audio, fotografía y audio

Metáfora en forma de barra de navegación en la parte inferior del vídeo o de botones separados en algún lugar de la pantalla (desde donde activamos las diferentes particiones).

9 - Modalidad de navegación sonora

Submodalidades: audio, música

Metáfora en forma de reproductor de música o de webcast de audio

10 - Modalidad de navegación simulada-inmersiva

Submodalidades: simulación, juego interactivo

Metáfora basada en los parámetros de simulación e inmersión que proponen los videojuegos. En el caso de la simulación, se trata de recrear la situación real dotándola con el máximo de realismo posible para lograr una inmersión casi total. A menudo integradas en otra forma de documental interactivo, el juego se distingue ya que confronta a los internautas con una serie de desafíos y preguntas que normalmente se pueden completar o resolver superando un número determinado de secuencias.

11 - Interacción con aplicaciones 2.0

Submodalidades: conexión/incrustación herramientas 2.0

Metáfora de la participación del interactor en el sistema de tal manera que aporte su punto de vista o utilice otras plataformas para comunicarse con el interactivo.

12 - Interacción generativa

Submodalidades: Colaboración, añadir o aportar contenido al sistema, buscador de media en equipo informático

El usuario-interactor actúa como emisor de contenidos y el director de la pieza como filtrador de calidad (normalmente). Documental interactivo que crece y cambia gracias a las aportaciones de sus usuarios, a menudo utilizando una retroalimentación a través de archivos de vídeo, texto, fotografías o presentaciones en audio.

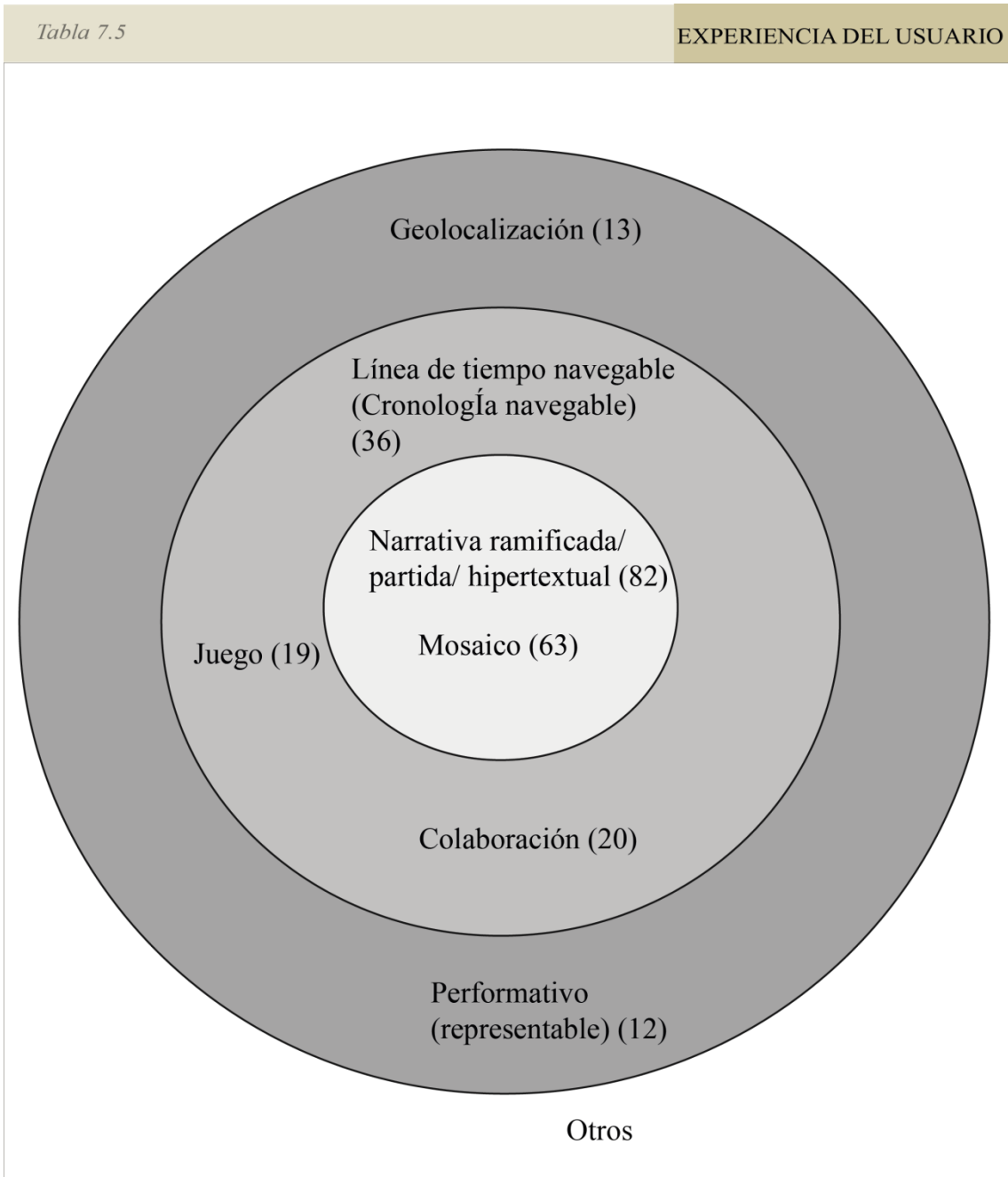
13 - Interacción física experimentada

Historia que se va generando a medida que la persona se va desplazando físicamente por un recorrido determinado y el sistema va creando un registro a nivel de experiencia.

7.4.3 Clasificación de modalidades de navegación e interacción por frecuencias

A continuación ofrecemos un gráfico que sintetiza los diferentes tipos de experiencia del usuario y el número de ejemplos que hemos detectado.

7.5 Clasificación de documentales interactivos en función de la experiencia del usuario

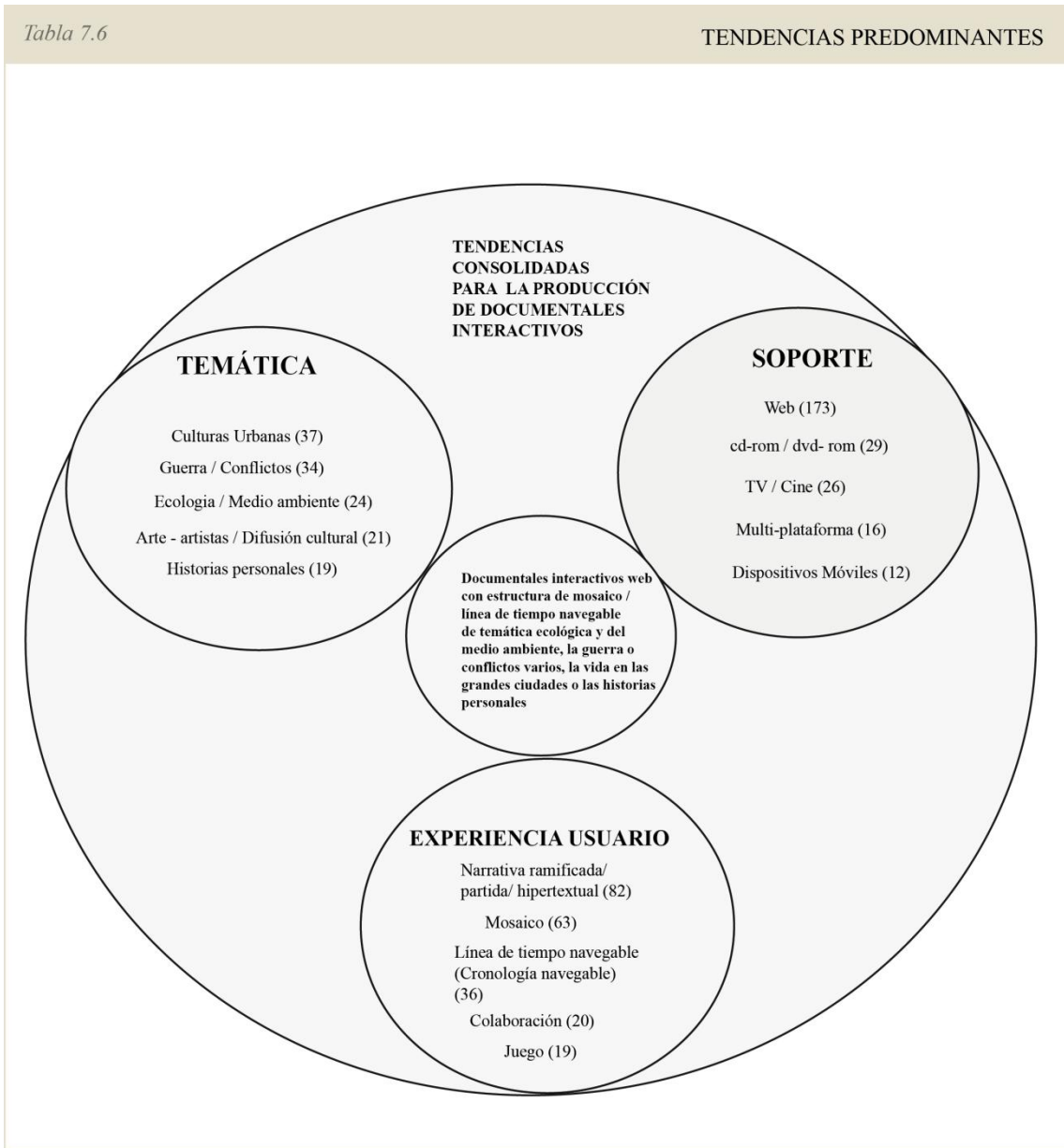


7.4.4 A modo de conclusión

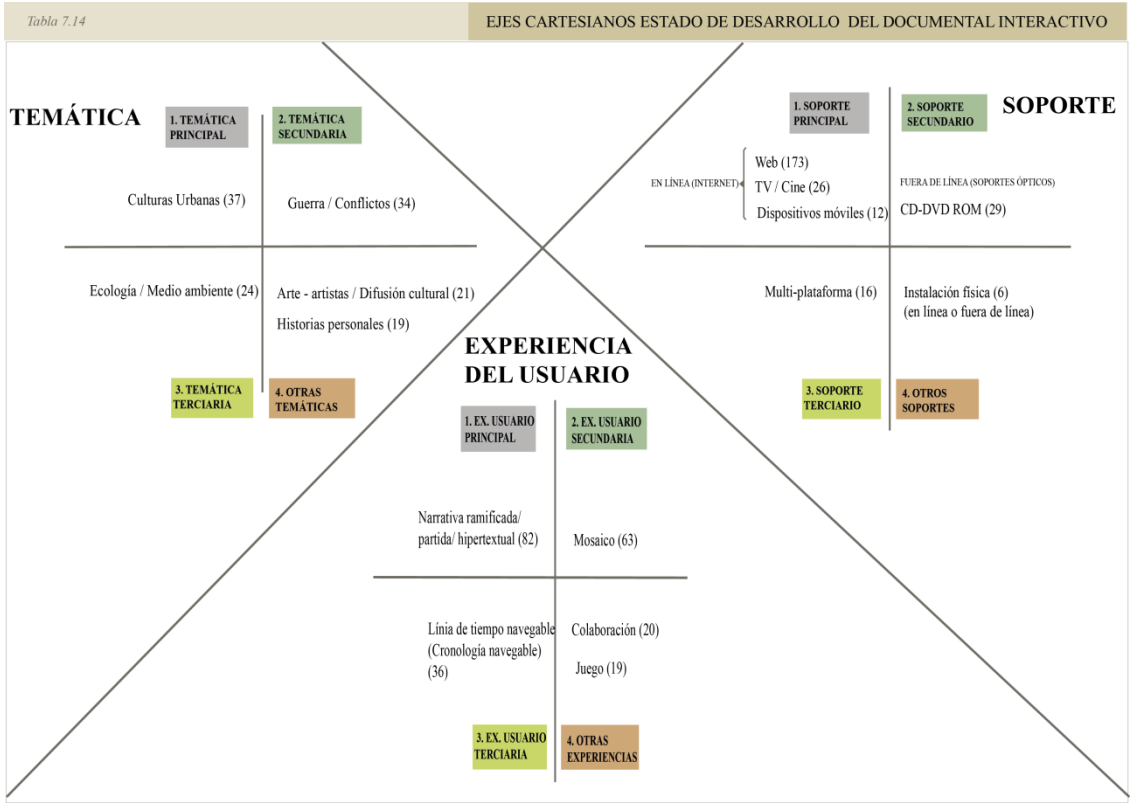
En conclusión, podríamos afirmar que la tipología de documentales interactivos que más abundan son los documentales interactivos web con estructura de mosaico o línea de tiempo navegable (explícita o implícita), que tratan aspectos relacionados con la temática ecológica y

del medio ambiente, la guerra o conflictos, la vida en las grandes ciudades o las historias personales.

7.6 Tendencias consolidadas para la producción de documentales interactivos



7.7 Ejes cartesianos que combinan la triple propuesta de análisis del documental interactivo



7.5 Resumen comparativo entre las tres propuestas

A continuación ofrecemos dos cuadros resumen de este capítulo, un cuadro resumen del estado de desarrollo en relación a la temática, soporte y experiencia de usuario y el final, donde aplicamos nuestra triple propuesta taxonómica en los ejemplos analizados durante la investigación.

7.8 Cuadro resumen del estado de desarrollo en relación a la temática, soporte y experiencia de usuario

Tabla 7.8

RESUMEN ESTADO DE DESARROLLO EN FUNCIÓN DE LA TEMÁTICA, SOPORTE Y EXPERIENCIA DEL USUARIO

TEMÁTICA	SOPORTE/ PLATAFORMA	EXPERIENCIA DEL USUARIO
1.Culturas Urbanas (37)	1.Web (173)	1.Narrativa ramificada/ partida/ hipertextual (82)
2.Guerra/Conflictos (34)	2.CD-DVD ROM (29)	2.Mosaico (63)
3.Ecología/ Medio ambiente (24)	3.TV / Cine (26)	3.Línea de tiempo navegable (Cronología navegable) (36)
4.Arte - artistas / Difusión cultural (21)	4.Multi-plataforma (16)	4.Colaboración (20)
5.Historias personales (19)	5.Movil (Aplicaciones para Móviles) (12)	5.Juego (19)
6.Salud/Salud mental (14)	6.Instalación (6)	6.Geolocalización (13)
7.África / Culturas africanas (11)		7.Performativo (representable) (12)
8.Cultura popular (10)		
9. Educación (9)		
10.Otras (8)		
11.Latinoamérica / Culturas latinas (8)		
12.Culturas del oriente medio (7)		
13.Ciencia / Medicina (6)		
14.Crimen/Justicia (6)		
15.Tecnologías/ Informática (6)		
16.Viajes (6)		

7.9 Aplicación de la propuesta taxonómica en los proyectos analizados en la investigación doctoral

Tabla 7.9 APLICACIÓN DE LA PROPUESTA TAXONÓMICA A LOS PROYECTOS ANALIZADOS EN LA INVESTIGACIÓN

NOMBRE	TEMÁTICA	SOPORTE	EXPERIENCIA USUARIO	SÍNTESIS MODALIDADES
<i>The Aspen Movie Map</i>	Culturas urbanas Otros (Simulador)	Instalación	Juego	Representación Navegación
<i>Sim City</i>	Otros (Simulador)	CD-DVD ROM Web	Juego	Representación Navegación Interacción
<i>Moss Landing</i>	Historias personales	CD-DVD ROM	Mosaico	Representación Navegación
<i>J. Robert Oppenheimer and the atomic bomb</i>	Guerra/conflictos	CD-DVD ROM	Narrativa ramificada	Representación Navegación
<i>Jerome B. Wiesner, 1915-1994: A Random Walk through the 20th Century</i>	Arte/Difusión cultural	CD-DVD ROM	Narrativa ramificada	Representación Navegación
<i>Boston Renewed Vistas</i>	Culturas urbanas Otros (Arquitectura)	CD-DVD ROM	Narrativa ramificada	Representación Navegación
<i>Rehearsal of Memory</i>	Salud/Salud mental	CD-DVD ROM Instalación	Narrativa ramificada	Representación Navegación Interacción
<i>Moi, Paul Cézanne</i>	Arte/Difusión cultural	CD-DVD ROM	Mosaico Narrativa ramificada	Representación Navegación
<i>Musée d'Orsay. Visite virtuelle</i>	Arte/Difusión cultural	CD-DVD ROM	Mosaico	Representación Navegación
<i>Moi, Paul Cézanne</i>	Arte/Difusión cultural	CD-DVD ROM	Mosaico Narrativa ramificada	Representación Navegación
<i>Opération Teddy Bear</i>	Guerra/conflictos	CD-DVD ROM	Narrativa ramificada	Representación Navegación
<i>Le mystère Magritte</i>	Arte/Difusión cultural	CD-DVD ROM	Mosaico Narrativa ramificada	Representación Navegación
<i>Makers of the 20th Century</i>	Cultura popular	CD-DVD ROM	Mosaico	Representación Navegación
<i>Au cirque avec Seurat</i>	Arte/Difusión cultural	CD-DVD ROM	Mosaico	Representación Navegación
<i>Dans un quartier de Paris</i>	Historias personales Culturas urbanas	Web	Mosaico Narrativa ramificada	Representación Navegación

Tabla 7.9 APLICACIÓN DE LA PROPUESTA TAXONÓMICA A LOS PROYECTOS ANALIZADOS EN LA INVESTIGACIÓN

NOMBRE	TEMÁTICA	SOPORTE	EXPERIENCIA USUARIO	SÍNTESIS MODALIDADES
<i>Dotze sentits</i>	Arte/Difusión cultural	CD-DVD ROM	Mosaico Narrativa ramificada	Representación Navegación
<i>Inmemory</i>	Cultura popular Arte/Difusión cultural	CD-DVD ROM	Mosaico	Representación Navegación
<i>Becoming Human</i>	Otros (Historia) Cultura popular	Web (Descargable)	Cronología navegable Narrativa ramificada	Representación Navegación
<i>Joan Miró. El color dels somnis</i>	Arte/Difusión cultural	CD-DVD ROM	Cronología navegable Narrativa ramificada Mosaico	Representación Navegación
<i>360 Degrees</i>	Otros (prisiones)	Web	Mosaico Narrativa ramificada	Representación Navegación
<i>Bleeding Through, Layers of Los Angeles, 1920-1986</i>	Culturas urbanas	CD-DVD ROM	Mosaico Narrativa ramificada	Representación Navegación
<i>American Army</i>	Guerra/conflictos	Web	Narrativa ramificada	Representación Navegación Interacción
<i>6 Billion Others</i>	Cultura popular Historias personales	Web	Mosaico Colaboración	Representación Navegación
<i>34North, 118West</i>	Culturas urbanas	Movil	Juego Geolocalización Performativo	Representación Navegación Interacción
<i>BCNova</i>	Culturas urbanas Otros (historia)	Web	Cronología navegable Narrativa ramificada Mosaico	Representación Navegación
<i>JFK Reloaded</i>	Guerra/conflictos Historias personales	Web	Juego Geolocalización	Representación Navegación Interacción
<i>Greenwich Emotional Map</i>	Cultura urbana Historias personales	Movil	Juego Geolocalización Performativo	Representación Navegación Interacción
<i>Filmmaker-in-residence</i>	Salud/Salud mental Historias personales Cultura urbana	Web	Narrativa ramificada	Representación Navegación
<i>Forgotten Flags</i>	Cultura popular Historias personales	Web	Narrativa ramificada	Representación Navegación
<i>The Echo Chamber Project</i>	Historias personales Cultura popular	Web	Mosaico Narrativa ramificada	Representación Navegación

Tabla 7.9 APLICACIÓN DE LA PROPUESTA TAXONÓMICA A LOS PROYECTOS ANALIZADOS EN LA INVESTIGACIÓN

NOMBRE	TEMÁTICA	SOPORTE	EXPERIENCIA USUARIO	SÍNTESIS MODALIDADES
<i>Thanatorama</i>	Otros (muerte)	Web	Mosaico Narrativa ramificada	Representación Navegación
<i>Hope: Living and Loving with HIV in Jamaica</i>	Salud/Salud mental	Web	Mosaico Narrativa ramificada	Representación Navegación
<i>Pax Warrior</i>	Guerra/conflictos	Web	Juego	Representación Navegación Interacción
<i>Guernika, pintura de guerra</i>	Arte/Difusión cultural Historias personales Guerra/conflictos	Web TV / Cine Media Center	Mosaico Narrativa ramificada Cronología navegable	Representación Navegación Interacción
<i>This Land</i>	Viajes Historias personales	Web	Mosaico Narrativa ramificada	Representación Navegación
<i>Rehearsing Reality</i>	Ecología/medio ambiente Historias personales	Web	Narrativa ramificada	Representación Navegación
<i>Rider Spoke</i>	Culturas urbanas Historias personales	Movil	Juego Geolocalización Performativo	Representación Navegación Interacción
<i>Gaza Sderot</i>	Guerra/conflictos Culturas del oriente medio Historias personales	Web	Mosaico Narrativa ramificada	Representación Navegación
<i>Journey to the End of the Coal</i>	Culturas del oriente medio Historias personales	Web	Narrativa ramificada	Representación Navegación
<i>The Challenge</i>	Ecología/medio ambiente	Web TV - Cine	Mosaico Narrativa ramificada	Representación Navegación
<i>Capturing Reality: The Art of the Documentary</i>	Arte/Difusión cultural	Web	Mosaico	Representación Navegación
<i>GDP: Measuring the Human Side of the Canadian Economic Crisis</i>	Historias personales Otros (crisis)	Web	Mosaico Cronología navegable	Representación Navegación Interacción
<i>The Iron Curtain Diaries 1989-2009</i>	Guerra/conflictos	Web	Mosaico Narrativa ramificada	Representación Navegación
<i>The Big Issue</i>	Salud/Salud mental	Web	Mosaico Narrativa ramificada	Representación Navegación
<i>Mapping The Street</i>	Cultura popular Historias personales	Web	Mosaico Narrativa ramificada Colaboración	Representación Navegación Interacción

Tabla 7.9 APLICACIÓN DE LA PROPUESTA TAXONÓMICA A LOS PROYECTOS ANALIZADOS EN LA INVESTIGACIÓN

NOMBRE	TEMÁTICA	SOPORTE	EXPERIENCIA USUARIO	SÍNTESIS MODALIDADES
<i>Planet Galata</i>	Historias personales Culturas urbanas	Web	Narrativa ramificada	Representación Navegación
<i>Soul Patron</i>	Historias personales Culturas urbanas	Web	Narrativa ramificada	Representación Navegación
<i>Welcome to Pine Point</i>	Historias personales Cultura popular	Web	Narrativa ramificada	Representación Navegación
<i>Metamental-i-doc</i>	Arte/Difusión cultural Otros	Web TV - Cine	Mosaico	Representación Navegación Interacción
<i>Out my Window</i>	Historias personales Culturas urbanas	Multiplataforma (Web, Instalación)	Mosaico Colaboración	Representación Navegación
<i>Collapsus</i>	Ecología/ medio ambiente Guerra/conflictos	Web	Narrativa ramificada	Representación Navegación
<i>Prison Valley</i>	Historias personales Otros (prisiones)	Web TV - Cine	Mosaico Narrativa ramificada	Representación Navegación Interacción
<i>18 Days in Egypt</i>	Guerra/conflictos África/culturas africanas	Web Movil	Mosaico Colaboración	Representación Navegación Interacción
<i>Happy World</i>	Guerra/conflictos Culturas del oriente medio	Web	Narrativa ramificada	Representación Navegación
<i>Walking the Edit</i>	Historias personales Culturas urbanas	Movil	Juego Geolocalización Performativo	Representación Navegación Interacción
<i>One Millionth Tower</i>	Historias personales Culturas urbanas	Multiplataforma	Juego Mosaico Colaboración	Representación Navegación
<i>En un xip multicolor</i>	Historias personales Ciencia/medicina Tecnologías/informática	Web TV - Cine Movil	Mosaico	Representación Navegación Interacción
<i>ALMA. A tale of vilience</i>	Guerra/conflictos Culturas latinas Historias personales	Web	Mosaico Narrativa ramificada	Representación Navegación
<i>SEAT. Las sombras del progreso</i>	Historias personales Otros (Historia)	Multiplataforma/ Transmedia (web, app, libro, etc.)	Narrativa ramificada	Representación Navegación
<i>OFFSHORE</i>	Ecología/medio ambiente Guerra/conflictos	Web TV - Cine	Juego Narrativa ramificada Colaboración	Representación Navegación Interacción

CAPÍTULO 8

MODELO DE CATEGORIZACIÓN PARA EL ANÁLISIS Y LA PRODUCCIÓN

8.1 Introducción

En los capítulos anteriores hemos argumentado y precisado una aproximación al concepto de documental interactivo apuntando una visión histórica, la diferenciación respecto del documental convencional, una definición propia, el cambio en los principales roles implicados, sus principales características a nivel del emisor, del texto y de la recepción, y una propuesta taxonómica original tras valorar las clasificaciones de los autores principales. Ahora damos un paso más en esta investigación y presentamos una propuesta de modelo específico de comprensión del género. La propuesta de modelo que introducimos en este capítulo pretende ser válida y útil para dos funcionalidades principales: en primer lugar para facilitar el análisis de los documentales interactivos existentes, así como su posible clasificación, y en segundo lugar, para aportar elementos de juicio con vistas a la construcción y producción de este tipo innovador de documental. Para la confección de un modelo de análisis de un género audiovisual determinado, es conveniente proceder estableciendo, argumentando y justificando las principales categorías y subcategorías identificables en el conjunto, ya sea a través de métodos inductivos (a partir de la observación sistemática de la realidad existente) o deductivos (a partir de ciertos presupuestos generales aplicables al campo) o de la combinación entre ambos.

8.2 Propuesta de categorías, subcategorías e indicadores. Cuadro-resumen del modelo

Presentamos en primer lugar el resumen general de nuestra propuesta de modelo (véase tabla 8.1) articulada y fundamentada sobre cinco categorías principales, con el conjunto de subcategorías y de indicadores correspondientes a cada una, que pasaremos luego a justificar y describir.

Categoría A: Producción y circulación

Categoría B: Integración y navegación

Categoría C: Estructuración de los contenidos

Categoría D: Experiencia del interactor.

Categoría E: Representación de la realidad

8.1 Modelo completo de análisis del documental interactivo

Tabla 8.1 MODELO DE CATEGORIZACIÓN DEL DOCUMENTAL INTERACTIVO		
CATEGORIA	SUBCATEGORIA	INDICADORES - ELEMENTOS SIGNIFICATIVOS
A PRODUCCIÓN Y CIRCULACIÓN	A1. Producción A2. Distribución A3. Exhibición A4. Recepción	Ver apartado referente a la categoría A
B INTEGRACIÓN Y NAVEGACIÓN	B1. Eje autor vs interactor (narrador vs lector) B2. Eje autor vs texto (control vs descubrimiento) B3. Eje interactor vs texto (disfrute vs dificultad)	Ver apartado referente a la categoría B
C ESTRUCTURACIÓN DE LOS CONTENIDOS	C1. Contenido (inventio) C2. Estructuración y ordenación (dispositio) C3. Presentación (elocutio) C4. Relación local/global	Ver apartado referente a la categoría C
D MODALIDADES DE NAVEGACIÓN E INTERACCIÓN	D1. Partida (N) D2. Temporal (N) 8. Audiovisual(N) D3. Espacial (N) 9. Sonora (N) D4. Testimonial (N) 10. Simulada (N) D5. Ramificada (N) 11. Apps 2.0 (I) D6. Hipertextual (N) 12. Generativa (I) D7. Preferencial (N) 13. Experimentada (I)	Ver apartado referente a la categoría D
E MODOS DE REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD	E1. Poético E2. Expositivo E3. Observacional E4. Participante E5. Reflexivo E6. Performativo	Ver apartado referente a la categoría E

A continuación se ofrecen cinco tablas donde se enumeran los principales indicadores y elementos significativos de cada categoría.

8.2 Modelo de categorización. Categoría A. Indicadores y elementos significativos

Tabla 8.2 MODELO DE CATEGORIZACIÓN DEL DOCUMENTAL INTERACTIVO - CATEGORÍA A		
CATEGORIA	SUBCATEGORIA	INDICADORES - ELEMENTOS SIGNIFICATIVOS
A PRODUCCIÓN Y CIRCULACIÓN	A1. Producción	- Referencias del autor (director) de la obra - Referencias del equipo productor de la obra
	A2. Distribución	- Medio y canal encargado de realizar la distribución - Circuito de festivales y certámenes al que se presenta el proyecto - Campaña de marketing y viralización
	A3. Exhibición	- Producción para un solo soporte o para diferentes plataformas - Tipo de estrategia transmediática
	A4. Recepción	- Recepción individual - colectiva - Posición del receptor - Esfuerzo para avanzar en relación a la navegación - Nivel de interacción para participar en el proyecto

8.3 Modelo de categorización. Categoría B. Indicadores y elementos significativos

Tabla 8.3 MODELO DE CATEGORIZACIÓN DEL DOCUMENTAL INTERACTIVO - CATEGORÍA B		
CATEGORIA	SUBCATEGORIA	INDICADORES - ELEMENTOS SIGNIFICATIVOS
B INTEGRACIÓN Y NAVEGACIÓN	B1. Eje autor vs interactor (narrador vs lector)	- Navegación - Interacción - Apertura - Cierre
	B2. Eje autor vs texto (control vs descubrimiento)	- Elección de opciones - Exploración libre - Contributoria - Autoría
	B3. Eje interactor vs texto (disfrute vs dificultad)	- Minimizar las dificultades negativas - Generar dificultades positivas - Optimizar el disfrute sin salirse excesivamente de la "zona" óptima de transmisión de conocimiento

8.4 Modelo de categorización. Categoría C. Indicadores y elementos significativos

Tabla 8.4 MODELO DE CATEGORIZACIÓN DEL DOCUMENTAL INTERACTIVO - CATEGORÍA C		
CATEGORIA	SUBCATEGORIA	INDICADORS - ELEMENTS SIGNIFICATIUS
C ESTRUCTURACIÓN DE LOS CONTENIDOS	C1. Contenido (inventio)	- Propósitos comunicativos - Adecuación al objetivo de comunicación planteado - Identidad, cobertura, novedad y público objetivo - Adecuación y utilidad de los contenidos presentados - Pertinencia o interés de los mismos - Aportaciones de valor añadido - Significado en el mercado y viabilidad del proyecto - Comparativa con otros proyectos: Estudio de mercado (benchmarking)
	C2. Estructuración y ordenación (dispositio)	- Estructuración de nodos y enlaces - Apoyo a la navegación (herramientas de navegación, visualizadores y/o sistemas de búsqueda) - Criterios de usabilidad - Arquitectura de la información: árbol de contenidos y diagrama de flujo
	C3. Presentación (elocutio)	- Indicar la posición actual del lector - Mostrar la forma como el lector ha llegado allí donde se encuentre - Presentar las opciones para encontrar nuevos nodos - Ayudar a la navegación en relación a la dirección - Ayudar a la navegación en relación a la distancia - Reducir el esfuerzo adicional para el ajuste usuario-interfaz
	C4. Relación local/global	- Mecanismos para volver atrás, paso a paso o por saltos y niveles - Marcadores (bookmarks) - Búsquedas y filtros preestablecidos - Recorridos guiados - Navegación por el espacio y por conceptos - Metáforas

8.5 Modelo de categorización. Categoría D. Indicadores y elementos significativos

<i>Tabla 8.5</i> MODELO DE CATEGORIZACIÓN DEL DOCUMENTAL INTERACTIVO - CATEGORÍA D		
CATEGORIA	SUBCATEGORIA	INDICADORES - ELEMENTOS SIGNIFICATIVOS
D MODALIDADES DE NAVEGACIÓN E INTERACCIÓN	D1. Partida (N)	- Temas, capítulos, secuencias, historias, tópicos
	D2. Temporal (N)	- Siglos, décadas, años, meses, días, fechas concretas, eventos, periodos/etapas
	D3. Espacial (N)	- Mapa geográfico, mapa gráfico/visual, mapa estadístico, fotografías
	D4. Testimonial (N)	- Video/audio de los personajes, video/audio de los participantes-entrevistados
	D5. Ramificada (N)	- Escoger opción
	D6. Hipertextual (N)	- Esquema hipertextual a base de nodos y enlaces
	D7. Preferencial (N)	- Arrastrar media a zonas concretas, botones de adición y supresión
	D8. Audiovisual(N)	- Vídeo y audio, animación y audio, animación + vídeo y audio, fotografía y audio
	D9. Sonora (N)	- Audio, música
	D10. Simulada (N)	- Simulación, juego interactivo
	D11. Apps 2.0 (I)	- Conexión/incrustación apps 2.0
	D12. Generativa (I)	- Añadir o aportar contenido al sistema, buscador de media en equipo informático
	D13. Experimentada (I)	- Experimentación física de la realidad

8.6 Model de categorització. Categoria E. Indicadors i elements significatius.

Taula 8.6 MODEL DE CATEGORITZACIÓ DEL DOCUMENTAL INTERACTIU - CATEGORIA E		
CATEGORIA	SUBCATEGORIA	INDICADORS - ELEMENTS SIGNIFICATIUS
E MODE DE REPRESENTACIÓ DE LA REALITAT	E1. Poètic	- Representació fragmentada i ambigua de la realitat - Impressions subjectives - Càrrega experimental - Proximitat a les avantguardes
	E2. Expositiu	- Voluntat de representació de la realitat històrica - Locució directa i "autoritària" - Perspectiva preferent d'interpretació - Postula un objectivisme total
	E3. Observacional	- Actitud de mirar la vida "com és" - Situar l'espectador en el mateix ull de la càmera - Confiança en el "poder" demiürg de la imatge, mirall de la realitat - Evitar trucatges i muntatges
	E4. Participant	- El realitzador surt de darrera la càmera i esdevé actor social - Invita l'espectador a participar en el joc del documental - Entrevista i interpel·la els subjectes - Sovint el documentalista esdevé personatge dels fets implicats
	E5. Reflexiu	- Proposa negociació entre realitzador i espectador - Presenta el document com un constructe de la representació - Planteja dubtes sobre les imatges i les seves trampes - Qüestiona les tècniques i convencions del realisme
	E6. Performatiu	- Pregunta sobre la relació entre la realitat i la seva representació - Postula un coneixement basat en l'experiència personal i de l'altre - S'interessa per les dimensions subjectiva i afectiva - Expressa el compromís del realitzador i l'espectador amb el món

A continuación ofrecemos una fundamentación teórica de las cinco grandes categorías y de las subcategorías e indicadores correspondientes del modelo de categorización que presentamos.

8.3 Categoría A: Producción y circulación

Desarrollaremos esta categoría de nuestro modelo de análisis a partir de la argumentación expuesta en el capítulo sexto cuando nos hemos referido al cambio en los roles tradicionales. La subdividimos en cuatro subcategorías: producción, distribución, exhibición y recepción. Entenderemos que producción se basa en las decisiones de un autor, que distribución tiene que ver con el modelo de negocio y la forma en que se distribuye la producción y que la exhibición y la recepción se centran en la audiencia y el receptor individual. Todos los componentes que se movilizan desde el diseño y producción a la circulación de los documentales interactivos estarán obviamente condicionados de entrada al tipo de soporte o plataforma que se utiliza para la realización del documental, la cual condicionará de manera notable todo su desarrollo posterior.

A1 Producción

En esta subcategoría, creemos que las lógicas de producción se encuentran estrechamente vinculadas con el responsable de la obra, es decir, su creador, autor, director y/o diseñador. Por tanto, como emisor de un discurso determinado, es fundamental analizar aspectos en relación al origen, evolución y recorrido personal del creador, el país que habita, las cuestiones que le preocupan y el tipo de formación de la que proviene, entre otros aspectos sociodemográficos. A partir de aquí, también hay que analizar cuestiones referentes al grupo y/o colectivo, es decir, al equipo que forma para ver los diferentes roles y cómo se articulan las lógicas y dinámicas de producción, las cuales condicionarán el éxito posterior del proyecto.

A2 Distribución

En esta subcategoría, entendemos por lógicas de la distribución las vinculadas con la forma en que se quiere distribuir o se ha distribuido la obra. Por tanto, es fundamental analizar aspectos en relación al tipo de estrategia que se sigue para difundir la obra, cuál es el medio o canal elegido para tal objetivo, si hay una fuerte campaña de marketing y viralización, si se recurre a productoras o radiodifusores específicos, los circuitos y/o festivales a los que se presenta el proyecto, etc.

A3 Exhibición

Esta subcategoría se refiere a las lógicas vinculadas con el receptor de la obra, es decir, el interactor, participante, usuario, etc., y con el tipo de soporte y plataforma elegida para su

exhibición. Un tipo de soporte u otro condicionarán los otros aspectos que analizamos en nuestro modelo de análisis. Por tanto, es fundamental analizar aspectos en relación a si se produce por un solo soporte o por diferentes al mismo tiempo y el tipo de estrategia transmediática aplicada, en su caso, y qué factores afectan y en qué sentido la exhibición de la obra.

A4 Recepción

En esta subcategoría y en coherencia con las lógicas de exhibición, se estudia la situación y particularidades del interactor en su condición de receptor de un discurso determinado. Hay que analizar aspectos en relación a si esta recepción es individual o colectiva, como se posiciona el usuario delante de la obra y qué tipo de esfuerzo le supone el tipo de navegación y de interacción planteado en el interactivo, como es el tipo de experiencia del usuario, etc.

8.4 Categoría B: Integración y navegación

Nos proponemos en esta categoría analizar cómo se relacionan las dos figuras principales en este tipo de proyectos: los autores - también llamados directores, productores o diseñadores - y los interactores - también llamados usuarios, participantes o colaboradores -. El texto es el elemento que cohesiona y dota de sentido esta relación entre estas dos instancias.

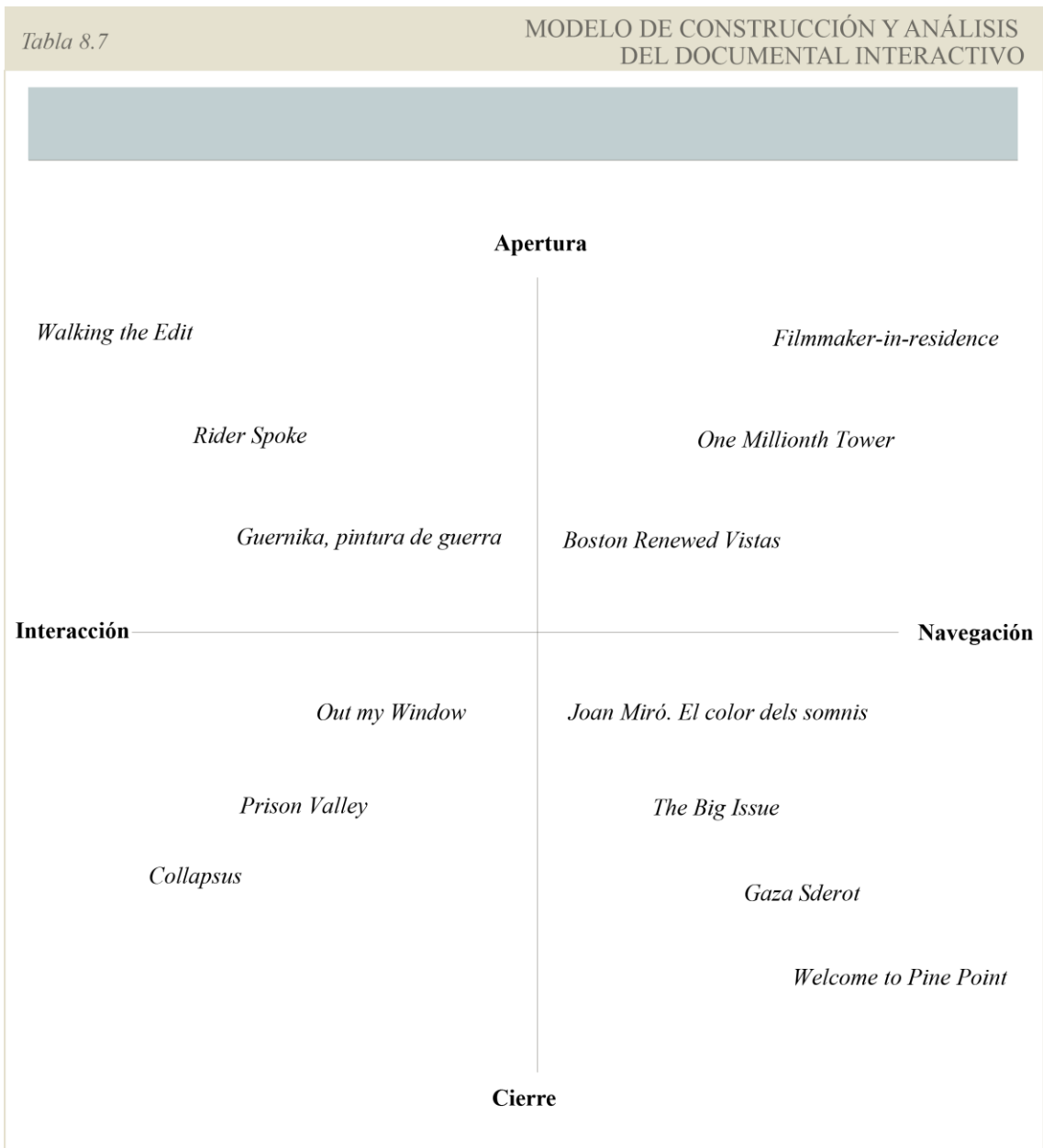
B1 Eje autor-interactor (narrador vs lector)

El punto clave en la "personalidad" o tratamiento de muchos interactivos es la gestión de la relación entre autor y lector. De hecho, en las definiciones del fenómeno hipertexto a menudo se pone un énfasis inicial en el hecho del relativo intercambio de papeles entre los dos extremos de la comunicación cuando ésta se produce a través de un interactivo. En este proceso básico a la hora de crear todas las posibles vinculaciones entre las partes del proyecto, el autor, en mucha mayor medida de lo que haría en medios lineales, define posibilidades, no certezas. Y el punto clave es decidir en cada momento cuánto control deja en manos del usuario y qué tipo de guía le ofrece. Como comenta Gay (1991:273), "the line between navigational guidance and overcontrol by an author is a fine one". Esta relación entre autor y lector, vista a veces como una "tensión", a través del hipertexto, suele visualizarse a menudo como un segmento continuo entre el control y el descubrimiento. Cada interactivo y cada fragmento de interactivo se caracterizará por una posición diferente en este segmento, fruto de la decisión inicial del autor pero también de la realización concreta que desarrolle el lector. Según Ribas (2000:70), este no es un fenómeno inherente a la comunicación interactiva, aunque aquí el papel activo del lector le da una relevancia especial. Como ejemplo cita el hecho de escribir un libro especializado, ya que el

autor debe decidir entre una organización más o menos estricta y entre un tono más o menos formal según espere lectores inexpertos o expertos en el tema. Una u otra decisión dejan grados diversos de libertad en el momento de la lectura.

En síntesis, un punto realmente importante del modelo de análisis se centra en la relación autor-lector, las formas de compartir el control entre uno y otro y las posibilidades que tiene el autor para, a través de esta cesión de control, establecer las condiciones para que la persona receptora disfrute con el máximo de intensidad y de implicación de la experiencia de interactuar con la aplicación para lograr de esta manera los objetivos de transmisión de conocimiento previstos. De la misma manera, como se ha señalado en el capítulo quinto, demasiada cesión de control y libertad puede conllevar una pérdida de la voz narrativa principal y la sensación, por parte del interactor, que no se le está acompañando suficientemente como para estar motivado y continuar su viaje de descubrimiento. Respecto a este eje (autor-lector), hay que pensar quién tiene más poder de decisión: analizar - navegando y probando las diferentes partes - si el interactivo cuenta con unos límites rígidos respecto al control por parte del director de la obra o si por contra cede mucho control y decisión en la figura del lector (interactor/usuario). En el siguiente eje cartesiano hemos situado los ejemplos representativos analizados en función de los indicadores establecidos para la categoría B1 del modelo de análisis del documental interactivo. Los ejemplos seleccionados son los proyectos más representativos citados y descritos de cada etapa en el capítulo cuarto, menos los de la primera etapa por no considerarlos aún verdaderos documentales interactivos: *Boston Renewed Vistas* (1995-2004, Glorianna Davenport, MIT Interactive Cinema Group); *Collapsus* (2010, Submarine Channel. VPRO Backlight); *Filmmaker-in-residence* (2006, Katerina Cizek. National Film Board of Canada); *Gaza Sderot* (2008, Arte.tv, Alma Films/Trabelsi Productions (Israel). Upian. The Sapir College. Ramattan Studios. Bo Travail); *Guernika, pintura de guerra* (2007, CCRTV Interactiva. Haiku Média); *Joan Miró. El color dels somnis* (1998, Fundació Joan Miró. Universitat Pompeu Fabra. Club d'Investissement Media); *One Millionth Tower* (2011, Katerina Cizek. Highrise, National Film Board of Canada); *Out my Window* (2010, Katerina Cizek. Highrise, National Film Board of Canada); *Prison Valley* (2010, Arte. Upian); *Rider Spoke* (2007, Blast Theory); *The Big Issue* (2009, Samuel Bollendorff i Olivia Colo. Honkytonk Films. CNC New Media. Canon France. France 5. Curiosphere.tv); *Walking the Edit* (2011, Ulrich Fischer); y *Welcome to Pine Point* (2010, Michael Simons y Paul Shoebridge. National Film Board of Canada).

8.7 Eje cartesiano con ejemplos representativos en función de los indicadores establecidos para la categoría B1 del modelo de análisis del documental interactivo



B2 Eje autor-texto (control vs descubierta)

La elección de los dos extremos de este segmento (autoría cerrada o elección de opciones por parte del usuario) nos dará un abanico más o menos amplio de posibilidades en este eje de control y la correspondiente capacidad de acción dejada al usuario. Si queremos incluir entre los límites de este segmento los interactivos de no ficción, por ejemplo, interesará incluir todas las posibilidades de autoría que el nuevo medio hipertextual permite imaginar. Considerando los diversos tipos de interactividad que aparecen a lo largo de este eje, seguiremos el esquema

basado en las ideas de Geri Gay (1991:170) y Stephen Wilson (Wilson, 1993) que delimitan cuatro grandes ámbitos.

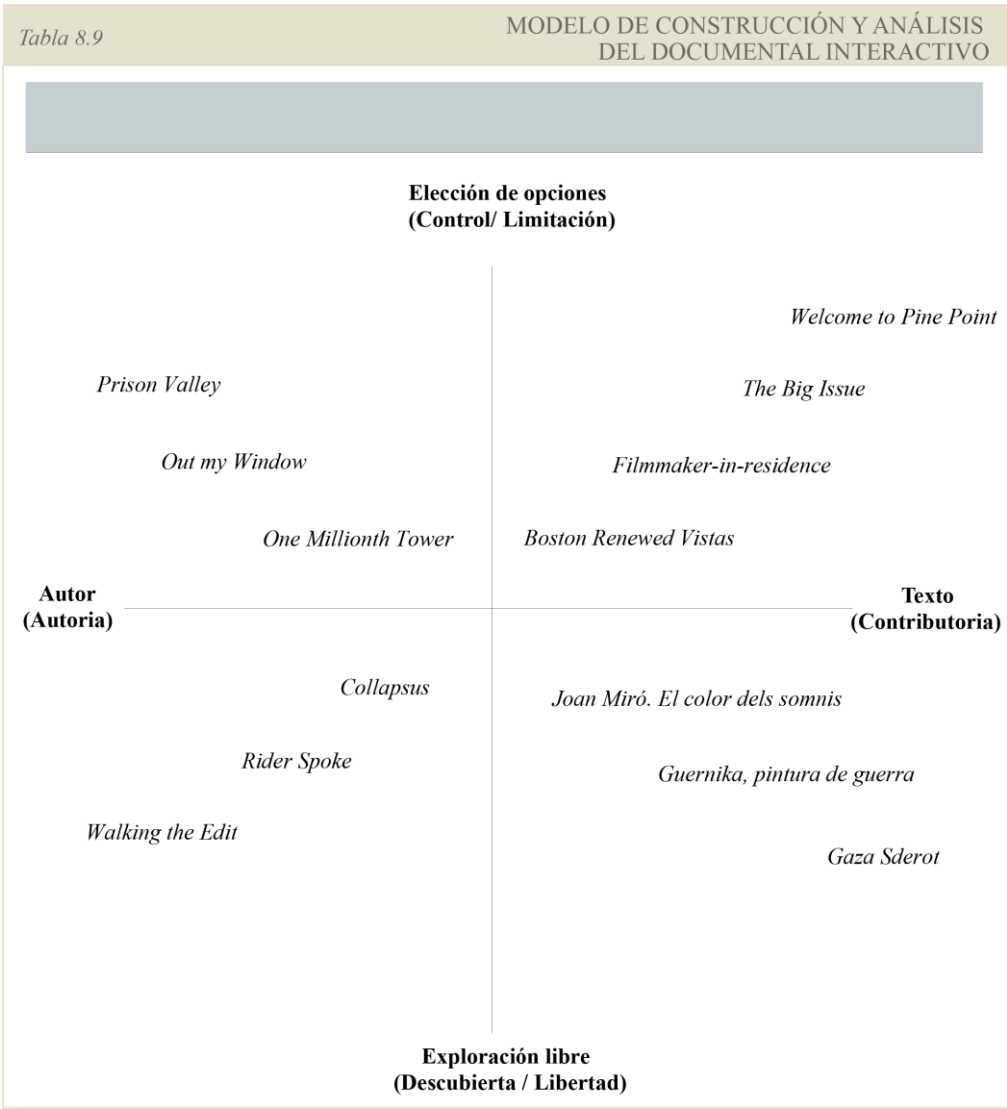
8.8 Varios tipos de interactividad presentes en el eje control-descubierta. Indicadores válidos

Tabla 8.8	DIFERENTES TIPOS DE INTERACTIVIDAD	
TIPO DE INTERACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN (GRADO DE CONTROL-LIBERTAD)	
Elección de opciones	El usuario es un lector con poco control, se limita a ir eligiendo continuamente entre varias opciones	
Exploración libre	El usuario debe buscar activamente las conexiones que le llevarán a la continuación del programa.	
Contributoria	El usuario puede añadir nuevas informaciones o establecer conexiones nuevas en el sistema preestablecido.	
Autoria	El usuario tiene la capacidad de crear sus propias aplicaciones utilizando herramientas y recursos multimedia.	

La primera opción - elección de opciones - presenta el lector creando libremente sus propios lazos entre segmentos preexistentes en una base de datos que comparte con otros lectores-autores, añadiendo sus propios nodos o modificando los existentes en un rol difícilmente distinguible del autor inicial. La segunda opción - exploración libre - representa el valor añadido de exploración que puede permitir potenciar las "redes de posibilidades preestablecidas" de la primera. La percepción que de este hecho tendrá el usuario será un incremento en su libertad de actuación, una mayor implicación y probablemente una mayor diversión, incluyendo la posibilidad de moverse entre varios puntos del programa, de adaptar hasta cierto punto a su gusto el ritmo y la presentación, la sensación de descubrimiento, las sorpresas, etc. En la tercera opción - contributoria - se sitúan las experiencias de autoría compartida en la que un conjunto de lectores-autores escriben historias sin salir de un universo de ficción común. La cuarta posibilidad - autoría - es la que se plantea como más abierta e interactiva en el sentido fuerte del término.

Respecto a este eje (control-descubierta), hay que analizar si la estructura se encuentra muy delimitada (casi como un audiovisual lineal, y entonces sigue un eje de control), o si por el contrario ofrece diferentes caminos o maneras de interactuar (entonces se encuentra en el eje de descubrimiento, que equivale a la libertad de acción y decisión por parte del interactor). En el siguiente eje cartesiano hemos situado cada ejemplo representativo en función de los indicadores establecidos para la categoría B2 del modelo de análisis del documental interactivo.

8.9 Eje cartesiano con ejemplos representativos en función de los indicadores establecidos para la categoría B2 del modelo de análisis del documental interactivo



B3 Eje interactor-texto (disfrute vs dificultad)

Según Ribas (2000:73), el éxito de una buena aplicación educativa o de transmisión cultural no radica, como podría pensarse en un principio, en ofrecer el máximo de disfrute posible o reducir

la dificultad al mínimo. Las aplicaciones que se acercan excesivamente a los dos extremos no suelen ser las más exitosas. Encontrar para cada parte de una aplicación y para la aplicación en general, el equilibrio adecuado entre disfrute y dificultad, utilizando los recursos disponibles o los que se puedan ir descubriendo para "mover" a voluntad la aplicación entre un extremo y otro, debe ser el motor constante de la autoría del diseñador y la garantía de que el interactivo conseguirá sus objetivos. En opinión de Bernstein (1991:294), el autor debe equilibrar continuamente el drama - intensidad, sorpresa, excitación - que motiva y refresca el lector, con la comodidad - predictibilidad, repetición, consistencia - que le tranquiliza. Y debe saber hacerlo tanto a nivel local como global. No todos los "pasajes" de un hipertexto piden la misma atención: el autor debe ir mezclando y modulando los recursos dramáticos y los recursos de comodidad para lograr una interacción equilibrada. Boling y Kirkley (1995) establecen en el siguiente párrafo una primera definición de los dos conceptos, disfrute y dificultad:

“Delight is the facilitative component of experience. It can be stimulated through a variety of means, including surprise, confirmation of expectations, aesthetic stimulation. Difficulty is the challenging component of experience. It can arise through a variety of means, including: error, violation of expectations, conflict.” (Boling & Kikley 1995)

La relación entre estos dos conceptos, que equilibran control y descubrimiento, no es tan sencilla. Según Mihaly Csikszentmihalyi (1990), un psicólogo de la universidad de Chicago que ha investigado durante 25 años la sensación de felicidad - que él llama "flujo" - parece que tanto la sorpresa como el descubrimiento son características, no sólo de una experiencia de interacción feliz sino también de la mayoría de experiencias de flujo. Por ejemplo, como primer requisito del disfrute (delight), término que contrapone al simple placer, que es una satisfacción directa y cerrada en sí misma, dice:

“Los sucesos capaces de hacernos disfrutar ocurren cuando una persona no solamente ha cumplido alguna expectativa anterior o satisfizo una necesidad o un deseo, sino también cuando ha ido más allá de lo que él o ella se habían programado hacer y logran algo inesperado, tal vez algo que nunca habían imaginado. El disfrute está caracterizado por este movimiento hacia adelante: por un sentimiento de novedad, de realización.” (Csikszentmihalyi, 1990:78)

Y más adelante, cuando analiza las condiciones en que se producen las experiencias de flujo, continúa señalando:

“En nuestros estudios encontramos que toda actividad de flujo que involucrase la competición, el azar o cualquier otra dimensión de experiencia, tenía esto en común: ofrecía una sensación de descubrimiento, un sentimiento creativo que transportaba a la persona a una nueva realidad.” (Csikszentmihalyi, 1990:119)

Nos encontramos ante un escenario donde el usuario tiene pocas habilidades pero seguramente

puede disfrutar de la situación porque sus expectativas son aún modestas. Si aumenta sus habilidades y el sistema no le ofrece retos adecuados, pasará a un estado de aburrimiento. Para salir de este estado el sistema le debe ofrecer desafíos, dificultades positivas para hacerle volver al canal de disfrute. Si, por el contrario, el sistema le pone dificultades antes de que haya mejorado sus habilidades, pasará a un estado de angustia del que sólo podrá salir aumentando sus habilidades. Este proceso implica necesariamente un aumento de las habilidades del usuario y de las dificultades vencidas, un progreso en la complejidad de su conciencia. Si el usuario está aburrido, volviendo atrás, aún lo estará más y, o bien el sistema le ofrece nuevos desafíos, o sencillamente abandonará.

Consideramos como dificultades negativas los conflictos, los errores, la violación de las expectativas, la incoherencia en general, etc. Las dificultades positivas son recursos que juegan en la línea de implicar al usuario: plantearle problemas, hacerlo intervenir en un juego, hacerlo explorar, hacerlo navegar, etc. Los elementos que optimizan el disfrute giran mayoritariamente alrededor de la sorpresa y el descubrimiento. La sorpresa, con sus posibles variantes, como la inversión, viene acompañada, como componente del disfrute, de unos sentimientos de novedad y realización. Podría definirse, quizás, de forma más general como un ensanchamiento de las expectativas. El descubrimiento, con casos particulares interesantes como el descubrimiento aleatorio o intuitivo, se caracteriza por un sentimiento creativo, ideal para provocar la complicidad del lector con el autor. Hay otros elementos que contribuyen a optimizar el disfrute como la satisfacción estética, un término muy genérico pero obvio, bajo el cual muchas guías de diseño esconden todo lo que no es eficacia. En general, el resultado del uso de estos elementos entre el disfrute y el aburrimiento depende del contexto y de la utilización que haga el autor. Pero hay elementos para los cuales esto es especialmente cierto. Por ejemplo, en determinados contextos, la confirmación de las expectativas puede servir para apaciguar un exceso de tensión, mientras en otros puede ser un factor de tedio, o la necesidad o elección de una segunda visita a una parte del sistema puede ser un motivo de aburrimiento o la ocasión de propiciar una sorpresa, una nueva lectura o la profundización en un fragmento. (Ribas, 2000:77)

En esta línea, nos interesa distinguir entre las llamadas dificultades positivas, que no son otra cosa que los retos o desafíos que mueven la relación del usuario con la aplicación, y las dificultades negativas o innecesarias, que no aportan nada a este proceso y que provienen de una conceptualización y estructuración deficiente del hipertexto. Así pues, siguiendo lo propuesto por Ribas, convertimos en indicadores (véase cuadro-resumen) unos principios activos muy generales para el diseño de un interactivo eficaz y estimulante. Respecto de este eje (disfrute-dificultad), hay que analizar si hay una alternancia entre la facilidad (por ejemplo, buscar una

información o camino rápidamente) y la dificultad (pasar pruebas o buscar una solución o camino muy difícil de encontrar). Esta distinción marcará el tipo de eje en este punto. En el siguiente eje cartesiano hemos situado cada ejemplo representativo en función de los indicadores establecidos para la categoría B3 del modelo de análisis del documental interactivo.

8.10 Eje cartesiano con ejemplos representativos en función de los indicadores establecidos para la categoría B3 del modelo de análisis del documental interactivo



8.5 Categoría C: Estructuración de los contenidos

En referencia a la relación y coherencia entre las diferentes etapas o niveles del discurso retórico (Capdevila, 2004), y aplicándolo específicamente a la construcción interactiva, Ribas (2000:49)

comenta que la división en niveles no debe hacer perder de vista la unidad del interactivo como producto entero. Las tres capas o etapas fundamentales de la retórica clásica - inventio, dispositio y elocutio - están fuertemente relacionadas y no es posible diseñar una sin rediseñar las otras.

Como afirma Ribas (2009:11), distanciándose de autores como Bolter y Grusin, por los que el hipertexto es sólo un sencillo collage de los medios previos "remediados" por el monstruo digital, los interactivos multimedia son mucho más que una mera yuxtaposición de medios. Desde esta perspectiva, ningún análisis no tiene sentido si no se consideran las formas como los medios pueden provocar y recoger la acción del usuario. Una consecuencia obvia es que este juego entre acción y medios debe formar parte de manera relevante del discurso interactivo. De la misma manera que cualquier discurso - verbal, escrito, audiovisual - hace jugar todos los elementos a su disposición para la construcción de un todo integrado, la retórica del hipertexto debe incluir la acción y sus posibilidades de integración con los otros elementos en la construcción de un discurso interactivo coherente. Los juegos gratuitos con los medios, tan habituales en interactivos como en cualquier otro ámbito, especialmente cuando aparece una tecnología que permite hacer cosas nuevas y diferentes, sólo tienen sentido si constituyen un elemento coherente dentro de la globalidad del discurso. Según Ribas (2009:12), reordenando un concepto ya expresado por Janet Murray, la propiedad figurativa básica de los ordenadores es la gestión de las acciones del usuario teniendo en consideración las diversas posibilidades de integración de los medios entre sí y con estas acciones.

Como se ha descrito en el segundo capítulo, los elementos y aspectos básicos que componen un hipertexto son las unidades de información, sus vinculaciones semánticas y estructurales y el proceso de navegación facilitado por la interfaz, el mecanismo de acceso a esta información. Siguiendo Manfred Thüring, Jörg M. Haake y Jörg Hannemann (1991:166), que buscan las raíces en los tres momentos de la retórica aristotélica, podemos empezar a definir las diferentes partes: la inventio, es decir, generar y seleccionar la información relevante, la dispositio, estructurar y ordenar la información seleccionada, y la elocutio, presentar la información ordenada de la forma más adecuada. Esto configura de forma natural tres partes o aspectos diferenciados en cualquier análisis del hipertexto. Todos los autores y todos los modelos de hipertexto propuestos coinciden, con variantes menores dependiendo de su centro de interés particular, en estas tres partes: el contenido, la estructura y la presentación. La primera parte de la categoría C de la propuesta de modelo de análisis del documental interactivo se centra en las tres partes o componentes diferenciados en cualquier análisis del hipertexto.

8:11 Tres partes o componentes diferenciados en el análisis del hipertexto

Tabla 8.11

ASPECTOS DIFERENCIADOS EN EL ANÁLISIS DEL HIPERTEXTO

OPERACIONES RETÓRICAS	DESCRIPCIÓN
Contenido (inventio)	Unidades de información (+ nodos y enlaces de contenido)
Estructura (dispositio)	Vinculaciones semánticas y estructurales (nodos y enlaces estructurales)
Presentación (elocutio)	Interfaz (intermediario entre las partes de estructura y/o contenido y el interactor)

En relación a la concepción y preparación de un interactivo, la parte de contenido es la información de que consta el documento, formada por los objetos con los que se representa: nodos de contenido con la información multimedia básica y vínculos de contenido con las conexiones sustanciales - inherentes al propio contenido - entre los nodos.

En relación a la organización y estructuración de un interactivo, la parte de estructura sirve para organizar el contenido en una red determinada a base de nodos y enlaces estructurales. Esta organización "sobrepuesta" a la anterior condiciona en buena medida las relaciones de coherencia que establecerá el lector del hipertexto y determina, por tanto, buena parte de su significado.

En relación a la exhibición del contenido a partir de una estructura definida, la parte de presentación hará de intermediario entre las dos capas anteriores y el lector del hiperdocumento. Este diseño de la interfaz con el abanico de opciones diversas determinarán el tratamiento del interactivo.

En síntesis, y de acuerdo con Gloria Gómez (2006:39), podemos afirmar que elaborar un aplicativo web significa llevar a cabo un proceso productivo retórico en relación a la organización del objeto significativo que se pretende construir: a través de la inventio se obtienen y preparan los contenidos, con la dispositio se estructuran y con la elocutio se expresan con todos los medios que se seleccionan. Finalmente, con la memoria se procura su

permanencia en el espacio-tiempo y con la actio se construyen, comunican y comparten. Gunnar Liestol (1997) sintetiza las cinco fases de la retórica respecto al hipertexto de esta manera:

- Inventio: selecciona y produce información en diversos medios.
- Dispositio: combina los elementos y estructura los enlaces.
- Elocutio: se encarga de la presentación de los contenidos.
- Actio: interacción del usuario con la información.
- Memoria: representación gráfica para la navegación.

C1 Contenido (inventio)

La inventio es la primera etapa propiamente constitutiva del discurso. Se trata de una fase de ideación en la que el orador (en nuestro contexto, el autor del interactivo) debe extraer de la realidad aquellos fragmentos que pasarán a formar parte de la estructura profunda del discurso. Se eligen los elementos que favorecen la causa y que conectan de manera clara con el auditorio al que va dirigido el discurso. Es precisamente aquí donde radica su forma persuasiva. La inventio es una fase de localización de ideas aptas para la persuasión que condicionará el resto de operaciones retóricas. Se trata de una etapa clave en la construcción persuasiva. La función fundamental de esta parte consiste en concretar los elementos que formarán parte del interactivo. Se trata de dar cuerpo a las estructuras localizadas en la etapa anterior (intelectio). Para conseguirlo, el orador debe extraer de la realidad aquellos elementos que considere oportunos para persuadir al público al que se dirige. Como Arantxa Capdevila comenta:

“Por ejemplo, si en un anuncio de una bebida refrescante el anunciante quiere llegar a un público joven introducirá en el discurso elementos como la libertad o la diversión que se logra tomando esa bebida. En cambio, ese mismo producto dirigido a un público mayor podría recoger elementos como la tranquilidad que se obtiene al beber ese refresco. Evidentemente, siempre y cuando crea estar seguro de que estos valores conectarán con el público al que se dirige.[...] Esta elección es uno de los elementos que más influyen en la persuasión final del discurso, aunque no el único. Su fuerza radica en que en la inventio se conforma el núcleo argumentativo con el que el público establecerá o no la vinculación.” (Capdevila; 2004:58-59)

En el caso que nos ocupa del análisis, en la fase de la inventio el diseñador del interactivo delimitará los tipos de contenidos web y los producirá. En este caso, los contenidos no tendrán una sola naturaleza, sino que pueden ser textuales, visuales, sonoros, etc, aunque en el medio final de exhibición (en la fase de la elocutio, cuando se presenten), al ser digitalizados, estos

serán unimediales (muchos medios analógicos o digitales diferentes convergiendo en un solo medio digital final, es decir, cadenas de dos cifras localizadas en espacios virtuales de la red).

Esta fase no se constituye como una de las más importantes en relación a los objetivos de este modelo de construcción y análisis, aunque conforma conjuntamente con la *intelectio* la base fundamental para construir posteriormente un proyecto interactivo coherente y funcional. Asociamos la fase retórica de la *inventio* a tres cuestiones fundamentales para convertirla en indicadores válidos para analizar el documental interactivo: "identidad y credibilidad", "cobertura" y "novedad". En función de cómo se presenten estos indicadores, tendremos un tipo de documental u otro. (Gómez, 2006:39-40)

Respecto de la *inventio*, la metodología de aplicación de los indicadores parte de contrastar cómo se han obtenido, generado y/o seleccionado los contenidos (de qué fuentes ha podido surgir la información presente y cuál ha sido la metodología utilizada): análisis de obras teóricas, investigación de todo tipo, guión-escaleta previa, guión de documental audiovisual, entrevistas, búsqueda en bibliotecas, hemerotecas, web, fondos audiovisuales, etc.

C2 Estructuración y ordenación (dispositio)

En retórica, la persuasión se produce por la aceptación de los elementos referenciales puestos en juego en el discurso. Pero estos elementos forman parte de la estructura profunda del objeto o del discurso y para poder acceder interpretativamente es necesario transitar por las otras etapas discursivas. Así como la *inventio* es la parte referencial de todo discurso, la *dispositio* y la *elocutio* son etapas textualizadores. De manera general, puede afirmarse que las ideas encontradas en la fase inventiva son contextualizadas a través de estructuras en la *dispositio* (Capdevila, 2004:59). La *dispositio* se considera la segunda etapa de construcción discursiva. Su función básica es la estructuración y la ordenación de las ideas planteadas en la *inventio*. En esta etapa se sitúa tanto la ordenación del material semántico con macroestructuras como la ordenación sintáctica en superestructuras. Van Dijk, en su libro *Texto y Contexto. Semántica y pragmática del discurso* (1980), define las macroestructuras como estructuras de sentido que implican la totalidad del texto considerado como un conjunto de proposiciones. Estas estructuras semánticas organizan las proposiciones dentro de una estructura coherente y facilitan la memorización y el almacenamiento de la información, de modo que a partir de esta información se pueda interpretar el resto de la información. Van Dijk define también la superestructura como un esquema textual global y abstracto que hace referencia a la organización superficial del texto. Se trata de sus partes externas. Tanto la ordenación sintáctica como la semántica deben enfocarse hacia la persuasión ya que, en líneas generales, se trata de

establecer una estructura capaz de transmitir las ideas de la inventio de la manera más adecuada posible en relación a las finalidades comunicativas. En síntesis, se establece una vinculación entre la estructura del interactivo y la unidad lingüística del texto.

En un interactivo, la estructura de los contenidos debe ser patente y manipulable, para que el usuario la navegue. Se moverá por la macroestructura del comunicado seleccionando a qué secciones accederá, y por tanto, qué secciones y/o modalidades de navegación e interacción visitará e interpretará. En este sentido, la dispositio juega un papel fundamental en el diseño de aplicativos web, porque debe formar una arquitectura coherente y navegable. Coherente en el sentido de que los enlaces entre las diferentes unidades de sentido - las páginas - respondan a una relación semántica lógica. De esta manera, el usuario no sólo interioriza un desarrollo coherente de las páginas que ha visitado e interpretado, sino que genera expectativas de lectura también coherentes respecto de la próxima página que visitará. Y navegable en el sentido que sea fácil, intuitivo, para el usuario de moverse por el sitio web. Es este el punto nuclear de la usabilidad desde el punto de vista hipertextual: crear una navegación sencilla e intuitiva, que obligue a hacer pensar poco al usuario en el propio hipertexto creando un sistema arquitectónico útil (Navarro, 2003:8). Según Berenguer (2004), el diseño de un interactivo consiste en encontrar el grado óptimo con el que el ordenador "habla", "piensa" y, en particular, "escucha". Con este fin se reunirán, en una o varias personas, habilidades audiovisuales y habilidades informáticas.

"Mientras que el resultado final es bien distinto, el punto de partida del autor de un interactivo es similar al del autor de un audiovisual: un conjunto más o menos caótico de elementos visuales, aurales y textuales. Pero mientras que el programa audiovisual exige la estructuración de estos elementos en forma lineal, el programa interactivo exige estructuras no lineales (árbol, red...) y, en general, la organización del contenido en forma de base de datos, según el término procedente de la informática." (Berenguer, 2004)

La parte de la dispositio, pues, se centra en analizar un concepto clave en la generación de la web, la denominada "usabilidad" (Nielsen, 2000) o "facilidad de uso". La contemplación de este concepto desde las "partes artis" de la retórica clásica muestra el papel predominante que, en este nuevo contexto comunicativo, toma la dispositio. Si la estructura hipertextual está bien diseñada, hará del interactivo un lugar atractivo y podrá satisfacer las intenciones comunicativas del productor de la web. En este caso son cuatro los criterios que tomaremos como indicadores válidos para evitar los dos problemas clásicos de la navegación en un hipertexto (saturación cognitiva y pérdida en el hiperespacio). Esto equivale a pensar en la estructura que toma la arquitectura de la información - árbol de contenidos, diagrama de flujo y mapa web -: cuántos niveles y subniveles hay, como se ramifican y se conectan las diferentes partes, tipos de enlaces,

diferentes menús, conexión con aplicaciones 2.0 y medios sociales, etc. Se trata de hacer una breve descripción técnica.

C3 Presentación (elocutio)

Una vez que las ideas se encuentran estructuradas, llegamos a la fase superficial del discurso, la tercera fase o elocutio. Esta última etapa consiste en plasmar a través de materias expresivas (palabras, imágenes, música, etc.) lo planteado en la inventio y estructurado a la dispositio.

La elocutio, según Capdevila (2004:60), se puede considerar como una etapa de culminación textual en la que se eligen los elementos de la superficie del discurso. Se trata de plasmar con palabras, imágenes, sonidos u otros materiales expresivos todos los elementos que se ha decidido utilizar en etapas anteriores. Las palabras, imágenes y sonidos utilizados deben ser los adecuados para la finalidad global del texto. Esta etapa debe cumplir un conjunto de cualidades, entre las que destacan la adecuación del discurso a la situación, la claridad en la expresión, la elegancia en el estilo y la belleza en la expresión sometida a los fines del discurso a través de mecanismos expresivos denominados figuras retóricas. La estructura general del interactivo (producto de la dispositio) es la pieza clave que hace que un usuario considere sencilla la navegación y, por extensión, tenga la percepción de que allí puede encontrar lo que busca de manera rápida y sencilla. A pesar de todo, no sólo el diseño y organización del hipertexto debe ser atractivo, sino también la manera en que se muestra esta estructura general al usuario, de modo que éste pueda interactuar con facilidad y claridad. En este caso, tendremos que tener en cuenta dónde situamos los enlaces en la pantalla, como se muestran lo que son enlaces y lo que no, cómo se conectan los enlaces con otra página, qué información sobre la página de destino se ofrece al receptor, etc. (Navarro, 2003:8)

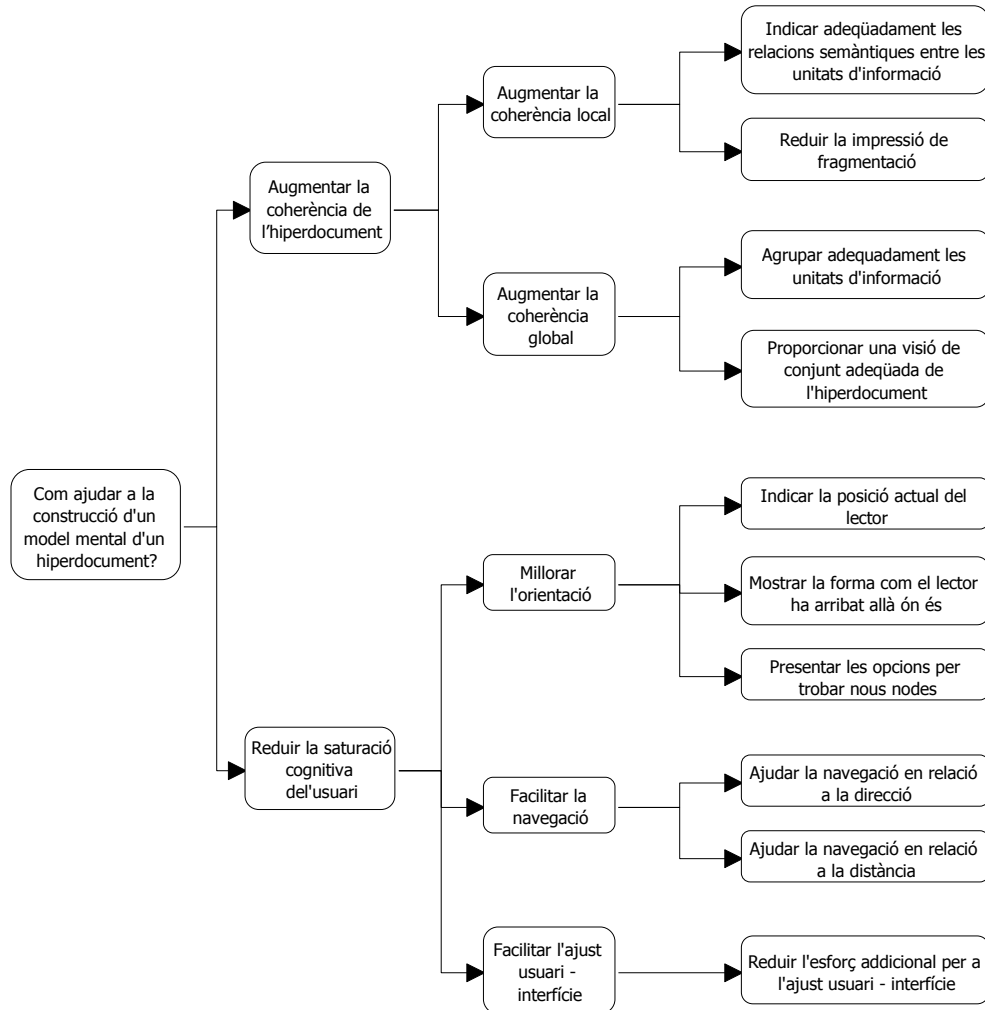
De la elocutio también dependen un conjunto de factores como el texto, el lenguaje utilizado y los diferentes recursos. El texto debe ser conciso, es decir, en pocas palabras expresar lo máximo posible. Más que leídas, las páginas son hojeadas, y sólo cuando se constata que allí se encuentra la información que se busca o la intención comunicativa del receptor, la página es leída con detenimiento. En general, se suele utilizar un lenguaje objetivo, impersonal y sobre todo, muy claro (Nielsen, 2000:105). Estos parámetros hay que combinarlos con las imágenes necesarias, archivos de sonido, gráficos, animaciones, etc., y en general todos aquellos elementos que hagan el lugar agradable y eficaz desde un punto de vista comunicativo.

Para disminuir la saturación cognitiva habrá que reducir los efectos característicos del hipertexto de los esfuerzos adicionales, dedicados a los procesos de orientación, navegación y de ajuste

usuario-interfaz. Para reducir la desorientación habrá que intentar compensar cada uno de sus síntomas. Por lo tanto, estos recursos deberán permitir identificar la posición actual en la estructura, reconocer el camino que ha llevado a esta posición y distinguir las diversas opciones a partir de este punto. La navegación, según Thuring, permite al usuario hacer el camino que gracias a la orientación ha encontrado. Hay dos conceptos básicos sobre los que se apoya la navegación: la dirección con las dos posibilidades, adelante y atrás, y la distancia que se puede "recorrer" a base de pasos o saltos.

Finalmente, para mejorar el ajuste usuario-interfaz, habrá que intentar reducir los esfuerzos que debe hacer el usuario para utilizar la interfaz de forma cómoda y eficaz. Procesos como mover, cerrar, cambiar de tamaño ventanas, pasar de un modo de visualización a otro, o de la presentación del contenido a la de la estructura, etc., deben ser tan transparentes como sea posible. Recogiendo las diferentes recomendaciones resultantes de su descomposición del problema, Thuring deduce una serie de puntos cognitivos de diseño que se pueden ver en el siguiente diagrama, junto con el proceso para llegar:

8.12 Esquema del diseño para la comprensión según Thuring



Los dos indicadores seleccionados han sido la legibilidad y manipulación, ya que estos dos parámetros son necesarios para que un interactivo sea legible y fácil de utilizar (Gómez, 2006:42). A partir del dos parámetros y siguiendo el esquema propuesto por Thuring (1991), hay que esforzarse en mejorar la orientación, facilitar la navegación y el ajuste usuario-interfaz. Respecto la elocutio, pensaremos de qué manera se presentan estos contenidos, a través de qué medios y su relación con la interfaz (elemento clave en este tipo de aplicaciones): texto, sonido, vídeo, juegos interactivos, exploraciones interactivas, recorridos virtuales, mezcla de diferentes formatos, etc.

C4 Relación global-local

Otra idea fundamental en las aproximaciones al hipertexto que deriva también de sus características básicas es la consideración diferenciada de sus aspectos globales y locales. Al tratarse el hipertexto de una red más o menos extensa formada por elementos relativamente pequeños, es evidente que hay que prestar una atención diferente - tanto si nuestro objetivo es diseñar una aplicación o analizarla, como si queremos pensar en la relación de la persona con el sistema - los aspectos relacionados con las pequeñas partes de información y los aspectos de la aplicación en su totalidad. En cuanto al diseño de un documento hipertextual – o a su análisis, punto de vista en buena medida simétrico - es bastante evidente que implica procesos y estrategias bien diferentes a nivel local - fragmentación y diseño de los nodos individuales – y a nivel global - planificación de la red entera que unirá los nodos con los enlaces -. (Ribas, 2000:49)

8.6 Categoría D: Modalidades de navegación e interacción

A partir de la extensa descripción que hemos efectuado en el capítulo quinto sobre los elementos que configuran, a nuestro entender, la experiencia del usuario en este género - a través de las modalidades de navegación y de interacción -, en esta categoría del modelo vamos un paso más allá y convertimos las características básicas en indicadores para el análisis. La siguiente tabla esquemática selecciona algunos posibles indicadores de cada modalidad (navegacional e interactiva).

8.13 Modalidades de navegación y de interacción digital. Principales indicadores. Modelo de categorización para el análisis y la producción

Tabla 8.13

MODELO DE CONSTRUCCIÓN Y ANÁLISIS DEL DOCUMENTAL INTERACTIVO

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	INDICADORES - ELEMENTOS SIGNIFICATIVOS
D MODALIDADES DE NAVEGACIÓN E INTERACCIÓN	1. Partida (N)	- Metáfora gráfica de la secuencia ordenada de los principales ejes temáticos (particiones por secuencias o unidades temáticas del documental audiovisual) - Las secuencias del documental se encuentran partidas (temas, capítulos, secuencias, historias, tópicos) - Podemos navegar por una línea de contenidos y saltar de un tema a otro cuando lo decidimos
	2. Temporal (N)	- Metáfora gráfica del eje cronológico. - Tiempo o etapas que comprende el tema tratado en el documental. (siglos, décadas, años, meses, días, fechas concretas y eventos) - Línea de tiempo con los años de forma ascendente de izquierda a derecha (p ej). Pueden haber dos o más líneas de tiempo simultáneamente.
	3. Espacial (N)	- Metáfora gráfica de la recreación digital de un escenario físico descrito o que mantenga relación con el contexto y/o tema del documental. - Fotografía panorámica navegable hacia la derecha-izquierda mediante el movimiento del ratón. Sobre el dibujo de el escenario físico se superponen un conjunto de elementos (objetos, personajes, sonidos, videos, ...) y haciendo clic sobre ellos los activamos y navegamos. Accedemos a nuevas capas de información y sus contenidos a partir de diferentes profundidades.
	4. Testimonial (N)	- Metáfora gráfica del dibujo de los personajes históricos a los que se refiere el documental (personajes) o metáfora en formato agrupación de personas entrevistadas (entrevistados) - Personajes históricos: Los personajes son interactivos y pulsando sobre ellos accedemos a diferentes tipos de contenidos relacionados (biografía, obra, relación con el tema tratado, textos o videos sobre el personaje, enlaces a otros hipertextos, etc.). a través una miniatura con la imagen de la cara, p ej. (participantes)

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	INDICADORES - ELEMENTOS SIGNIFICATIVOS
D MODALIDADES DE NAVEGACIÓN E INTERACCIÓN		- Entrevistados: Cade entrevistado se especializa en una época o hace referencia a un tema concreto, aunque también todos pueden responder a las mismas preguntas y aparecer aportando su visión a cada bloque propuesto. Primero pulsamos sobre la imagen de los entrevistados para realizar la primera elección. Después se despliega un conjunto de preguntas (son botones que podemos activar y entonces escuchar las respuestas una por una).
	5. Ramificada (N)	- Metáfora del esquema multidesarrollo que comienza de manera automática la narración y en un punto determinado se para y el usuario se tiene que bifurcar de manera obligatoria - Esta modalidad puede ir complementada con una de navegación hipertextual o un mapa del interactivo para que el usuario pueda ver el desarrollo más o menos ordenado de los contenidos según ha diseñado el autor.
	6. Hipertextual (N)	- Metáfora que sigue el esquema de esqueleto hipertextual clásico: un conjunto de contenidos articulados a partir de nodos, vínculos y anclas. - Muy utilizado en secciones básicamente de texto o donde este predomina, aunque también podemos encontrar otros elementos
	7. Preferencial (N)	- Metáfora de conjunto de cuadros vacíos que se llenan y ordenan con la información elegida por parte del usuario. - El usuario elige los materiales que más le gustan y se confecciona su lista ordenada. - Articula un conjunto variado de media (imágenes, fotografías, vídeo, música, comentarios, documento etc.) y luego los consume en el orden que elige, y no en lo que el audiovisual y el montaje proponen

Tabla 8.13

MODELO DE CONSTRUCCIÓN Y ANÁLISIS
DEL DOCUMENTAL INTERACTIVO

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	INDICADORES - ELEMENTOS SIGNIFICATIVOS
D MODALIDADES DE NAVEGACIÓN E INTERACCIÓN	8. Audiovisual(N)	- Metáfora en forma de barra de navegación en la parte inferior del vídeo o de botones separados en algún lugar de la pantalla (desde donde activamos las diferentes particiones) - Documental audiovisual - Exposición secuencial y lineal del discurso audiovisual - El documental puede estar entero y al mismo tiempo partido por unidades temáticas, capítulos, secuencias, historias, tópicos, etc.
	9. Sonora (N)	- Metáfora en forma de reproductor de música o de webcast de audio Entrevistas sonoras: pueden ir acompañadas de la transcripción literal de éstas, las preguntas y otras elementos (imágenes, archivos, etc.). Fragmentos de música: pueden estar ordenados dentro de un reproductor o enlazar con algún gestor de música en línea
	10. Simulada (N)	- Metáfora basada en los parámetros de simulación y inmersión que proponen los videojuegos - En el caso de la simulación: se trata de recrear la situación real dotándola con el máximo de realismo posible para conseguir una inmersión casi total - En el caso de un juego interactivo: se trata de que el interactor se involucre activamente en el planteamiento que se le proponga
	11. Apps 2.0 (I)	- Metáfora de la participación del interactor en el sistema de tal manera que aporte su punto de vista o utilice otras plataformas para comunicarse con el interactivo - Algunas herramientas pueden encontrarse incrustadas dentro del mismo documental, como es el caso de los blogs o los foros de discusión - En el caso externo, a partir de los iconos de las aplicaciones con las que se permite la interacción básica podemos comunicarnos con la aplicación y realizar la aportación que ésta permita

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	INDICADORES - ELEMENTOS SIGNIFICATIVOS
D MODALIDADES DE NAVEGACIÓN E INTERACCIÓN	12. Generativa (I)	- El usuario-interactor actúa como emisor de contenidos y el director de la pieza como filtrador de calidad - El interactor participa de alguna manera, dejando un rastro determinado por el autor de la obra: un texto, un dibujo, datos, una imagen, videos o fragmentos musicales, en función de lo que se requiera según el contexto de la aplicación interactiva - Página que incorpora una aplicación propia - software - que permite seleccionar media del equipo del usuario y enviarla a una base de datos donde será validada por el administrador de la obra o director de contenidos multimediales del documental interactivo-generativo - El director de la obra o un adjunto de dirección/responsable de contenidos filtra el material y lo coloca allí donde cree que puede adquirir más significado.

8.7 Categoría E: Modalidades de representación de la realidad

Al principio del segundo capítulo (tabla 2.1) se expone un cuadro esquemático basado en las ideas clave respecto de cada modalidad de representación que Nichols propone en su libro *Introduction to documentary* (2001). Cada modalidad estudiada cuenta con unas características y atributos propios que la definen y caracterizan. De cara a la elaboración de la propuesta del modelo de análisis, este cuadro resumen y las características extraídas han resultado de gran utilidad para detectar las subcategorías e indicadores relacionados con la subcategoría que hace referencia a las modalidades de representación de la realidad.

También se puede complementar el análisis de esta categoría aplicando un doble indicador propuesto en el siguiente esquema (tabla 8.14) que ofrece el mismo Nichols (2001). Este doble indicador estaría conformado por la comprobación de si el ejemplo reúne el principal rasgo característico que Nichols otorga a cada modalidad y si efectivamente la deficiencia propia de cada modalidad se encuentra presente también.

8.14 Modalidades del documental. Principales características y deficiencias según Bill Nichols (2001)

Tabla 8.14

MODALIDADES DEL DOCUMENTAL PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS Y DEFICIENCIAS		
	PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS	DEFICIENCIAS
FICCIÓN DE HOLLYWOOD (1910 - 1920)	Narrativas de ficción de mundos imaginarios	Absencia de “realidad”
DOCUMENTAL POÉTICO (1920-1930)	Reorganiza fragmentos del mundo poéticamente	Manca de especificidad, demasiado abstracto
DOCUMENTAL EXPOSITIVO (1920 - 1930)	Dirigido directamente sobre temas del mundo histórico	Demasiado didáctico
DOCUMENTAL OBSERVACIONAL (1960 - 1970)	Evita el comentario y la recreación. Observa las cosas tal como suceden	Falta de historia, contexto
DOCUMENTAL PARTICIPATIVO (1960 - 1970)	Entrevistas o interacción con sujetos; uso de archivos filmicos para recuperar la historia	Excesiva confianza en los testimonios, historia “naive”, demasiado intrusivo
DOCUMENTAL REFLEXIVO (1980 - 1990)	Cuestiona la forma del documental, desfamiliariza las otras modalidades	Muy abstracto, deja de banda los temas actuales
DOCUMENTAL PERFORMATIVO (1980 - 1990)	Refuerza aspectos subjetivos del clásico discurso objetivo	Pierde énfasis en la objetividad, puede relegar estas películas a la vanguardia; demasiada utilización del estilo

8.8 Aplicación del modelo de análisis. El caso del proyecto Guernica, pintura de guerra (2007)

En este apartado nos limitamos, por cuestiones de extensión, a realizar sólo una introducción, justificación y aplicación completa del modelo de categorización a un proyecto en particular. A continuación presentamos la información básica articulada a partir de una ficha técnica.

8.15 Ficha técnica del proyecto *Guernica, pintura de guerra*

Tabla 8.15

FICHA TÉCNICA DEL PROYECTO “GUERNICA, PINTURA DE GUERRA”

Nombre del proyecto	“Guernica, pintura de guerra”
Dirección web	http://www.tv3.cat/30minuts/guernica/home/home.htm
Año y lugar de la producción	2007, Catalunya (España)
Empresa/productora	CCRTV Interactiva y Haiku Media CCRTV Interactiva es la empresa de la CCMA - Corporación Catalana de Medios Audiovisuales - que desarrolla servicios interactivos para TV3 y Catalunya Ràdio. Web: http://www.interactiva.cat/ Haiku Media es una agencia hiperactiva enfocada a la creación y ejecución de proyectos de marketing estratégico e interactivo que incluyen sitios web, aplicaciones para e-commerce y redes sociales, presentaciones multimedia, publicidad online y marketing colateral. Web: http://www.haiku-media.com/Home.aspx
Autor/es	No especificados
Sinopsis	El brutal bombardeo de la aviación alemana sobre la ciudad vasca de Guernica inspiró Picasso a pintar una obra maestra: el "Guernica". Desde entonces, este cuadro se ha convertido en un grito universal contra la barbarie de la guerra. Esta idea propició la creación de un proyecto que reflexiona en torno al concepto de la guerra y la historia.
Soporte/plataforma	Televisión, web y Media Center

8.8.1 Concepto y descripción

El proyecto *Guernica, pintura de guerra* fue realizado por Televisió de Catalunya en 2007 con ocasión del 70 aniversario del bombardeo de Guernica por parte de la aviación alemana a las órdenes del general Franco. El brutal ataque inspiró Picasso para pintar una obra maestra: el "Guernica". Desde entonces, este cuadro se ha convertido en un grito universal contra la barbarie de la guerra. Esta idea propició la creación de un documental lineal llamado "Guernica: pintura de guerra", proyecto elaborado por parte del equipo del programa "30 minuts" de Televisió de Catalunya.

La novedad e importancia de aquel proyecto para nuestros propósitos radica en el hecho de que, paralelamente a la realización del documental audiovisual y trabajando conjuntamente con el equipo del "30 minuts", la CCRTV interactiva desarrolló tres interactivos del documental que los usuarios pudieron consultar en tres plataformas diferentes: web, televisión digital terrestre (TDT) y Media Center. Los contenidos exploran el formato del documental interactivo y permiten ampliar la experiencia del espectador más allá del documental convencional. Las tres aplicaciones incorporan información sobre la historia y los viajes del "Guernica", un análisis iconográfico, de composición y de conservación del cuadro, y las biografías de las personas que han mantenido una estrecha relación con esta obra maestra de Picasso. Como se observa a partir de la diversificación de soportes, plataformas y lenguajes para los que se produjo, y al tratarse de una pieza que no se dedicó a replicar sino a sumar, aportar, enriquecer y expandir la investigación y propuesta audiovisual, se puede considerar uno de los primeros exponentes de documental interactivo, proyecto de no ficción transmedia y obra multiplataforma de la historia del medio digital, y la primera experiencia en el ámbito catalán y español en este terreno.

De esta manera, con *Guernica, pintura de guerra*, Televisió de Catalunya inició el año 2007 una experiencia innovadora en televisión: el documental interactivo. El domingo 21 de enero de 2007 se emitió por televisión el documental del programa "30 minuts" sobre la historia del cuadro, y simultáneamente también en tres plataformas digitales: TDT, Media Center y una página web en Internet. Este hecho permitió a los espectadores acceder de forma interactiva a una gran cantidad de información adicional: análisis del cuadro, documentos, entrevistas, biografías, juegos, etc. El valor añadido se basa en que esta iniciativa combina la larga experiencia del "30 minuts", el programa de referencia de grandes reportajes y documentales de los servicios informativos de TV3, con las aplicaciones interactivas de última generación desarrolladas por CCRTV Interactiva. Se trata, en definitiva, de una nueva forma de ver televisión y de concebir una producción audiovisual desde la perspectiva del multi-formato con respecto a la difusión, y de la multiplataforma con respecto a la exhibición.

Los telespectadores con un decodificador interactivo de TDT con MHP¹¹⁹ podían consultar, durante la emisión del documental¹²⁰ y durante los días posteriores, toda la información

¹¹⁹ Hay tres tipos de decodificadores para acceder a la TDT (también llamada DVB-T). Los más baratos, también llamados "zapper", no son interactivos y se limitan a decodificar la señal digital y transformarla en analógica para que pueda ser vista en la televisión convencional. Los que permiten grabar programas en un disco duro y programar la grabación con la sincroguía (de InOut TV) o la EPG (Electronic Program Guide) se denominan DVR (Digital Video Recorder) o PVR (Personal Video Recorder). Finalmente, si se dispone de un receptor de la denominada tecnología MHP (Multimedia Home Platform) es posible acceder a aplicaciones interactivas de los canales digitales, desde el teletexto digital, hasta los servicios de información del tiempo, del tráfico o de la Bolsa. El receptor es una herramienta interactiva que actualmente facilita las conexiones con la Administración, la banca electrónica o con servicios de Urgencias. Mientras que la televisión analógica ofrecía imagen, sonido y teletexto, la Televisión digital

contenida en el interactivo y, al mismo tiempo, podían disfrutar de un juego interactivo de preguntas y respuestas relacionadas con los contenidos del reportaje. Por otra parte, avanzando en la experiencia de la televisión interactiva, se desarrolló una versión de los contenidos para usuarios de Media Center donde, además de abundante información sobre el "Guernica", el usuario podía acceder a material extra del documental como entrevistas, documentos e imágenes adicionales del montaje¹²¹. Los espectadores también podían experimentar nuevas formas de visionar el contenido de *Guernica: pintura de guerra* donde se vinculaban las imágenes del documental y los contenidos de la aplicación mediante la interactividad con el mando a distancia. Por último, y como herencia interactiva de este multi-formato digital interactivo, el conjunto de interactivos se completa con un sitio web¹²² donde los usuarios pueden navegar por extensos contenidos relacionados con la historia del cuadro y visionar el documental, así como material adicional e interactivo. Este documental interactivo también incorpora la aplicación Shafrazi Experience donde los usuarios pueden convertirse en "Tony Shafrazi" (el joven que en 1970 pintó el "Guernica" protestando contra la posición de EEUU en Vietnam) y pintar sobre una imagen del cuadro, es decir, permitiendo una modalidad de interacción generativa. En Estados Unidos (en Nueva York e Indiana), el trabajo que completó el documental audiovisual con el desarrollo de un sistema interactivo, pionero en España, que permitía ampliar la experiencia del espectador más allá del documental, recibió cinco premios. En el Horizon Interactive ganó la medalla de oro en la categoría de magazine y noticias y la de plata en la categoría Flash. En los prestigiosos premios PROMAX de Nueva York logró, en diferentes categorías, las medallas de oro, plata y bronce.

permite recibir imagen, sonido y datos. Estos últimos pueden estar asociados o no a la programación audiovisual. Gracias a esta capacidad, que no tiene precedentes en la televisión analógica, la TDT puede difundir también lo que conocemos como aplicaciones o servicios interactivos. En España, el Foro Técnico de la Televisión Digital concluyó en julio de 2005 sus trabajos previos a la implantación de la TDT, recomendando a la Administración que tomara medidas para el impulso de los servicios interactivos basados en MHP. El mismo Foro consideró que sería necesario promover que haya en el mercado una amplia oferta de receptores (decodificadores y televisores integrados) que llevaran incorporado el sistema MHP. Los equipos con MHP incluyen un pequeño ordenador programable con aplicaciones que se descargan en línea.

¹²⁰ Documental audiovisual (TV3 a la carta) : <http://www.tv3.cat/videos/219786691>

¹²¹ La cadena autonómica explicó que el documental se disponía sobre una doble pantalla: una que proyectaba el audiovisual y otra con un menú que permitía acceder, de manera interactiva, a una gran cantidad de información adicional, como un análisis del cuadro, entrevistas, documentación extra y juegos.

¹²² El documental interactivo se podía ver a través de la TDT (si se disponía de un decodificador que lo permitiera y a través de Internet). Dirección web del documental interactivo:

<http://www.tv3.cat/30minuts/guernica/home/home.htm>

8.16 Formato interactivo navegable desde la televisión convencional



8.17 Segunda bifurcación después de la presentación del formato interactivo para televisión si se escogía la categoría "El documental"



8.18 Ejemplo de visualización partida tras seleccionar la opción de "Ver el documental audiovisual"



8.8.2 Aplicación del modelo de categorización al proyecto *Guernica, pintura de guerra*

Hay que precisar, de entrada, que por cuestiones de extensión y de desconocimiento de cómo se estructuraba el documental interactivo creado por la TDT y por Media Center, nos hemos decidido para efectuar el análisis a partir del documental interactivo existente en línea. Creemos que es necesario aplicar nuestro modelo de categorización a un proyecto que realmente todavía sea accesible en la actualidad, para de esta manera poder contrastar las diferentes categorías, subcategorías e indicadores a las que hacemos referencia. Si bien este documental interactivo no cuenta con los presupuestos de otros proyectos de temáticas similares, para nosotros se configura como un excelente punto de partida y exponente ideal porque mezcla de manera efectiva la mayoría de conceptos y parámetros a los que hemos hecho referencia en el modelo de análisis que presentábamos previamente. De esta manera, el proyecto actúa como nexo entre las dos aplicaciones a las que pretende responder el modelo de categorización, el análisis y la producción, ya que se presta al análisis pero también aporta un conjunto de buenas prácticas a la hora de producir este tipo de género, reafirmando las posiciones mencionadas en relación a las lógicas de producción, distribución, exhibición y modelo de negocio que exponemos en el capítulo sexto. En relación al tipo de temática, se trata de un tipo de proyecto muy variado y que puede abarcar y contener, según el ángulo en que se mire, diversos tipos de ejes temáticos. A

nuestro entender, los tipos de temática a los que se podría acoger este proyecto serían los siguientes:

B5. *Guerra y conflictos*, pues en cierto modo el contexto que impulsó el cuadro a resistir fue la segunda gran guerra, con lo que el cuadro inició un largo periplo para no ser descubierto y de esta manera ser destruido. El contexto de la historia es un mundo inmerso en una terrible guerra y severos conflictos.

B7. *Historias personales*, pues lo que se explica a la vez con la narrativa del mismo cuadro es también la historia del hombre creador de esta pieza, el genial pintor que concibió esta obra maestra y que también se tuvo que exiliar y ocultar de las fuerzas enemigas que querían hacerse con el control de Europa durante la primera mitad del siglo XX.

B8. *Otros*, en cuanto se trata de una temática cercana del arte y su historia o susceptible de contribuir a la reconstrucción de la memoria histórica, con lo que también se podría relacionar con estos otros temas:

- *Arte y artistas / Difusión Cultural*

- *Memoria histórica*

En cuanto al tipo de soporte y/o plataforma, como se señala en la descripción general del proyecto en el capítulo octavo, este destaca por ser producido para tres plataformas: TV conectada al Media Center (C7), TV en formato Digital Terrestre (TDT) (C7) y Web (C8). Entendiendo que en el año 2007 era complicado producir para más de un soporte y/o plataforma, por extensión hay que considerar el proyecto también dentro de la categoría de plataforma múltiple (C10). Nos disponemos a continuación a repasar las diferentes categorías e indicadores válidos para cada categoría del modelo de categorización presentado en el presente capítulo.

A. Producción y circulación

La información de esta categoría se ha extraído, en parte, de dos entrevistas. La primera se produjo en la productora El Terrat, con Adrià Serra, del Departamento de Contenidos de esta empresa, donde ejercía de director de los proyectos de contenidos digitales (Área de Nuevos Medios). En el momento que se produjo el *Guernica*, Adrià era el coordinador del proyecto. La segunda entrevista clave para descubrir detalles importantes de esta producción fue realizada a Ferran Clavell, director de contenidos de la Corporación Catalana de Radio y Televisión Interactiva (CCRTVi).

A1 Producción

En relación a la producción, inicialmente consideraron el acto de producir en un formato en línea (en DVD), pero no era viable ya que el proyecto ocuparía diferentes DVDs y los usuarios se verían obligados a cambiar con frecuencia de soporte óptico. El presupuesto destinado fue entre 60.000 y 70.000 mil euros para la parte interactiva. La pieza entera conformaba el documental interactivo, y la idea era hacer lo mejor que se pudo para cada plataforma de exhibición. Para llevar a cabo este proyecto, la CCRTVi trabajó conjuntamente con la empresa Activa Multimèdia. La primera se dedicaba entonces a desarrollar productos interactivos, y la segunda al desarrollo de tecnologías. Hacia finales de 2005, ambas partes se reunieron para empezar a dibujar el escenario: el director - Santiago Miralles -, el director de contenidos de la Corporación - Ferran Clavell -, y la rama de informativos de TV3 (televisión autonómica catalana) representada por Joan Salvat, director del programa de TV3 "30 minuts", y que sería responsable de llevar a cabo la investigación y la producción del documental audiovisual para la televisión. El proyecto se llevó a cabo durante el segundo semestre de 2006.

A2 Distribución

En cuanto al modelo de distribución, éste se inspiró inicialmente en *Frontline*, el sitio web del programa de la cadena americana PBS. La intención era crear un "30 minuts", programa que se consideró un "gran informe". El objetivo era crear un proyecto interactivo, como un toque de luz y una red de gran alcance en la publicación, una gran cantidad de información relacionada con este "gran informe", copiando el modelo establecido por el programa de la cadena PBS. Esto significó la necesidad de muchos más recursos humanos (actualizaciones semanales) y más recursos financieros para un canal de televisión pequeño, como TV3, y aunque no resultó viable económicamente, les ayudó el hecho de que el contexto histórico era el momento en que la TDT (Televisión Digital Terrestre) se introdujo en Cataluña y, por lo tanto, esto podría justificar los recursos adicionales. También fue el momento en que 3/24, un canal exclusivamente dedicado a difundir noticias, se creó como canal para la TDT.

A3 Exhibición

En relación a las dinámicas de exhibición, se produjo para tres plataformas: Internet, TDT y Media Center. Para ver la TDT, el espectador tenía que comprar necesariamente un receptor de TDT interactivo. Esta tecnología se ha utilizado durante años en Italia (Mediaset) e Inglaterra (BBC), donde es bien conocido como el "botón rojo", a través del cual se puede acceder a los

servicios interactivos. Esto conduce a la CCRTVi, durante los años 2005-2006, a crear un conjunto de aplicaciones interactivas para la TDT.

Por otra parte, el Media Center mezcla el potencial de Internet y el mundo de la TDT. Se puede acceder de dos maneras: a través de un ordenador conectado a un televisor o comprar un aparato decodificador que costaba, en su momento, alrededor de 1.000 euros. Las partes interesadas, al mismo tiempo, consideraban el experimento con el Media Center como el verdadero documental interactivo. En la actualidad, de acuerdo con Clavell (2011), y a través de la vista Web de Windows 7, el usuario puede activar el Windows Media Center, pero la compañía no hizo lo suficiente entonces para la comercialización de este producto y no se estandarizó (pero hay experiencias similares hoy en día en el mercado, tales como el Apple TV). El Media Center se constituye como un aparato para la automatización del hogar, donde el usuario controla y administra los medios de comunicación. Según Serra (2011), se trataba "de un dispositivo que convertía la televisión en interactiva". Crearon extras de gran alcance, donde los usuarios podían ver el documental y en algunos lugares aparecían las posibilidades de consulta de la información. El factor clave que variaba entre el sitio web y Windows Media Center era la experiencia del usuario.

Finalmente, la versión web ofrece todo el contenido adicional. Este es el único soporte que continúa activo en línea y disponible actualmente. Windows Media Center no tuvo éxito, pero hay otros dispositivos que pueden actuar como tales, como las consolas de última generación. Actualmente estamos en la era de la telefonía móvil, iPad, TV y consolas. La Play Station 3 (PS3) soporta las mismas acciones que el Media Center. Pero también debemos considerar consolas como la Wii y la Xbox, que también se pueden conectar a Internet, un factor clave que permite la interactividad y la aparición de un documental para la televisión interactiva real. Después de la experiencia del Guernica, que fue el "buque insignia" de la cadena en 2007, en 2008 la televisión catalana experimentó con una ficción interactiva. En este caso, *Els diaris de Pascal* fue una iniciativa producida y adscrita al Departamento de Nuevos Formatos de Televisió de Catalunya, consistente en un proyecto de ficción transmedia centrado en la época de la república. Se trató de explorar nuevos formatos, creando una serie de ficción documental. Fue publicada en 8-9 semanas, pero la serie no tuvo demasiado éxito. Dos años más tarde, el producto estrella de la cadena fue el proyecto web que celebró el 25 aniversario del nacimiento de la cadena. Esta vez fue un portal web con un archivo inmenso de 25 años de historia que contenía muchos de los programas de la cadena dispuestos en una enorme base de datos. El objetivo de estos experimentos era demostrar, a partir de CCRTVi, que se podían conseguir grandes objetivos en la televisión con la interactividad como factor esencial. En 2010 llegó el

"TV3 a la carta", una plataforma digital en línea que permite consumir una gran cantidad de contenidos que el usuario no puede ver en la televisión convencional. Se trata, en cierto modo, como una estación de Internet TV (IPTV), pero más avanzada.

A4 Recepción

De cara a una óptima recepción, era necesario, en el caso del soporte televisivo, tener un aparato como el Media Center conectado a la televisión. En el caso de la TDT, había que tener el aparato descodificador, con lo que de esta manera se podía acceder a los contenidos complementarios el día del pase del documental. En el caso del soporte web, había que tener una conexión a Internet de banda ancha y un ordenador con un navegador web y el reproductor de Adobe Flash actualizado.

B Integración y navegación

B1 Eje autor vs interactor (narrador vs lector)

Respecto a este eje, el interactivo cuenta con unos límites rígidos respecto al control por parte del director de la obra en cuanto al control editorial de los contenidos, ya que, más allá de la libertad para crear una composición gráfica, el interactor no puede ni incluir, ni modificar, ni influir en ningún caso un tipo de contenido que es predeterminado. Por tanto, a nivel de interacción en el sentido de contribución, el proyecto está cerrado. Creemos que en su momento, a pesar de ser una decisión difícil de escoger, se trató de una decisión acertada por el tipo de temática, con la que había que ser riguroso y metódico, ya que el tema provenía de un documental de investigación previo realizado por el equipo de "30 minuts" de TV3. Este factor obligaba a que el proyecto mantuviera la seriedad y profesionalidad periodística del tema, ya que si todo el mundo podía decir la suya, el tema podría haber perdido buena parte de la credibilidad inicial. Pero, por otro lado, si que se podía haber creado un foro o chat abierto de discusión donde estuvieran delimitados los niveles de moderación. Pensamos que esta posibilidad no se consideró, ya que después de crear un proyecto de tales dimensiones, la iteración continúa presente cuando hay que considerar el hecho de mantener la moderación en los años posteriores a la producción, y esto supondría seguir invirtiendo dinero y tiempo. Una inversión que la CCRTVi no estaba dispuesta a efectuar, ya que había otras prioridades y proyectos que había también de debían producir.

Por otra parte, en términos de navegación, si que se deriva mucho control y decisión en la figura del lector, ya que la estructura inicial de mosaico en esquema de base a datos ya dice mucho de la intención de los autores de dejar libertad - quizá la que no se cede en relación a la interacción

- a la hora de navegar por las diferentes modalidades existentes en el proyecto. Otra posibilidad que también hubiera funcionado, y de esta manera se hubiera conseguido generar más inmersión, hubiera sido seguir el esquema de proyectos como *Prison Valley* (2010), con una introducción "obligatoria" a pantalla completa y luego llegar al escritorio con los diferentes objetos o hipervínculos gráficos. O también crear dos tipos de narrativa, una como la que existe, de libre búsqueda en formato de mosaico, y otra mucho más dirigida y lineal, en cierto modo, que nos guía pero a veces se detiene y nos propone diferentes bifurcaciones, al estilo de las producciones de Honkytonk Films, como *The big Issue* (2009).

Relación de los indicadores:

Interacción = Cierre

Navegación = Apertura

B2 Eje autor vs texto (control vs descubierta)

La estructura no se encuentra delimitada como un audiovisual lineal ya que ofrece, a partir de una estructura de metáfora visual tipo mosaico, diferentes caminos o modos de navegación. El proyecto se situaría en mayor medida en el eje de descubrimiento, el cual se caracteriza por ofrecer libertad de acción y toma de decisiones en el interactor. Resulta interesante observar cómo es un proyecto donde los dos extremos de este eje se manifiestan, es decir, por una parte la elección de opciones, donde el usuario es un lector con poco control al limitarse a ir eligiendo continuamente entre varias opciones que son predefinidas por el autor de la obra, y por otro, un grado elemental de autoría, pero todavía poco usual en los proyectos de la primera década del siglo XXI, donde el interactor tiene la capacidad de crear sus propias aplicaciones utilizando herramientas y recursos multimedia. En nuestro análisis, como se verá posteriormente, esto sucede cuando escogíamos la opción de la experiencia "Shafrazi".

Relación de los indicadores:

Elección de opciones = Exploración libre = Control = Limitación = Navegación

Autoría = Libertad = Descubrimiento = Contributoria = Interacción

B3 Eje interactor vs texto (disfrute vs dificultad)

Creemos que es un documental interactivo que potencia las dificultades positivas, es decir, los retos o desafíos que mueven la relación del usuario con la aplicación, y minimiza las dificultades negativas o innecesarias, que no aportan nada a este proceso y que provienen de una

conceptualización y estructuración deficiente del hipertexto. Respecto a este eje, no hay alternancia entre la facilidad y la dificultad y esto conlleva una falta de equilibrio adecuado entre disfrute y dificultad, con lo que no se utilizan de manera efectiva los recursos disponibles o que se puedan ir descubriendo para "mover" a voluntad la aplicación entre un extremo y otro. El tipo de formato ya está pensado para no poner obstáculos al interactor, como el formato en cierto modo pide, pero creemos que añadir otra modalidad que combinara elementos propios de los juegos - como un pequeño test de preguntas o pruebas para avanzar y poder ir alcanzando contenidos cada vez más interesantes, como si sucede en la versión para televisión, o como anécdotas, curiosidades, etc. - habría sido un elemento que todavía habría incentivado más las ganas de seguir buscando y aprendiendo por parte del público potencial.

En este caso, el hecho de que no exista dificultad para acceder y buscar los diferentes contenidos se debe a que las tipologías de interactor según su motivación en esta obra son claramente intrínsecas, pues estamos de acuerdo en que no es necesario poner trabas para acceder a la información expandida, pero si sugerimos que haber recurrido a la estrategia lúdica hubiera permitido disfrutar al interactor de propuestas innovadoras, imprevistas, que provoquen y estimulen este interés inicial y que incluso lo vayan llevando a modificar, adaptar o sustituir sus objetivos iniciales. En definitiva, hubiera enriquecido aún más el tipo de narrativa que propone el proyecto. Finalizando este apartado, y según Xavier Berenguer, el documental y la no ficción se prestan a una interacción media, idónea para regular el ritmo de asimilación, y creemos que el proyecto se encuentra ubicado de manera efectiva en este punto.

Relación de los indicadores:

Interactor = Disfrute

Text = Disfrute

No hay dificultad

C Estructuración de los contenidos

C1. Contenido (inventio)

C1.1 Propósitos comunicativos

En un tipo de aplicación como esta, parece evidente que los propósitos comunicativos se encuentran vinculados en cierto modo a la difusión cultural y la historia del arte. En un nivel más general, el proyecto pretende difundir un tipo de saber relacionado con el ámbito artístico, y

en un nivel más específico, propone una profunda reflexión y crítica sobre un momento histórico complejo y la temática de los conflictos y la guerra.

C1.2 Adecuación al objetivo de comunicación planteado

Todo el proyecto se encuentra concebido como una totalidad, las partes se complementan de manera coherente y lógica y los contenidos son de lo más acertados. Creemos que la adecuación de los contenidos se corresponde a los objetivos iniciales de comunicación planteados a partir de la temática descrita previamente.

C1.3 Identidad, cobertura, novedad y público objetivo

El proyecto adquiere identidad en el sentido de que detrás hay un personaje universal reconocido por la historia del arte, el pintor Picasso, y una de sus obras más representativas, el Guernica. La manera de ser de este genio y lo que plasmaba a través de sus pinturas dotan al proyecto de una identidad única, posicionando el proyecto en el ámbito catalán, español y mundial.

Esta universalidad del tema contribuye a que la cobertura pueda ser general, pero hay un factor que impide esta eclosión: el hecho de que el proyecto sólo se encuentra accesible en lengua catalana, handicap que limita su comprensión y análisis.

Respecto a la novedad, creemos que en este caso radica en que la temática se aborda desde el formato del documental interactivo, pues existen numerosos estudios y documentales lineales previos que analizan esta obra y la trayectoria vital y artística del creador.

El público objetivo al que se dirige este proyecto podría comprender una amplia franja del ámbito latinoparlante, siempre y cuando las personas que no son nativos catalanes entiendan un mínimo de lengua catalana para poder descubrir las diferentes partes y entender buena parte de los vídeos, que son en esta lengua.

C1.4 Adecuación y utilidad de los contenidos presentados

Los contenidos son de calidad y contribuyen a consolidar el proyecto hacia diferentes objetivos inherentes al documental interactivo, como enriquecer, complementar y expandir algunos pasajes del documental lineal. Sin embargo, hay que decir que el documental interactivo tiene autonomía propia y en ningún caso depende de su homónimo audiovisual, es decir, no es necesario haber visto antes el lineal para poder navegar por el interactivo.

C1.5 Pertinencia o interés de los mismos

Los contenidos presentes en este interactivo pueden interesar a un público general, interesado en la cultura y su difusión, pero también son pertinentes para ámbitos más especializados como la educación, la historia del arte o la museística. Por ejemplo, en asignaturas que mantienen relación con bachilleratos artísticos o más generales, el proyecto podría utilizarse como una herramienta polivalente que enseñaría la historia de otra manera, más acorde con la manera hipertextual de consumir los contenidos hoy en día; desde el punto de vista de la historia del arte, se podría vincular con cualquier actividad que tuviera relación; finalmente, los museos también podrían salir beneficiados, como el museo Picasso de Barcelona, o dondequiera que tengan obras de este pintor, para extender los conceptos. Si esto fuera efectivo, habría que traducir y subtitular el proyecto al inglés.

C1.6 Aportaciones de valor añadido

La gran variedad de modalidades de navegación e interacción que articulan el proyecto le otorgan numerosas aportaciones de valor añadido. Hay temáticas que se desprenden de las modalidades que ofrecen focalizaciones impensables en los tratamientos previos lineales, con lo que el proyecto se conforma como una enorme base de datos que abarca diferentes temáticas, como la vida del pintor, la mayoría de sus obras, la historia del siglo XX o temáticas específicas como los binomios antagónicos guerra-paz, amor-odio, vida-muerte, etc.

C1.7 Significado en el mercado y viabilidad del proyecto

Con esta producción, la Televisió de Catalunya y el mercado de los medios españoles se posicionó creando uno de los primeros documentales interactivos de su historia. Si bien existen otros proyectos anteriores interesantes en el ámbito español, lo cierto es que fue la primera vez en que se creó un documental interactivo en Catalunya, el cual traspasó las fronteras y fue a competir a premios de prestigio internacionales. Y los frutos llegaron. Para hacerlo, sin embargo, se tradujo y subtituló una parte del proyecto para ser presentado en Estados Unidos y otros países de habla inglesa.

La viabilidad fue factible debido a una inversión inicial de 60.000 euros entre las diferentes partes implicadas, que básicamente eran los organismos radiodifusores de la comunidad autónoma catalana. Lo que pasó una vez completada la primera fase, sin embargo, fue que el proyecto necesitaba, a nuestro entender, quizás 20.000 o 40.000 euros más para llegar a explotar todo su potencial, y cuando ese dinero se necesitó, había otras prioridades y no se siguió invirtiendo. Esta segunda cuantiosa aportación hubiera servido para traducir el proyecto al

español y el inglés, o en otros idiomas como el vasco, debido la proximidad del tema, y para mejorar, por ejemplo, el aspecto de los vídeos, que no se pueden ver a pantalla completa, o mejorar la interfaz del Shafrazi Experience, entre otras implementaciones, que minimiza los defectos de la aplicación, que a continuación desvelaremos.

C1.8 Comparativa con otros proyectos: Estudio de mercado (Benchmarking)

A la hora de realizar un estudio del mercado existente o de proyectos similares, es evidente que debemos parar durante la producción cultural francesa de la segunda mitad de la última década del siglo XX. Como hemos descrito en el capítulo cuarto, estos proyectos fueron los precursores del documental interactivo, en soporte fuera de línea, CD-ROM o DVD-ROM, y pensados para complementar las visitas a museos o para ser considerados como enciclopedias virtuales para los internautas con ordenador personal.

En conclusión, según explicaron Clavell y Serra (2011), la fase de la inventio fue exitosa ya que detrás estaba el equipo del 30 minuts de TV3, el cual llevó a cabo una minuciosa investigación a partir del análisis de obras teóricas, investigación de personajes, un guión-escaleta previa de contenidos para el documental audiovisual y de los bloques del interactivo, entrevistas, búsqueda de recursos web, fuentes audiovisuales, etc. En definitiva, todo un conjunto de buenas prácticas que dotaron al documental de la investigación necesaria para que la primera fase, es decir, los pilares del proyecto, fueran sólidos y hubiera suficiente material para nutrir tanto la parte audiovisual como la interactiva, ya que los contenidos no podían estar repetidos, sino la articulación interactiva no tendría razón de ser.

C2 Estructuración y ordenación (dispositio)

C2.1 Estructuración de nodos y enlaces

La estructura tipo mosaico posibilita que la información se disponga de manera clara en la interfaz inicial. Cuando pasamos el cursor por encima de las diferentes ilustraciones, vemos cuál es el título de cada sección. Luego, debajo de cada subpantalla, vemos cómo se articulan los submodos de navegación, pero siempre manteniendo el menú fijo de las cuatro grandes partes que conforman el proyecto. De esta manera se evita que el usuario se pierda por el mar de información que conforma el proyecto, y al tiempo sirve para que éste no se sature con demasiada información en cada sección.

C2.2 Apoyo a la navegación (herramientas de navegación, visualizadores y/o sistemas de búsqueda)

El apoyo a la navegación se articula a partir de los menús fijos presentes en la parte inferior de cada pantalla. No hay visualizadores ni sistemas de búsqueda, y creemos que hubiera sido un punto a favor crearlos, ya que se trata de un tipo de aplicación cercana al enciclopedismo. Una visualización al estilo de un mapa web o en el que se creó para la aplicación de *Joan miró, el color dels somnis*, a base de miniaturas de todas las imágenes con las que cuenta la aplicación, también hubiera sido pertinente en este caso.

C2.3 Criterios de usabilidad

La página, siguiendo las líneas establecidas por los criterios de usabilidad de Nielsen, es bastante intuitiva y fácil de usar. De entrada el análisis ofrece cuatro grandes bloques básicos, y luego cada bloque cuenta con dos, tres o cuatro subbloques más.

C2.4 Arquitectura de la información: árbol de contenidos y diagrama de flujo

No hemos tenido acceso al árbol de contenidos ni el diagrama de flujo del proyecto, con lo que sólo podemos ofrecer un esquema visual que muestra cuatro grandes apartados, divididos en subapartados. A continuación se presenta un diseño panorámico de la aplicación.

En conclusión, el sistema de interacción está bien pensado y esto supone un tipo de interfaz sencilla con el objetivo de que el usuario no se pierda fácilmente - gracias a un menú fijo en la parte inferior de la pantalla - ni se sobresature ya que la información está bien ordenada y estructurada.

La carencia básica que detectamos es que no hay conexión con aplicaciones 2.0, con lo que este es un defecto que hay que contemplar en la estructura del proyecto, y que impide al mismo tiempo una mayor viralización y expansión a partir de los medios y las redes sociales. Una cuenta integrada en Facebook y Twitter habría sido de obligada ejecución, así como iconos que nos permitieran recomendar el proyecto, aunque el hecho de moderar un proyecto de estas características habría supuesto también una mayor inversión de dinero y tiempo. Sin embargo, cuando se produjo el proyecto ya había habido la eclosión de la web 2.0 colaborativa y de las redes sociales.

C3 Presentación (elocutio)

C3.1 Mejorar la orientación

C3.1.1 Indicar la posición actual del lector: no hay ningún indicador que nos muestre la posición actual donde nos encontramos del aplicativo. Tampoco creemos que sea demasiado necesario en este tipo de aplicación, ya que no se basa, como en el caso de la estructura del juego, en una progresión que el interactor deba ir visitando y superando niveles de complejidad diferentes.

C3.1.2 Mostrar la forma como el lector ha llegado donde está: no se muestra la forma como el lector se encuentra en una modalidad determinada, y tampoco creemos que sea necesario especificar la forma en que ha llegado, ya que en este caso nos estaremos refiriendo a otros tipos de narrativa, más enfocadas a la primera persona y a adquirir un rol activo dentro de la experiencia del documental interactivo.

C3.1.3 Presentar las opciones para encontrar nuevos nodos: si se presentan las opciones para enlazar con otros nodos que nos conducirán hacia nuevas maneras de navegar e interactuar con el interactivo. Estas opciones se encuentran implícitas en los menús que aparecen en la parte inferior de todas las pantallas una vez hayamos decidido avanzar desde la página de nivel base o home inicial.

C3.2 Facilitar la navegación

C3.2.1 Ayudar a la navegación en relación a la dirección: se consigue gracias a los menús.

C3.2.2 Ayudar a la navegación en relación a la distancia: se consigue gracias a los menús.

C3.3 Facilitar el ajuste usuario-interfaz

C3.3.1 Reducir el esfuerzo adicional para el ajuste usuario-interfaz: en la parte superior derecha siempre figura el camino que hemos recorrido, ya que de alguna manera se nos especifica dónde nos encontramos y en qué punto estamos.

Respecto la elocutio, pensaremos de qué manera se presentan estos contenidos, a través de qué medios y su relación con la interfaz. Se trata de un tipo de aplicación que se puede considerar tan multimedia como hipermedia, es decir, combina diferentes fuentes de información a partir de diferentes medios y todos a la vez. Encontramos enlaces activos, texto, fotografías, vídeo, gráficos, sonido, etc. También está la recreación de la estructura del juego a través de la aplicación Shafrazi Experience. Los elementos se encuentran dispuestos de manera lógica y

coherente con el sistema y la interfaz, ocupando diferentes espacios, pero nunca llegando a superponerse ni pisarse los unos con los otros.

C4 Relación global-local

C4.1 Ayudas / herramientas para la navegación local

C4.1.1 Mecanismos para volver atrás, paso a paso o por saltos y niveles: estos mecanismos no existen, ya que los menús fijos sustituyen esta función al mostrar siempre los cuatro ámbitos principales de manera clara y concisa.

C4.1.2 Marcadores (bookmarks): no hay marcadores visibles ni activos.

C4.2 Ayudas/herramientas para la navegación global

C4.2.1 Búsquedas y filtros preestablecidos: no hay.

C4.2.2 Recorridos guiados: no hay

C4.2.3 Navegación por el espacio y por conceptos: si hay navegación por el espacio pero no por conceptos, pues no se creó un buscador que incluyera los principales conceptos asociados al proyecto.

C4.2.4 Metáforas: el proyecto cuenta con una metáfora general, la del escritorio, que podría ser el del propio Picasso, donde reunió toda la información del cuadro en el momento de su concepción, o el del equipo de producción del documental, como lugar de recogida y selección de material. También puede funcionar simplemente como una mesa donde está la información del proyecto dispuesta, sin mantener ningún tipo de vínculo con su autor ni con los creadores de la obra audiovisual e interactiva.

Después de observar la metáfora general, vemos cómo se despliegan sobre la mesa cuatro metáforas secundarias o submetáforas. Se trata de una paleta de pintura, una libreta, unas fotografías y un blog. Cada uno de estos objetos nos conducen hacia cada uno de los subapartados, los cuales mantienen la lógica conceptual con la idea que expresan las imágenes. La paleta de pintor sirve para ilustrar la historia, las fotografías los personajes, etc.

D. Modalidades de navegación e interacción

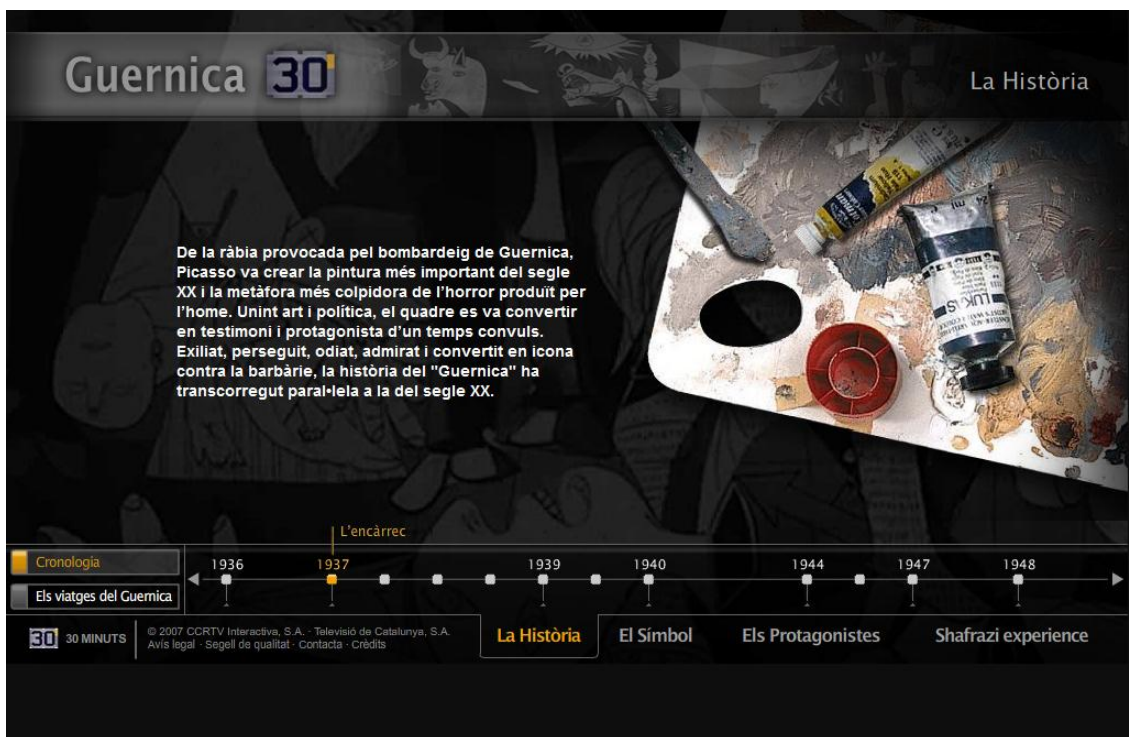
Guernica, pintura de guerra es un documental interactivo que cuenta con un conjunto de modalidades de navegación no lineales y de interacción digitales. Esta obra, aparte de ser interesante desde el punto de vista del multiformato, la multiplataforma por la que se produjo y

como narrativa transmediática, también muestra una riqueza excelente en referencia a las diferentes modalidades que presenta y su combinación. Es uno de los pocos proyectos analizados que mezcla navegación e interacción en el sentido fuerte. Las modalidades de navegación no lineales presentes en el documental interactivo son la temporal, espacial y testimonial. Por otra parte, completa la navegación con la modalidad de interacción generativa. A continuación las enumeramos y describimos, aplicando los indicadores válidos utilizados en la cuarta categoría del modelo de categorización propuesto en el presente capítulo.

D8. Modalidad de navegación temporal (submodalidad años). La historia.

En esta parte, podemos navegar temporalmente a partir de dos ejes diferenciados: por un lado, el que explica la historia del cuadro (llamado Cronología) desde que se encargó hasta que retornó tras la dictadura; por otra parte, también podemos acceder a un mapa con un eje cronológico inferior (llamado Los viajes del Guernica) donde podemos seguir, también a partir de la submodalidad de los años, los diferentes viajes que realizó la obra pictórica.

8.19 Cronología. Ilustración de la modalidad de navegación temporal. Submodalidad años



8.20 Los viajes del Guernika. Ilustración de la modalidad de navegación temporal combinada con la espacial - mapa geográfico -. Submodalidad años



Indicadores válidos de la modalidad de navegación temporal (D) aplicables a la parte La historia de *Guernica*, *pintura de guerra*:

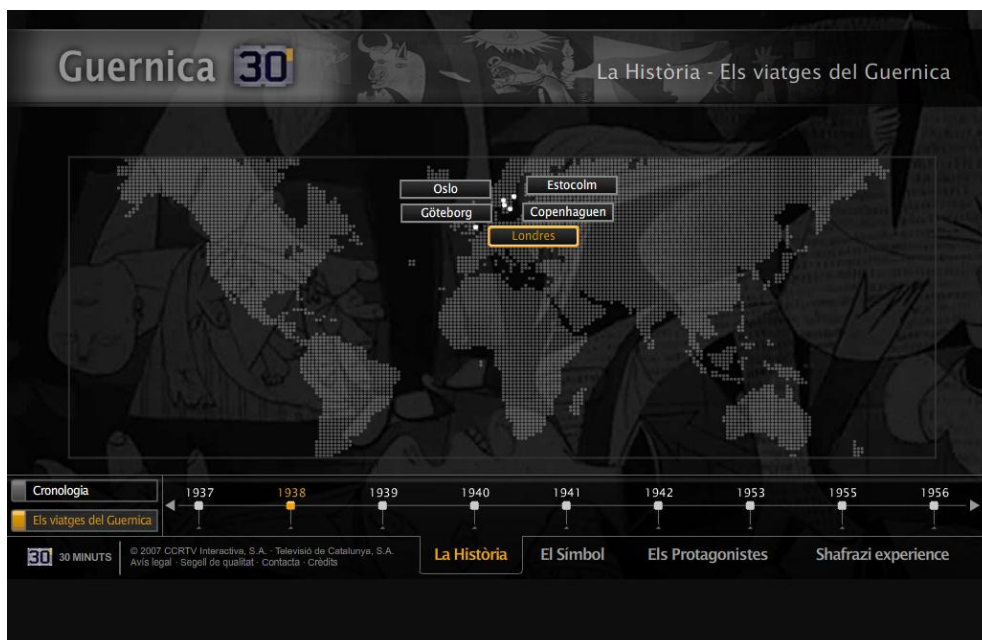
- Metáfora gráfica del eje cronológico (situado en la parte inferior y representado por una línea horizontal con los años de manera ascendente de izquierda a derecha)
- Tiempo o etapas que comprende el tema tratado en el documental (división por años)

D9. Modalidad de navegación espacial (submodalidad mapa geográfico, mapa visual y mapa fotográfico). El símbolo.

La parte llamada El símbolo utiliza la navegación espacial para transmitir sus contenidos. Dentro de esta modalidad, se utilizan tres submodalidades, como son las de mapa geográfico, mapa visual o gráfico y pasador de fotografías. El mapa geográfico nos permite acceder a las diferentes ciudades donde el cuadro fue escondido en su exilio forzado durante varias décadas (aunque esta submodalidad se encuentra dentro del apartado La historia); por su parte, la submodalidad de mapa visual muestra diferentes apartados, como son Descubriendo el Guernica, una imagen del cuadro navegable para descubrir el significado de diferentes zonas y la salud del Guernica, que muestra partes deterioradas y la restauración que se ha hecho,

finalmente; la submodalidad fotográfica se ilustra a partir de los apartados Pintura contra la guerra y Picasso y la paz. El primero hace referencia a representaciones gráficas que se han inspirado en esta genial obra y el segundo a iconos y emblemas que se han originado a partir del cuadro y que muestran una relación directa con la voluntad de paz en el mundo.

8.21 Los viajes del Guernica (dentro Historia). Ilustración de la modalidad de navegación espacial. Submodalidad mapa geográfico



8.22 Descubriendo el Guernica. Ilustración de la modalidad de navegación espacial. Submodalidad mapa gráfico



8.23 Pintura contra la guerra. Ilustración de la modalidad de navegación espacial. Submodalidad mapa fotográfico



Indicadores válidos de la modalidad de navegación espacial (D) aplicables a la parte La historia y el símbolo de Guernica, pintura de guerra:

- Metáfora gráfica de la recreación digital de un escenario físico descrito o que mantenga relación con el contexto y/o tema del documental (en este caso, recreación de un espacio geográfico - mapa del mundo -, espacio visual - cuadro - y espacio fotográfico - imágenes -).
- Fotografía panorámica navegable hacia la derecha-izquierda mediante el movimiento del ratón. Sobre el dibujo del escenario físico se superponen un conjunto de elementos (objetos, personajes, sonidos, vídeos, etc.) y clicando sobre ellos los activamos y navegamos. Accedemos a nuevas capas de información y sus contenidos a partir de diferentes profundidades.

D10. Modalidad de navegación testimonial (submodalidad personajes históricos y entrevistados). Los protagonistas.

Esta parte utiliza las dos submodalidades existentes para ofrecer una doble análisis: por un lado, da información variada sobre los protagonistas históricos relacionados con el cuadro (personajes); por la otra, un conjunto de entrevistas aporta una visión más actual y crítica sobre los acontecimientos que rodearon la producción e historia de esta obra maestra de la pintura.

8.24 Personajes. Ilustración de la modalidad de navegación testimonial. Submodalidad personajes históricos.



8.25 Entrevistas. Ilustración de la modalidad de navegación testimonial. submodalidad entrevistados



Indicadores válidos de la modalidad de navegación testimonial (D) aplicables a la parte Los protagonistas de Guernica, pintura de guerra:

- Metáfora gráfica del dibujo de los personajes históricos a los que se refiere el documental (personajes) o metáfora en formato agrupación de personas entrevistadas (en este caso, se cumplen las dos).
- Personajes históricos: Los personajes son interactivos y pulsando sobre ellos accedemos a diferentes tipos de contenidos relacionados (biografía, obra, relación con el tema tratado, textos o videos sobre el personaje, enlaces a otros hipertextos, etc.).
- Entrevistados: Cada entrevistado se especializa en una época o hace referencia a un tema concreto, aunque también todos pueden responder a las mismas preguntas y aparecer aportando su visión en cada bloque propuesto. Primero pulsamos sobre la imagen de los entrevistados para realizar la primera elección. Después se despliega un conjunto de preguntas (son botones que podemos activar y entonces escuchar las respuestas una por una).

Desde el punto de vista de la navegación y el tipo de experiencia del usuario, la metáfora general de presentación del aplicativo se estructura en forma de Mosaico (D23), el cual organiza de manera interna una amplia base de datos con contenidos de diferente índole. Esto es apreciable a través de la metáfora articulada en forma de tabla y los diferentes objetos desplegados a su alrededor, que no es otra cosa que una lista de hipertextos que nos conducen - de una manera más atractiva a partir de imágenes y no de texto - a las diferentes secciones y los correspondientes submenús. En las diferentes modalidades de navegación encontramos experiencias cercanas a la creación de "Línea de tiempo navegable" (D24), como es el caso de la cronología o la historia del cuadro, muy apropiados para estructurar y ordenar la información en un tipo de proyecto enciclopédico como este.

Modalidades de interacción digitales

D18. Modalidad de interacción generativa. Shafrazi experience.

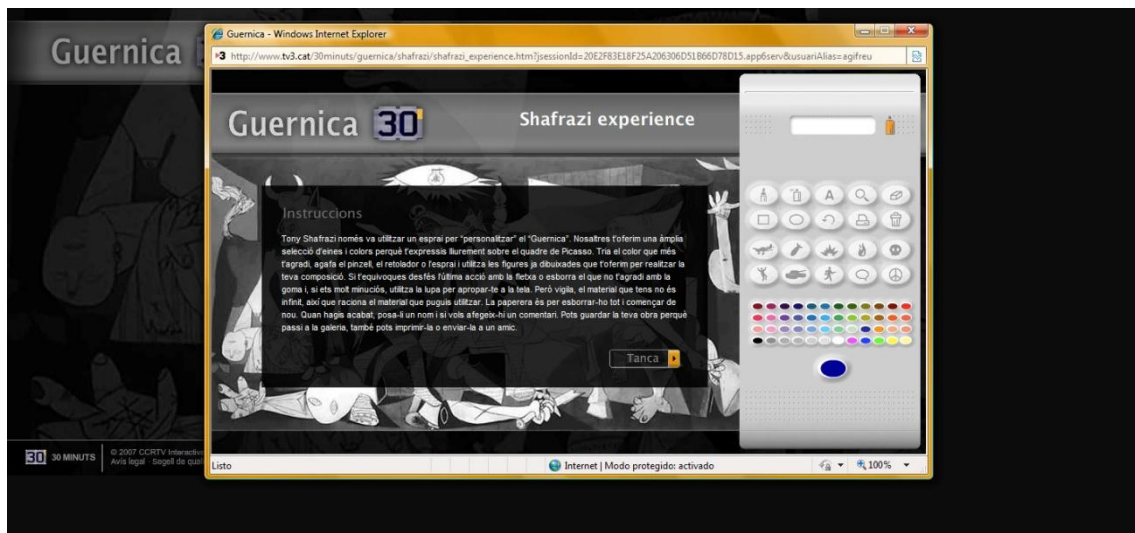
Aparte de utilizar diferentes submodalidades para ilustrar algunas modalidades concretas - con el consiguiente aumento de la riqueza navegacional y el incremento sustancial de rutas y planteamientos que se ofrecen al usuario para adentrarse en la historia que se plantea -, el interactor también cuenta con una parte más relacionada con la posibilidad de dejar su rastro en el sistema generando unos contenidos de manera personal, con firma o anónimamente. De eso trata esta parte, de crear la propia interpretación del cuadro con unas herramientas

preestablecidas y una acciones concretas. Además, una vez hemos terminado nuestros retoques sobre la obra original, podemos dar un nombre a nuestra creación y explicar qué trascendencia y significado tiene para nosotros. Esta parte, unida a la creativa, equivaldría a un foro de discusión o agenda de visitas. Nuestra aportación, tanto visual como textual, se añade a una galería en línea desde donde podemos consultar otras creaciones de otros usuarios. Hay que remarcar que para navegar y interactuar por esta opción es necesario registrarse previamente en la web de TV3, con lo que de esta manera la cadena autonómica se asegura una buena comunidad de seguidores, el hecho de enviar noticias (si el usuario así lo desea) y en definitiva, fidelizar un tipo de audiencia que gradualmente combina además la plataforma televisiva con la interactiva. Esta estrategia lo observamos en los proyectos transmedia, ya que primero hay que conseguir una pequeña masa fiel de seguidores que se encargarán de generar contenidos y expandir el universo y la existencia del proyecto a través de las redes sociales.

8.26 Shafrazi experience. Modalidad de interacción generativa. Acceso a la parte práctica (generar dibujos) o visualizar contenidos ya creados (galería en línea)



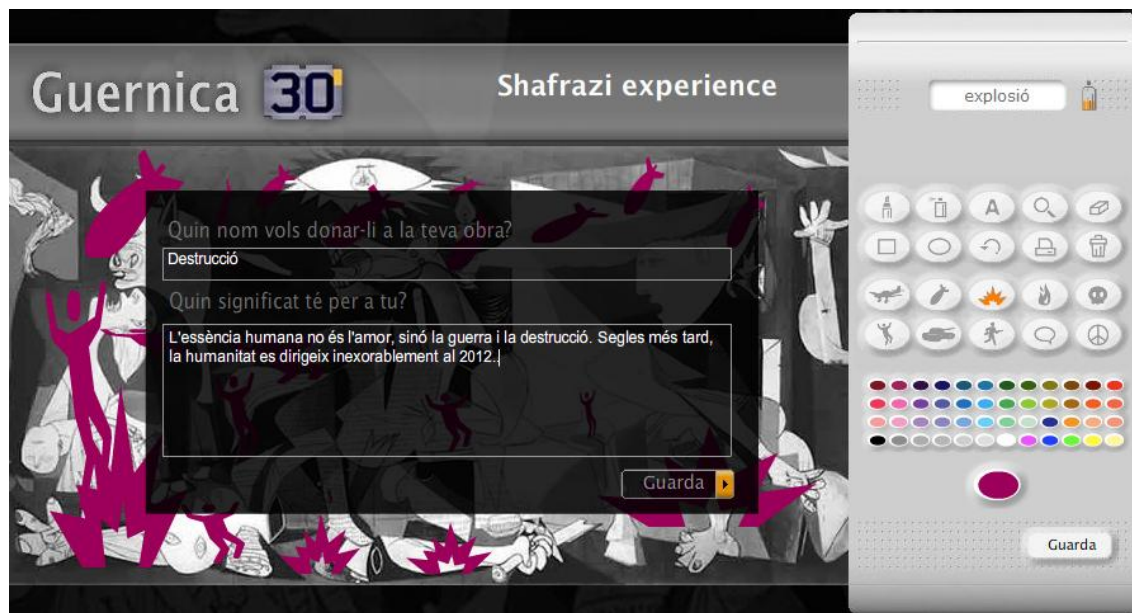
8.27 Shafrazi experience. Modalidad de interacción generativa. Instrucción y presentación de la interfaz



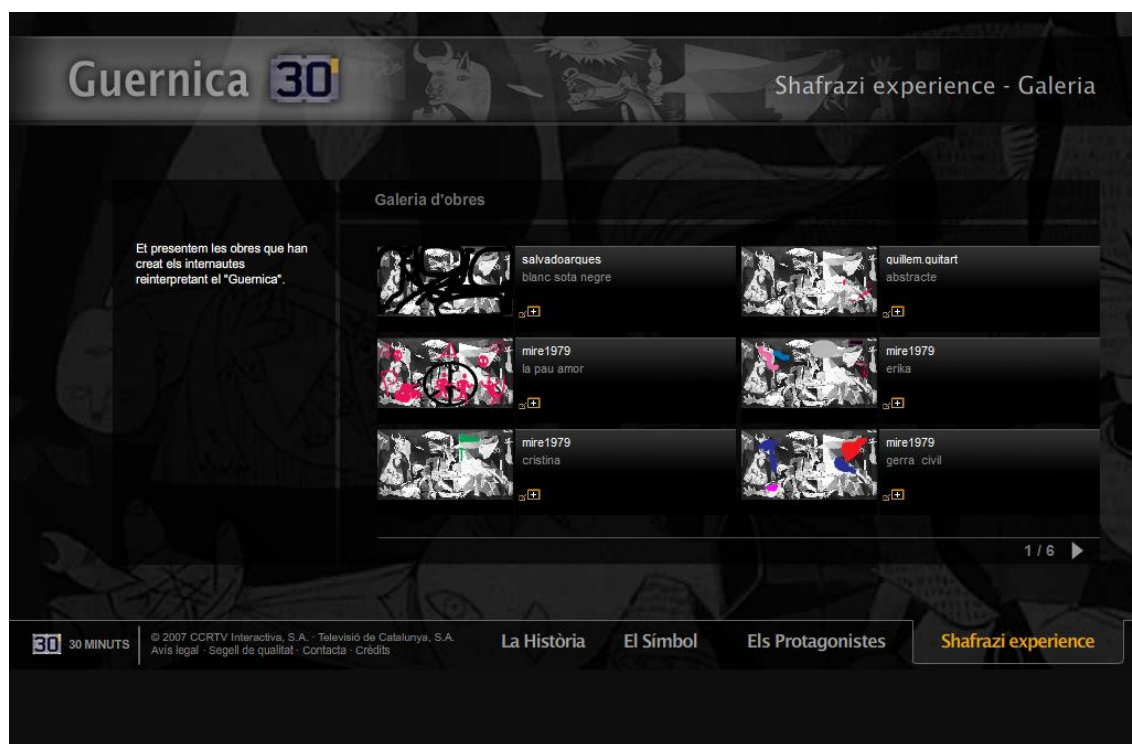
8.28 Shafrazi experience. Modalidad de interacción generativa. Ejemplo de aportación generativa gráfica



8.29 Shafrazi experience. Modalidad de interacción generativa. Ejemplo de aportación generativa textual



8.30 Shafrazi experience. Modalidad de interacción generativa. Galería virtual en línea



8.31 Shafrazi experience. Modalidad de interacción generativa. Ejemplo de generación gráfica y textual presente en la galería virtual en línea



Indicadores válidos de la modalidad de interacción generativa (D18) aplicables a la parte Shafrazi Experience de *Guernica*, *pintura de guerra*:

- El interactor participa de alguna manera, dejando un rastro determinado por el autor de la obra: un texto, un dibujo, datos, una imagen, vídeos o fragmentos musicales, en función de lo que se requiera según el contexto en la aplicación interactiva (en este caso, un dibujo gráfico).
- Página que incorpora una aplicación propia - software - que permite utilizar un conjunto de herramientas para realizar algún tipo de aportación visual, sonora o textual (en este caso, visual).

Desde del ámbito del sistema interactivo y de la experiencia del usuario, la sección de Shafrazi ofrece un tipo de experiencia del usuario cercana a la Colaboración (D20), ya que se pide una contribución a los interactores con el fin de dejar su huella en el sistema. Sin embargo, esta experiencia de colaboración creemos que no se encuentra justificada y que, más que aportar al proyecto, contribuye a que este pierda en parte su esencia informativa seria y veracidad. Como hemos señalado en la parte A del análisis, experiencias de usuario como la construcción de una

narrativa ramificada (D19) o de tipo Juego (D21) habrían sido también pertinentes y ofrecido maneras alternativas de acceder y consumir la información, pero entendemos que esto hubiera comportado un gasto económico mucho más elevado y en su momento no se consideró. Más que aportar, esta sección realmente interactiva nos enseñaba lo que la mayoría de proyectos incorporaron de forma natural a partir de la explosión de la forma del género, a partir del 2009.

E Modalidades de representación de la realidad

E1 Las modalidades de representación de la realidad y sus principales indicadores presentes en *Guernica*, pintura de guerra

Las principales modalidades de representación con las que cuenta el proyecto son tres, la modalidad expositiva (D2), la modalidad reflexiva (D3) y la modalidad participativa o interactiva (D5), pero algunos indicadores propios de otras modalidades también podrían servir como indicadores válidos, como los de la modalidad poética (D1) o los de la modalidad performativa (D6). A continuación los enumeramos y justificamos.

D2. Modalidad expositiva: esta modalidad se ilustra a partir de las diferentes entrevistas, la explicación de los símbolos que componen el cuadro y una cronología que abarca 70 años. Indicadores válidos de la modalidad expositiva (D2) aplicables a *Guernica*, pintura de guerra:

- Voluntad de representación de la realidad histórica
- Locución directa y "autoritaria"
- Perspectiva preferente de interpretación
- Postula un objetivismo total

D3. Modalidad reflexiva: el proyecto se puede asociar a la modalidad reflexiva ya que los autores de este proyecto nos invitan a pensar y reflexionar sobre el acontecimiento histórico de 1937 ocurrido en la ciudad vasca de Guernica, conduciendo al espectador a adoptar una postura crítica ante la barbarie cometida sin ningún tipo de respeto. Indicadores válidos de la modalidad reflexiva (D3) aplicables a *Guernica*, pintura de guerra:

- Propone negociación entre realizador y espectador
- Presenta el documental como un constructo de la representación
- Plantea dudas sobre las imágenes y sus trampas

- Cuestiona las técnicas y convenciones del realismo

D5. Modalidad participativa o interactiva: el realizador participa desde dentro atribuyéndose el hecho de entrevistar a todas las personas que guardan relación con el cuadro, el hecho histórico al que se atribuye o el mismo Picasso, resaltando el relato de los acontecimientos pasados y la exposición de material de archivo. Por otra parte, también se puede considerar dentro de esta modalidad por la relación que guarda el realizador con el espectador, ofreciéndole la posibilidad de sumarse a este medio de expresión como es la pintura, utilizada por Picasso en el momento y al alcance del usuario gracias a un conjunto de herramientas y una interfaz que permiten al interactor añadir su pincelada crítica al cuadro. Indicadores válidos de la modalidad expositiva (D5) aplicables a "Guernica, pintura de guerra":

- El realizador sale de detrás de la cámara y se convierte en actor social
- Invita al espectador a participar en el juego del documental
- Entrevista y interpela a los sujetos

Finalmente, cabe resaltar que algunos indicadores propios de otras modalidades también podrían servir como indicadores válidos, como algunos indicadores propios de los casos de las modalidades poética y performativa. Indicadores válidos referentes a la modalidad poética (D1):

- Representación fragmentada y ambigua de la realidad
- Impresiones subjetivas
- Carga experimental
- Proximidad a las vanguardias

Indicadores válidos referentes a la modalidad performativa (D6):

- Pregunta sobre la relación entre la realidad y su representación
- Se interesa por las dimensiones subjetiva y afectiva
- Expresa el compromiso de realizador y espectador con el mundo

E1.1 Análisis desde el punto de vista de las categorías de otros teóricos del género documental

A continuación analizamos el proyecto y cómo éste podría adecuarse a otras propuestas de modalidades que presentábamos en el segundo capítulo, como en los modos históricos según Erik Barnouw.

Pintor: desde el punto de vista de conservar una estética muy cuidada en la línea propia del cuadro que se expone y que es el motivo fundamental del proyecto.

Explorador: debido al trabajo de investigación y de investigación que se realiza a partir de las entrevistas, material de archivo, profundización del seguimiento del cuadro a través del tiempo a partir de sus exposiciones en diferentes países, su deterioro y como ha servido de inspiración para otros artistas, así como también dónde y cuándo ha sido utilizado como icono de manifestaciones contra la guerra.

Cronista: desde la perspectiva que hace referencia a un hecho histórico, político, social y etnográfico.

Observador: pretende exponer una realidad y una historia siendo fiel a como se sucedieron los hechos reales.

Promotor: desde el punto de vista que se trata de una aplicación que incita a la promoción y la captación de usuarios que compartan la misma corriente de pensamiento activista contra las guerras.

Fiscal acusador: ya que denuncia no sólo la participación y actuación de Franco siguiendo las órdenes alemanas para llevar a cabo el bombardeo, sino también el mismo hecho de que la acción bélica se centró en la población civil y no tanto sobre objetivos militares.

También extendemos esta subcategoría de los modos de representación al tercer autor que analizamos en el segundo capítulo, Michael Renov y los modos de deseo.

Persuadir o promover: durante el recorrido de la página interactiva se intenta persuadir al usuario para que tome una postura crítica ante los acontecimientos que ilustra el cuadro, al tiempo que se le incentiva a participar a través de las propias pinceladas sobre el mismo cuadro, a modo de grito colectivo de crítica que promueve la creación de una comunidad de personas que quiere dejar constancia de su posición contraria a lo que sucedió en las acciones bélicas en general.

Analizar o cuestionar: es evidente la intencionalidad de llevar al espectador a tomar una postura crítica y buscar su implicación de forma activa proponiéndole sumarse a este medio de expresión.

Expresar: la misma exposición de los argumentos se acompañan con imágenes y sonidos que refuerzan y otorgan un carácter vital al objetivo vocacional.

Conclusiones del análisis

Según Ferran Clavell, el proyecto *Guernica, pintura de guerra* supuso una gran inversión para exhibirse y ser consumida en un día (aunque una tercera parte, el documental web, esté disponible en línea todavía). Esto lleva a la conclusión de que el modelo de negocio del proyecto Guernica no era rentable ni viable para los actores involucrados. Como hemos comentado en otros capítulos, el modelo de negocio y la recuperación de la inversión, en este género, aún está por descubrir, y eso conlleva muchos interrogantes por resolver. El principal objetivo en su momento, en 2006, era experimentar en la televisión y la televisión catalana siempre ha sido pionera en este aspecto. Este primer experimento también lo han realizado muchas otras televisiones en todo el mundo, pero como no hay modelo de negocio no se va más allá de esta primera prueba y el radiodifusor pasa a probar nuevas fórmulas más seguras. Por otra parte, la experiencia del Guernica no llegó a un público masivo ya que la televisión interactiva no estaba ni implementada ni estandarizada. El hecho de la eclosión de las consolas que permiten una conexión a Internet puede causar un gran avance en relación con la producción masiva de este tipo de formato, porque entonces todas las aplicaciones web existentes podrían ser navegadas desde un televisor convencional. En este proyecto, la Televisión de Cataluña quería adquirir experiencia (know how) y prestigio. Y ambos objetivos se lograron sin ninguna duda, porque se extrajo una gran cantidad de experiencia y el proyecto ganó algunos premios que certificaron la calidad más allá de nuestras fronteras.

CAPÍTULO 9

CONCLUSIONES. LA EMERGENCIA DE UN NUEVO GÉNERO CON FUTURO

9.1 Introducción

Después de profundizar en los últimos años en el estudio paralelo del medio digital y del género documental, la pregunta clave que nos formulábamos era como los procesos de digitalización y los de producción, distribución y exhibición de contenidos audiovisuales a través de internet afectaban a la forma y a la lógica narrativa del documental tradicional. Parte de nuestras reflexiones giraban en torno a cómo será el documental del futuro y cómo se articularán las nuevas lógicas de representación de la realidad a partir de los medios digitales interactivos en línea.

En este trabajo doctoral, en definitiva, hemos abierto y acotado un espacio de estudio y de reflexión sobre la evolución de las formas de expresión y narración de un determinado discurso audiovisual contemporáneo: el documental. Los videojuegos, el cómic, la animación infográfica, la televisión, el periodismo y otras formas de comunicación están transformando profundamente la naturaleza del discurso fílmico documental, hasta el punto que no es posible referirse al medio cinematográfico en general, como discurso autónomo, si no es en relación con los nuevos medios audiovisuales emergentes.

La irrupción de las tecnologías digitales ha provocado la aparición de nuevas formas de producción, distribución y recepción de las producciones audiovisuales, y los efectos son manifiestos en las formas de construcción y consumo de los relatos audiovisuales. En definitiva, la creación del espacio de reflexión en torno a las nuevas formas de expresión del género documental debe inscribirse en el debate en torno a la naturaleza de la cultura visual contemporánea, en la que han cobrado un especial protagonismo formas híbridas de la comunicación como el "infoentretenimiento", el advertainment o el mestizaje de medios, géneros y discursos. Cabe también destacar que se ha intentado abordar el estudio de este fenómeno desde una perspectiva global y multidimensional, con la complejidad añadida que este aspecto conlleva y por lo que ha sido necesario estudiar esta problemática desde puntos de vista complementarios, como el estético, el económico, el sociológico, el tecnológico, etc.

El documental interactivo se conforma a partir de dos progenitores básicos: tiene padre y madre. La madre sería la interactividad, que nació a principios de siglo XIX con el invento de Babbage y el medio digital. El padre, el género documental, que nació a finales del siglo XIX con el invento de los Lumière y otros. Este paralelismo nos lleva a pensar que, aunque algunos teóricos digan que la base del documental interactivo son las imágenes y el cine documental, esto es más que discutible ya que, sin interactividad, el género no existiría como tal. Está claro que sin cine documental tampoco existiría, pero la interactividad es el factor diferencial que le da razón de

ser, lo que le caracteriza y le otorga autonomía y fuerza como género específico. Es por estas razones que, según nuestro punto de vista, los términos documental e interactividad se encuentran al mismo nivel en una balanza que se empieza a decantar hacia el segundo término por el peso específico que está adquiriendo el ámbito de la no ficción interactiva. Sin embargo, sin un buen tema y/o historia no hay proyecto. Toda la carga de autor en un documental lineal se centra en la focalización o voz narrativa predominante y en el guión y las entrevistas, mientras que en el caso que nos ocupa esta carga se encuentra dividida entre la mezcla de contenidos y el lenguaje audiovisual interactivo.

El medio audiovisual cuenta con componentes reactivos, es decir, que reaccionan a las acciones del espectador, pero en ningún caso le permiten ni alterar el orden del discurso ni modificar los contenidos preexistentes. El medio interactivo, en cambio, cuenta con componentes que pueden tener un grado o tipo de interacción débil, mediana o fuerte. Los grados débil o medio se traducen en interacción con la interfaz y la metáfora visual propuesta, con el objetivo de elegir, navegar y/o avanzar de una manera no lineal por la aplicación, y se articulan gracias a las diversas modalidades de navegación (partida, temporal, espacial, testimonial, ramificada, hipertextual, preferencial, audiovisual, sonora y inmersiva). En un nivel más evolucionado, el grado fuerte del lenguaje interactivo permite interactuar en un doble sentido: por un lado, con los contenidos - aportando, debatiendo, discutiendo, etc. - y por otro, con los otros interactores - en tiempo real o a nivel de feedback a partir de la misma aplicación o sus aplicaciones 2.0 vinculadas -. Este estadio fuerte se corresponde y se articula a partir de las modalidades de interacción digitales (aplicaciones 2.0, generativa y experimentada). En la mayoría de documentales interactivos analizados tiene una importancia capital el tratamiento audiovisual. A diferencia de los productos con tratamiento "informático" funcionando en una ventana más del sistema operativo, estas aplicaciones pretenden sumergir al espectador ya desde el principio en la obra mediante diversos elementos, que nos recuerdan que vamos a adentrarnos en algo que se parece más al cine que a la computadora. También el sonido se manifiesta como un elemento imprescindible que otorga ritmo, coherencia y continuidad entre las diferentes partes.

Además de crear posibles nuevas formas de representación, navegación e interacción, los documentales interactivos invitan a una reconsideración de los métodos que buscan comprender el documental. Este nuevo género extiende el proyecto documental hacia un nuevo espacio en los medios de comunicación. Los métodos y conceptos que se han desarrollado para comprender los audiovisuales de no ficción no son los más indicados para analizar esta nueva forma de documental. Como nuevo objeto de los medios de comunicación, el documental interactivo desafía los métodos tradicionales de estudio. El análisis textual, un método clave

para la investigación documental desde los años 1970 (Corner, 2008) se convierte en un problema cuando, al menos potencialmente, hay varias maneras de relacionarse con el texto documental. Sin embargo, el análisis se basa en muchas de las convenciones y las técnicas del documental en cine y televisión, y se puede beneficiar de muchas de las herramientas analíticas y conceptuales que existen para el estudio de los documentales en general.

Un documental interactivo es una base de datos que está estructurada por una interfaz. El compromiso del usuario con la base de datos se verá fuertemente influenciado por la forma en que la información se estructura y presenta al usuario a través de la interfaz. Y de acuerdo con Nash (2011:27), la organización de la información, donde se coloca un elemento en una página y las metáforas utilizadas para enmarcar la experiencia del usuario repercuten en la manera en que el usuario se mueve a través del documental. Según Wintonick (2011), la tecnología cambiará en los próximos años el concepto de documental de una manera más profunda a como está sucediendo en la actualidad, pero lo que ha sido el más importante para este género en todas sus variantes, permanecerá siempre:

“Perhaps, in a future nano-media world, we may lose control of our real selves. We may become human documentaries. We may become living, breathing media machines. But whatever the future of docmedia and webdocs, two things are certain: what has always been important to documentary, always will be. And we will continue to look to real media as active agents and powers of persuasion, as a montage of passions and philosophies. As a way of understanding our real world.” (Wintonick, 2011, citat per Lietaert, 2011:8)

Mark Atkin, sin embargo, por otra parte, no se muestra muy convencido de que la progresión y éxito del género sea fructífera:

“[...] I just think that webdocs is an interim format. It is an interesting moment in the evolution of the documentary but it's going to be relatively short-lived. There have been very interesting experiments in the field but I am not sure if they have really capture the public's imagination yet.” (Atkin, 2011, citat per Lietaert, 2011:76)

Desde la vertiente académica, podemos constatar que la mayoría de conferencias y festivales sobre el documental interactivo ponen mucho énfasis en cómo se preparan y realizan los proyectos, que no deja de ser una parte importante, pero no hay apenas sesiones teóricas ni una mínima atención a aspectos más analíticos, situación que dificulta su progresión en el ámbito teórico y académico.

9.2 Conclusiones

En esta investigación doctoral hemos intentado seguir el camino hecho en la definición del nuevo género, evaluar el estado del arte desde ámbitos complementarios y llegar a establecer las bases de un modelo teórico de comprensión del documental interactivo que pueda ser útil tanto

para el análisis de las realizaciones ya existentes como para el diseño y producción de futuros proyectos profesionales. Así, y de acuerdo con las preguntas de investigación y las hipótesis operativas planteadas en el capítulo introductorio de esta tesis, resumimos ahora las conclusiones principales que creemos que pueden extraerse del conjunto de nuestra investigación sobre el documental interactivo.

1. El nuevo escenario narrativo propuesto por el documental interactivo ha transformado los procesos y las lógicas de producción, distribución y exhibición de los documentales, y sobre todo la manera de relacionarse en la recepción espectador y texto.
2. El proceso de convergencia entre el género documental y el medio digital ha favorecido la emergencia del documental interactivo, que se ha posicionado como uno de los géneros por excelencia de la no ficción interactiva.
3. Durante los últimos años se han producido un número considerable de documentales interactivos, suficientes para permitir elaborar un marco conceptual sistemático, diferenciado y coherente del nuevo género.
4. El documental interactivo se está configurando como un género audiovisual específico que pretende incorporar nuevas lógicas de representación de la realidad y al que se pueden atribuir un conjunto diferenciado de categorías propias.
5. Las dos características esenciales y específicas del documental interactivo son la interactividad y la multimodalidad.
6. El documental interactiu afecta y transforma los roles de los tres componentes principales (emisor, texto y receptor) del documental convencional.
7. El documental interactivo se encuentra actualmente en fase de transición donde conviven las formas tradicionales de producir y distribuir documentales con las nuevas formas de expresión, de circulación y de intervención que permite el medio digital.
8. La evolución previsible del documental interactivo vendrá determinada por la confluencia de varios factores como: la potenciación de los sistemas abiertos y generativos, la utilización del lenguaje HMTL5, la incorporación al documental de componentes lúdicos (ficción) y la expansión de un modelo de negocio centrado en la TV interactiva.

8.1 Los documentales interactivos tienden a equipararse a sistemas abiertos y generativos, con un fuerte carácter social y colaborativo.

8.2 El futuro tecnológico de este tipo de proyectos parece ir ligado al lenguaje HTML 5 con frameworks de javascript (como popcorn.js, zeega, klynt y 3wdoc) que permiten incorporar y manipular elementos de diferente naturaleza multimedia dentro del documental audiovisual lineal.

8.3 Mezclar documental (no ficción) y videojuego (ficción) parece una estrategia que muchos productores de documental interactivo están considerando, ya que el hecho de combinar la realidad con una estructura que incluya el interactor y lo sitúe en el centro mismo de la acción, crea un escenario mucho más inmersivo y hiperrealista para el documental y sus participantes.

8.4 El nuevo modelo de negocio en el sector de la no ficción interactiva que se está consolidando sigue el siguiente esquema: (1) Televisión (pública o privada) + (2) Productora / Estudio Multimedia + (3) Gobierno / Institución privada + (4) Desarrollador tecnológico.

8.5 El documental interactivo de los próximos años será un tipo de meta-género insertado en la estrategia transmedia tanto en el ámbito de la ficción como de la no ficción interactiva. Superadas las fases de aparición, emergencia y constitución, en la actualidad todo parece indicar que durante este proceso de institucionalización inicial, el género del documental interactivo se está convirtiendo en un meta-género al conformarse como un género contenedor que abarca diferentes géneros, formatos y discursos del ámbito de la ficción y la no ficción audiovisual e interactiva.

9.3 Justificación de las conclusiones

1. El nuevo escenario narrativo propuesto por el documental interactivo ha transformado los procesos y las lógicas de producción, distribución y exhibición de los documentales, y sobre todo la manera de relacionarse en la recepción espectador y texto.

A partir del seguimiento histórico efectuado en el cuarto capítulo, de la muestra de ejemplos significativos aportados y de los datos que hemos extraído del estudio canadiense *Documentary and new digital Platforms: an Ecosystem in transition* (2011), estamos en condiciones de afirmar que el conjunto de películas documentales realizadas para aplicaciones interactivas - siendo la red Internet la principal plataforma -, han aportado innovación y valor añadido en el ámbito de la producción tradicional de documentales, afectando profundamente a las lógicas de producción, exhibición y recepción del audiovisual.

En relación a las lógicas de producción de este nuevo género, la naturaleza de los tres roles principales del documental convencional - emisor, texto y receptor - se ve afectada

ampliamente. El autor (emisor) ya no puede plantearse de crear un único programa narrativo, cerrado y subjetivo, y debe asumir que en cierto modo puede perder el control de su obra. La construcción de la narración y el orden discursivo (texto) pasan de un esquema lineal y secuencial a un nuevo escenario caracterizado por un multidesarrollo de planteamientos, nudos y desenlaces. Finalmente, el interactor (receptor) se configura como emisor (coautor) y contribuidor de los contenidos creados por el autor, ya que el nuevo género tiende a dotar al usuario de capacidades generativas.

A pesar de existir un mercado de distribución consolidado para los productos audiovisuales, en el sector de la producción interactiva no hay un circuito concreto basado en lógicas específicas de distribución de estas obras. Por rante, no hay presupuestos tan elevados para producir proyectos interactivos, ni un sistema y/o dispositivo de exhibición masivo como en el caso de las salas de cine de ficción o documental, lo que conlleva que haya, en general, un bajo interés por la distribución, ya que el espacio natural de estos proyectos termina siendo la red, y precisamente Internet representa la deslocalización de los proyectos. En relación a las lógicas de distribución, la presencia de los géneros interactivos sería casi inexistente si no fuera gracias a la red, ya que los proyectos en soportes ópticos presentan los mismos problemas que los de la red: poca disposición a llegar a un público masivo y que el mensaje sea recibido de manera colectiva. A medida que este género se vaya consolidando, también irán apareciendo nuevas lógicas de distribución, como está sucediendo ya desde hace unos años.

En relación a la recepción, estamos asistiendo a un cambio trascendental del escenario cinematográfico: mientras disminuye el número de espectadores en las tradicionales salas de exhibición, la producción de películas es más importante que nunca en la historia de la imagen en movimiento. A pesar de esta evidencia, es cierto que el público tradicional está muy acostumbrado a un tipo de producción lineal, no interactiva, es decir, a consumir un conjunto ordenado y secuencial de bloques narrativos sin involucrarse en lo que está viendo físicamente. Por tanto, no es por ahora fácil de seguir unas producciones que se potencian y se publicitan sólo a través de un circuito propio concentrado en algunos festivales y certámenes que promueven las mejores obras de este nuevo género. Cabe mencionar, sin embargo, que importantes festivales como el IDFA (International Documentary Film Amsterdam) han apostado fuerte por el género y han creado, desde hace pocos años - en el caso del mismo IDFA y gracias a la iniciativa de Caspar Sonnen -, el Doclab , una sección del mismo festival que ofrece simultáneamente, durante la celebración anual del festival en Amsterdam, estrenos ("Live Cinema Events"), debates de las piezas interactivas seleccionadas y una conferencia teórica de un día (edición 2012).

Uno de los problemas que puede suscitar el documental interactivo en comparación con el lineal es el del compromiso del receptor. El hecho de mantener una voz narrativa fuerte, más allá de ciertas contraindicaciones, tiene una finalidad muy concreta: fidelizar la audiencia. El consumo no lineal de narrativa documental debe aceptar el hecho de que no haya referentes consolidados aún, como en el caso del documental tradicional. Esta falta de referentes - no de referentes del mundo real, sino físicos, de practicantes - unido a su naturaleza que impide experimentar un continuum narrativo propio como en el caso de las producciones lineales, son factores determinados que hacen que la audiencia no llegue muchas veces al final - o uno de los finales - preparados en un visionado no lineal. La sensación que queda al espectador es de haber sido testigo de una historia inacabada, ya que en el caso de los interactivos muchas veces no se llega al final.

En relación a las lógicas de recepción, es necesario establecer dos niveles diferenciados de análisis: a nivel de género, documental convencional frente al documental interactivo; y a nivel específico desde el propio género, de los diferentes soportes utilizados como medio de expresión. En cuanto al cambio de modelo asociado al consumo lineal o no lineal en el tipo de recepción de estas obras, observamos cómo, de un sistema de recepción masiva para espectadores pasivos (como el público asistente a un estreno de una película en un cine o festival, por ejemplo), en el caso lineal, pasamos a un sistema de recepción individual creado para un usuario activo (frente a un ordenador, dispositivo móvil y/o televisión, conectados a la red navegando). Todos estos factores transforman profundamente la dinámica de recepción y consumo del género, ya que no es lo mismo ir a un cine, compartir las emociones con los demás, la inmersión de la gran pantalla y de la banda sonora, etc., que el hecho de navegar e interactuar a través de una interfaz para poder acceder a los contenidos. En cierto modo, el caso lineal resulta más "automático" y exige a su público menos esfuerzo cognitivo, mientras que en el segundo caso la dinámica implica destreza "manual" y es necesario intervenir para avanzar y construir/modificar la narración. Y a esta recepción individual le tenemos que añadir la tendencia creciente llamada como las segundas pantallas (estar viendo un medio interactuando con otro a la vez).

En cuanto al cambio de modelo en relación a los diferentes soportes y plataformas dentro del propio género, la diferencia fundamental entre el documental interactivo en línea y fuera de línea radica en que el consumidor potencial está acostumbrado a buscar un tipo de material gratuito, en línea y que no tenga límite de volumen. La gente no comprará un soporte obsoleto, con limitación de almacenamiento (que tienen incluso los DVD de múltiples capas) y las dificultades de instalación que a veces conlleva el apoyo fuera de línea. La web desbanca

definitivamente, a partir de finales de los 90, este apoyo, y se impone como nuevo modelo individual de recepción.

También hay que señalar la diferencia entre el documental interactivo fuera de línea (soporte óptico) y en línea (soportes virtuales web) y las instalaciones interactivas (soporte físico). En las instalaciones interactivas, el artefacto prevalece sobre la narración (el apoyo se impone a la temática): ante una instalación interactiva estamos más pendientes de cómo funciona, el dispositivo físico en sí que no del discurso que se desprende del texto audiovisual. Si se quiere consumir en profundidad el discurso del texto de un documental interactivo, se suele escoger la red o la televisión, pero no la instalación interactiva documental. Por tanto, se trata de un discurso más cercano al mundo artístico y no tanto asociado a un discurso de sobriedad, característico del género documental. Además, el apoyo de la instalación física no permite el mismo nivel de profundidad - absorción e inmersión - en comparación con otros soportes más afines al visionado clásico por la misma interacción física del dispositivo, por la novedad tecnológica que supone y los requerimientos físicos y espaciales que conlleva (ubicada dentro de un museo, con un flujo de gente constante que transita y lo experimenta y por la brevedad de la experiencia).

Por otra parte, el consumo es inmediato y breve ya que es un tipo de apoyo que no está pensado para ofrecer a su público la totalidad de la duración del documental, ya que muchas veces cuenta con factores aleatorios a la hora de reproducir elementos multimedia. Debemos tener en cuenta que, por regla general, el volumen de información que contiene una instalación es muy reducida, y además a este factor hay que sumarle el hecho de que la atención del espectador se desvía y se centra hacia la novedad de la interacción, es decir, sobre la acción misma de "cómo activar el vídeo" en vez de "ver el vídeo". Se trata de potenciar más el "cómo" que el "qué", mientras el documental interactivo tiene otros objetivos: si no hay un buen "qué" de fondo, el "cómo" tampoco atraerá por sí el público. Como experiencia documental, el formato de la instalación interactiva no es el más indicado, ya que crea un tipo de experiencia que no tiene nada que ver con conocer y aprender en profundidad sobre un tema concreto de la realidad. Pero sí que tiene valor añadido en el sentido de complementar la experiencia, y, por tanto, es un complemento ideal para enriquecer la estrategia multiplataforma y/o transmedia de un proyecto documental, hacer difusión y al mismo tiempo otorgarle visibilidad. El enfoque en este tipo de apoyo es artístico, lúdico, lo que creará expectación sobre el usuario. Como observamos, se impone otro modelo individual de recepción y/o de consumo. Esta fue precisamente la estrategia del National Film Board de Canadá a la hora de estrenar el proyecto *Out my window* (2010). Conversando con Cizek en el teatro De Braake Grond durante el estreno del proyecto en

Amsterdam (IDFA Doclab 2010), ella sugería que no sólo estrenaban allí el proyecto web, sino que en este teatro y centro cultural se exponía una instalación interactiva que permitía experimentar diferentes historias del proyecto cuando el público se ubicaba sobre unos círculos situados en el suelo de la sala y que se encontraban conectados a unos sensores de luz.

Finalmente, en la actualidad, los dispositivos móviles aportan ubicuidad y dinamismo en el consumo individual, y la televisión interactiva comportará, cuando esté implementada, un nuevo modelo de recepción individual más cercano al ocio en el sentido tradicional (sentados cómodamente en el sofá, delante de una pantalla grande, experimentando una inmersión sonora, en alta definición y tres dimensiones, interactuando con otros dispositivos como las tabletas o los smartphones, etc.). En cierto modo, este futuro modelo de recepción será bastante similar al del consumo masivo.

El concepto de televisión interactiva adquirirá sentido definitivamente cuando haya suficiente masa de hogares conectados con fibra óptica y entonces la televisión realmente interactiva adquirirá sentido definitivamente. El siguiente escalón en relación a la evolución del documental interactivo - cuando la obsolescencia planificada acabe con el fervor suscitado por el desarrollo del lenguaje HTML5 -, es el dibujado por el escenario de la implantación de la televisión y el consumo de contenidos interactivos a través de esta pantalla. La tecnología ya ha sido creada, pero ahora falta llenar este espacio con contenidos de calidad. En esta línea, una posible idea de mercado y modelo de negocio podría ser crear una productora especializada en contenidos para documentales interactivos. Este tipo de televisión ya podría existir porque la tecnología hace años que está desarrollada, pero por razones comerciales no se ha implantado en el mercado (hasta que los modelos anteriores queden obsoletos, siguiendo la estrategia mercantil que impone el escenario actual de obsolescencia planificada). Actualmente se pueden ver los documentales interactivos básicamente a través de la pantalla del ordenador, pero se espera que en breve la exhibición o consumo se extenderá a un ámbito más amplio de soportes y/o plataformas, como los que enumeramos a continuación:

- Ordenador con pantalla táctil, como hasta ahora pero sin ratón: para dispositivos móviles con pantalla táctil, como actualmente ya se puede empezar a hacer a través del iPad, y la novedad más interesante será la posibilidad de visualización a través de la televisión .

- El primer escalón será como los experimentos con televisión interactiva de hace unos años: gracias a la banda ancha y/o fibra óptica y una conexión a la red, escogeremos las opciones como hacemos con el ratón del ordenador con el mando de la televisión, que emulará el ratón primero,

y después con una mesita horizontal que se dispondrá sobre nuestro sofá o mesa, que permitirá apretar con el dedo calculando la zona de la pantalla donde aparezcan las opciones.

- En un estadio más avanzado, podremos interactuar a través de una pantalla holográfica virtual y esta funcionará emulando diferentes zonas de la pantalla real donde se encuentran dispuestos iconos interactivos. Esta holografía estará conectada a la pantalla general, de tal manera que cuando el interactor active la zona interactiva de la pantalla virtual, esta información espacial se transmitirá automáticamente a la real y ejecutará la orden.

2. El proceso de convergencia entre el género documental y el medio digital ha favorecido la emergencia del documental interactivo, que se ha posicionado como uno de los géneros por excelencia de la no ficción interactiva.

Como hemos examinado detenidamente en el segundo capítulo a través del estudio paralelo de la evolución del género documental y del medio digital, podemos constatar cómo el proceso de convergencia entre uno y otro es una realidad. Si bien la historia del documental se inicia medio siglo antes que la del medio digital, ambos procesos han avanzado hasta llegar a un punto de convergencia muy productiva en el momento actual. Hacia finales del siglo XX, y sobre todo a principios del XXI, las dos historias ya han recorrido parte de su camino de forma separada y han llegado a un grado de maduración notable. A partir de este primer contacto, cada elemento adopta un conjunto de propiedades y características propias del otro. En cierto modo, se produce un principio de fusión a partir de una atracción mutua: el género documental aporta sus variadas modalidades de representación de la realidad, y el medio digital, las nuevas modalidades de navegación y de interacción. El género documental, gracias a la fusión del género documental y el medio digital interactivo, en cierto modo se reinventa a sí mismo gracias a una suma de factores favorables que posibilita el desarrollo de la comunicación interactiva en la red, como unas infraestructuras y unas tecnologías que permiten una accesibilidad nunca experimentada, una rápida navegación, altas prestaciones técnicas y la interacción entre los diferentes usuarios.

El documental interactivo es un género que se adapta a las lógicas de producción transmediáticas, crosmediáticas y de mezcla de formatos, factores que lo convierten en uno de los géneros más explorados y utilizados para los objetivos de la no ficción interactiva. El hecho de que la no ficción interactiva, en determinados casos, sea más atractiva que la ficción interactiva a la hora de experimentar con los medios interactivos, puede deberse a diferentes factores. Desde nuestro punto de vista, sin embargo, hay dos esenciales y que hay que remarcar: en primer lugar, porque este tipo de textualidad puede tener connotaciones idóneas para explotar los ejes control-descubierta, autor-lector y dificultad-disfrute, contemplados en el modelo de

análisis en el capítulo octavo. Estos ejes, correctamente articulados, "exigen" (estableciendo un tipo de negociación con el interactor) una cierta involucración en formas diversas que pueden oscilar desde la colaboración o investigación, pasando por la indagación y deducción y/o descubrimiento sobre un tema. Observamos, pues, como entra en juego una de las estrategias clásicas de la ficción al incorporar la figura del detective, el cual forma parte de la historia y se convierte en una pieza fundamental para que la narración se resuelva en cualquier sentido posible. En este nuevo escenario, el autor ya no le dice al espectador "yo te enseño", sino más bien "yo te acompaño y te ayudo para que tú descubras". Este cambio de óptica articula un nuevo paradigma comentado anteriormente en estas conclusiones en relación a las lógicas de recepción.

En el terreno de la ficción interactiva, parar este flujo lineal para dejar elegir al espectador o plantearle retos puede suponer la pérdida de ritmo narrativo y de interés por la historia¹²³.. Por lo tanto, y como exponemos en el capítulo quinto en relación a los problemas respecto la autoría, observamos cómo la ficción interactiva, en determinados formatos como el cortometraje o largometraje, es un género audiovisual que todavía se encuentra sujeto a una presión más fuerte que la no ficción en relación a la autoría y la pérdida de voz narrativa predominante. A veces, la narración no lineal (equiparable por un autor a la pérdida de control discursivo) es vista como un problema en el mundo de la ficción y la no ficción audiovisual, pero en este nuevo género se considera una gran oportunidad. Este tipo de narración permite dotar a los proyectos audiovisuales de elementos que lo complementan, expanden y enriquecen, aportando numerosos valores añadidos a la experiencia global del espectador, de manera que ésta sea más variada, completa e inmersiva. Encontrar el punto medio donde el significado se puede maximizar y la audiencia es más comprometida es el papel del director de cine documental, y es en este punto medio que la película documental y los medios interactivos pueden coexistir. Mediante la combinación de la potencia del medio cinematográfico para proporcionar perspectiva y la capacidad de interactividad para mejorar la participación de los usuarios con el material, la película documental interactiva puede ser capaz de ofrecer documentales más significativos. La idea de que los medios interactivos pueden acortar la diferencia entre el productor y el usuario es prometedora para cualquier documentalista que busque incrementar la participación en sus narraciones. Pero, situados en el otro extremo de la balanza, si esta

¹²³ Sin embargo, esto no sucede en todos los géneros de ficción, ya que en el género más importante de la ficción interactiva, los videojuegos, el jugador ya empieza a jugar sabiendo del "contrato implícito" que conlleva la estructura propia de este género interactivo, con lo que detener la narración forma parte de la aventura y puede ser un requerimiento para avanzar en la historia.

diferencia se acorta demasiado es posible que el documental pierda valor e interés, justamente por la falta de una voz narrativa fuerte y de un programa narrativo determinado (precisamente ésta es el miedo de la mayoría de autores tradicionales).

En segundo lugar, para acabar de potenciar la propuesta y hacerla asequible a todos los niveles económicos, la no ficción responde a un modelo de producción de bajos costos (incluso a partir del modelo de crowdfunding, pues a veces estos proyectos se producen gracias a la contribución de la propia comunidad a través de pequeñas donaciones y micropagos), modelo que las grandes producciones de ficción no pueden contemplar porque una historia de ficción requiere de mucha más preparación y factores extras que no la que ofrece por sí la propia realidad y/o historia, en el caso de la no ficción. Más específicamente, entre estos tres destacados géneros de la no ficción interactiva - ensayo, reportaje y documental -, este último es el que se ha explotado más, como se argumenta en el capítulo quinto. El ensayo fue un género muy cultivado durante el nacimiento del género del documental interactivo, y en cierto modo las primeras pruebas eran más ensayos que no documentales para experimentar con las historias y los lenguajes. Pero el ensayo es un género que también se encuentra muy ligado a la ficción o a formas relacionadas con el arte, y que por tanto no es propia de la no ficción, como el caso documental, aunque los límites entre géneros, cuestionados en el segundo capítulo, también son discutibles. Por otra parte, el reportaje es un género vinculado al periodismo, las formas de expresión propias del cual serían más cerradas - tipo de planos, reportero presentando el tema, planos cortos y picados, poca profundidad reflexiva -, como se observa en el cuadro del tercer capítulo donde establecemos las diferencias entre los dos géneros. Por tanto, es un género no tanto apto para innovar y ligado a las estructuras de la información del género periodístico en el que el objetivo prioritario no es crear una pieza de autor subjetiva sobre la realidad.

El documental es un género tipo "contenedor" o "paraguas", donde varias experiencias pueden confluír y coexistir, y precisamente este factor "camaleónico" y modulable es lo que le otorga este impulso que está experimentando en relación a los formatos interactivos, hasta constituirse en la actualidad como uno de los géneros interactivos hegemónicos en relación a la producción en el terreno de la no ficción interactiva.

Un proyecto de esta naturaleza puede satisfacer una triple necesidad y/o voluntad: la propia del jugador - juegos -, la del estudiante o la persona con inquietudes culturales - educativa y/o formativa - y la relacional - a nivel de comunicación con otros participantes -. Además, se trata de un nuevo género fruto de una doble hibridación: entre audiovisual - género documental - e interacción - medio digital interactivo -, y entre información - contenidos - y entretenimiento -

interfaz navegable -. Por tanto, se trata de proyectos que hibridan las dos fórmulas, la información (contenidos) con el entretenimiento (diversión). Creemos que este género está destinado a convertirse en uno de los formatos del género informativo más utilizados en los próximos años, pues ya es hoy un relieve natural de los medios tradicionales como la televisión o el fotoperiodismo. El documental interactivo participa en la consagración de nuevos usos y a la utilización de nuevas plataformas para el consumo de bienes culturales y de información. La información e incluso la cultura se consumen en la demanda, en todo momento y desde cualquier lugar. Este cambio de la audiencia en el tiempo y en el espacio constituye un nuevo imperativo al que los medios tradicionales deben someterse. Su futuro no pasa sólo por la pantalla del televisor, sino también por el ordenador y los terminales multimedia móviles.

Una de las premisas esenciales del documental tradicional es la voluntad de organizar una historia de tal manera que sea, a la vez, informativa y entretenida. Y el formato interactivo, en este sentido, debe seguir la tradición y debe intentar ofrecer experiencias similares que mezclen de manera tan eficiente, original y atractiva como pueda, una propuesta lúdica - de entretenimiento - con una de didáctica y/o educativa - conocimiento -. Y esto es posible, fundamentalmente, gracias a la combinación de las diferentes modalidades navegacionales y de interacción en un aplicativo, la cual posibilita un múltiple intercambio entre la obra y el interactor.

El orden de la experiencia sería jugar con las posibilidades que ofrece el sistema de interacción (navegando, interactuando, contribuyendo y colaborando), aprender (entendido como transferencia de conocimiento) y finalmente compartir (interactuar con los demás). En primer lugar, el hecho de navegar y visitar diferentes propuestas a la hora de presentar y estructurar los contenidos (la información y el conocimiento), conlleva la utilización de estrategias y recursos propios de los juegos. De este modo, a partir de la estructura del interactivo y a través de las modalidades de navegación, el usuario en cierto modo "juega" con las posibilidades que ofrece la obra y puede satisfacer su primera necesidad: la relacionada con la diversión y el entretenimiento; en segundo lugar, esta estrategia cercana a la experiencia del juego normalmente conlleva una sensación de inmersión profunda al visitante y evita que su aprendizaje sea aburrido y que su necesidad de ser informado o de aprender se acabe desvaneciendo. Por tanto, la propuesta didáctica que ofrece resulta atractiva y dinámica, más allá de la que presentan la mayoría de hipertextos clásicos. Ya en este estadio, el interactor "aprende jugando" y una vez ha "aprendido la lección" de una manera divertida, original y desenfadada, la puede compartir con otros interactores, en tiempo real o cuando lo considere oportuno. Creemos que, mediante la correcta mezcla de estos tres aspectos, se consigue

equiparar en atractivo los aplicativos multimedia de no ficción a propuestas cercanas a la ficción. Salaverría (2003), en este sentido, señala respecto a la importancia de saber conjugar las estrategias lúdicas en relación a la difusión de la información en el nuevo paradigma digital interactivo:

“Los nuevos medios reclaman nuevas formas de presentar la información. Las potencialidades hipertextuales e interactivas de las redes digitales exigen a los medios un esfuerzo por desarrollar formatos informativos que aprovechen esas utilidades. [...] Los jóvenes de hoy –es decir, los lectores de mañana– están acostumbrados al consumo de contenidos audiovisuales e interactivos de carácter lúdico, y es lógico deducir que si los medios pretenden atraer su atención deberán desarrollar formatos que incorporen de algún modo esas características en el discurso informativo.”(Salaverría, 2003:36)

3. Durante los últimos años se han producido un número considerable de documentales interactivos, suficiente para permitir elaborar un marco conceptual sistemático, diferenciado y coherente del nuevo género.

En el capítulo cuarto seguimos las diferentes etapas que creemos que caracterizan este nuevo género. Ofrecemos una base de sesenta ejemplos pero el abanico, que se puede consultar en la plataforma InterDOC, es muy extenso gracias sobre todo a estos cuatro años de producción notable, desde el 2009 hasta el 2013. Si bien antes de 2009 quizás no existía una muestra de ejemplos de calidad para hacer referencia y analizar a este género, creemos que a través del capítulo cuarto y la información expandida de la base de datos que se ofrece en InterDOC, hay razones suficientes para pensar que a partir de esta muestra específica se puede elaborar un marco conceptual que diferencie este género de otros y de su homólogo de no ficción audiovisual. También existe otra gran base de datos que reafirma nuestra posición, provista por la Organización Documental de Canadá (DOC), a partir de una investigación efectuada por su equipo del Docshift. Se llama *Docshift Index*¹²⁴ y también cuenta con un extenso conjunto de ejemplos seleccionados y analizados en detalle.

Los principales factores favorables que han contribuido a que el documental interactivo florezca y se consolide como género son las mejoras técnicas en las infraestructuras y la red Internet, el progamario de código libre, la experimentación que ofrece este tipo de formato y la relación y proximidad con el discurso político, con el activismo y los movimientos sociales. Como hemos avanzado en el capítulo séptimo, a partir del año 2008 y durante el período que comprende de

¹²⁴ Consultar Docshift index en esta dirección web: <http://www.doctoronto.ca/docshift-index/>

2009 a 2013, el documental interactivo está experimentando un crecimiento notable debido a diferentes factores favorables. Este crecimiento se debe, entre otros, a estos principales factores:

- Las limitaciones técnicas comienzan a superarse debido a que el ancho de banda y la fibra óptica comienzan a llegar a la mayoría de países del primer y el segundo mundo.
- Cada vez hay más software de código libre para realizar este tipo de formato.
- Es un género inexplorado y la experimentación se encuentra al orden del día. Muchos de los presupuestos de países interesados en este género - sobre todo Canadá, Estados Unidos, Francia e Inglaterra - invierten generosas sumas de dinero para producir prototipos y presentarlos a festivales y certámenes.
- Los presupuestos de las instituciones que producen documental cada vez se encuentran más diversificados: ahora ya no se centran en su totalidad en la producción audiovisual, sino que el proceso se está invirtiendo y la excusa ahora parece ser el factor novel que conlleva experimentar con las nuevas formas y lenguajes.
- Se está convirtiendo, para muchos autores, en una herramienta de crítica, denuncia y cohesión social al estilo del documental clásico. Además, se trata de un género que cuenta con un medio propicio y democrático para su difusión, cosa que no sucede con otros formatos, como ya se ha comentado anteriormente, sujetos a otras dinámicas de distribución y exhibición más complejas (cine, televisión, radio, prensa, etc.).

4. El documental interactivo se está configurando como un género audiovisual específico que pretende incorporar nuevas lógicas de representación de la realidad y al que se pueden atribuir un conjunto diferenciado de categorías propias.

Los documentales interactivos crean nuevas lógicas de representación de la realidad. El énfasis de estas nuevas lógicas radica en la forma y la relación que se establece entre texto y interactor a la hora de navegar e interactuar, más que en cómo el autor elabora un discurso determinado sobre la realidad para el espectador tradicional. El nuevo discurso se construye gracias a las modalidades de navegación y de interacción y no tanto a partir de los modos de representación. En esta línea, opinamos que no se puede considerar el documental interactivo como una mera evolución de las películas documentales, ya que esta consideración resulta insuficiente para ilustrar la naturaleza y la profundidad del cambio. Esto se aprecia si se observa como, en el caso que nos ocupa, las modalidades de representación no pueden considerarse indicadores suficientes para analizar el nuevo género, pero sí las nuevas modalidades de navegación no

lineal y de interacción digital resultantes. Las cuestiones que suscita la afirmación anterior se articulan alrededor del planteamiento sobre si existe una continuidad entre el documental lineal y el interactivo, si los directores que experimentan con los nuevos medios provienen de diferentes ámbitos especializados o no, o hasta donde influyen los medios en el producto final.

En los capítulos quinto, sexto, séptimo y octavo ofrecemos un marco conceptual original que nos da pistas sobre el nuevo género, sugiriendo que éste se está configurando como un género audiovisual específico que pretende incorporar nuevas lógicas de representación de la realidad y al que se pueden atribuir un conjunto diferenciado de categorías propias.

Estos cuatro capítulos centrales de la segunda parte de la investigación se encuentran muy vinculados al cuarto, donde a partir de la aplicación de la teoría del doble nacimiento, proponemos que el proceso entre la aparición de la tecnología y la constitución del medio podría ubicarse entre 1980 y principios del siglo XXI, mientras que actualmente nos encontramos inmersos en el proceso que comprende entre su segundo nacimiento y su verdadera consolidación, que aún debe producirse. En esta transición es donde se observan las tres fases principales que utilizamos para elaborar nuestra propuesta de división por períodos o etapas como "aparición", "emergencia" y "constitución", incluyendo la de "diversificación/institucionalización". Porque, sin duda, la consolidación real y estable del medio necesita que se produzca un "proceso de institucionalización", resultado de la relación de todos los agentes y factores implicados, que lleve el medio a la autonomía y a la identidad que Gaudreault llama "segundo nacimiento" o consolidación, y eso sólo ocurrirá cuando se logre articular un sólido y rentable modelo de negocio. Si bien, en la actualidad, un modelo de negocio consolidado todavía no existe, justificamos en el capítulo cuarto y el primer anexo (estado de desarrollo actual) como durante los últimos años se han creado un conjunto de infraestructuras, convenios y organizaciones dedicadas al estudio, análisis y producción del género, como la creación de la "i-docs Community" ("i-docs Conference", "i-docs Lab"), las iniciativas "Docshift" ("Institute", "Summit", "Index", etc), el departamento "Highrise" del NFB y todas sus producciones, el proyecto "Living Docs" de Mozilla, convenios de cooperación (IDFA Doclab y MIT Open Doclab), las alianzas entre actores de diferentes países tales como productoras, radiodifusores, gobiernos y desarrolladores tecnológicos, las ayudas de importantes festivales; conferencias, simposios y secciones de festivales dedicados a mostrar las últimas tendencias, numerosos portales y páginas web, y las primeras publicaciones, artículos y tesis doctorales sobre el género. Y no sólo eso, en el período actual estos diferentes actores provenientes de ámbitos diferentes están empezando a generar otras estructuras y acuerdos que permitirán, en breve, alcanzar el estadio de la institucionalización, estadio natural después de que un género se diferencie y se conforme como

tal (pero no premisa asegurada, como hemos analizado en el caso de los soportes fuera de línea, como el CD ROM y DVD ROM, a finales del siglo pasado).

En relación a cómo se debería llamar a este género, términos como webdocumental, documental digital u otros nombres abarcan sólo alguno de los soportes o plataformas que puede contener un documental interactivo, pero no su totalidad ni complejidad a día de hoy. Diferentes terminologías lo largo de su historia para referirse a este tipo de formato han sido: "documentales de nuevos medios", "documentos digitales o web", "películas interactivas", "bases de datos narrativas", "exploraciones interactivas", "visitas virtuales", "interactivos documentales", "ensayos digitales", etc. Por otra parte, ¿por qué llamarlo documental si la ficción también entraría en este terreno borroso en cuanto a sus fronteras - caso de los juegos -, donde palabras como "cine" o incluso "experiencia" también serían adecuados, o por que incluir el término de interactivo, si desde una perspectiva más cercana a las ciencias sociales, muchos de estos proyectos no son interactivos en ningún sentido, más allá de la interfaz que permite una comunicación entre el sistema y el receptor (en términos de las teorías expuestas por la ciencia de la Human Computer Interaction). Personalmente, no estoy en desacuerdo en llamarlo "documental interactivo", superando de esta manera las posibles miedos anteriores, cuando el género nacía y, como nadie lo consideraba serio, se temía que se le confundiera con la modalidad interactiva descrita por Nichols (1991, 1994 y 2001), en la que el director provoca o estimula al participante o entrevistado durante las entrevistas, etc. Nichols cambió después esta modalidad por el nombre de "participativa", pero cuando inicié mi investigación tenía miedo de esta apreciación y decidí comenzar por partir del término genérico de "documental multimedia interactivo" como punto de partida de mi investigación personal en este ámbito. El término de multimedia ya está bastante en desuso, por lo que he continuado mi trabajo sólo considerándolo como "documental interactivo". Si, como parece marcar la dinámica actual en los círculos teóricos interesados en el género, se acepta de llamarlo "documental interactivo", propongo tener en cuenta las consideraciones que siguen.

Se podría aducir que el documental interactivo no es en realidad un género en sí sino más bien un conjunto de "presentaciones multimedia" o una "nueva forma de expresión de los nuevos medios", o incluso meras "infografías animadas". En realidad, consideramos que colgar un documental por partes o verlo a través de una interfaz con una metáfora gráfica no deja de ser un sistema hipertextual a base de nodos y vínculos camuflado, es decir, otra forma de disponer los elementos en el espacio. Desde este punto de vista, todo son presentaciones multimedia, sin duda. Para diferenciarlos y etiquetarlos, se debería detectar las características definitorias que lo describirían como hemos realizado en el quinto y sexto capítulo. Una de las características

fundamentales para situar algunos ejemplos dentro del campo es el hecho de que haya una narración en sentido fuerte, que se cree en el espectador una sensación de que hay un hilo narrativo bien definido y eso haga precisamente que no pierda la intención para seguir mirando y eligiendo caminos. Esta propuesta textual, discursiva o narrativa interactiva es fundamental para considerar un ejemplo como parte del género, y por extensión, la elección de la temática y de su tratamiento audiovisual también lo son. Según nuestro punto de vista, la elección y acierto del tema es un factor clave, junto con una buena estrategia para captar y mantener la atención de los usuarios. Por lo tanto, dos puntos nucleares para considerar proyectos como documentales interactivos serían el tema documental elegido (el cual debe alejarse del ensayo y reportaje) y la estrategia centrada en la experiencia del usuario (UX), que incluye conceptos como usabilidad, diseño centrado en el usuario (UCD), optimización, etc.

5. Las dos características esenciales y específicas del documental interactivo son la interactividad y la multimodalidad.

Estos dos aspectos básicos, "interactividad" y "multimodalidad", contribuyen de manera determinante a la hora de enriquecer el documental interactivo y en general las obras de no ficción. Estas nuevas obras de frontera integran una combinación de lenguajes y sistemas de comunicación (multimodalidad), junto con nuevas experiencias interactivas donde los usuarios adquieren un papel fundamental (interactividad). Hay muchas formas alternativas de hacer converger diversos medios en el discurso digital, pero las diversas maneras de integrar multimodalidad e interacción es lo que mejor caracteriza los discursos del medio digital. Algunos CD-ROMs de finales de los años 90 apuntaron ya algunas de estas posibilidades, más tarde casi olvidadas bajo el peso enorme del internet y los juegos que conocemos.

La autora Janet Murray adopta un tipo de análisis cercano a la perspectiva de la narrativa interactiva en su obra, *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio* (1999), considerando los conceptos de interactividad e inmersión como los dos aspectos específicos del medio digital. La interactividad - lo que nos hace atractiva y diferente la comunicación con un ordenador -, se puede considerar formada por la conjunción de la secuencialidad, la característica básica del ordenador de hacer una sucesión de órdenes o procedimientos, y la participación, nuestra capacidad de provocar comportamientos interviniendo para modificar aquellos procesos secuenciales. La segunda característica definitoria del entorno digital, según Murray (1999:109), es la inmersión: la parte que permite añadir aspectos dramáticos en la relación con el ordenador. Según Ribas (2009:46), Murray relaciona inmersión con espacialidad, la capacidad de mostrarnos espacios por los que nos

podemos "mover", es decir "navegar" (esta acción deambulatoria es la que nos proporciona la sensación espacial, sea cual sea la interfaz física que empleamos) y con el enciclopedismo, el acceso a una cantidad de datos que parece no tener fin y que se traduce en la posibilidad de una riqueza casi ilimitada de la representación.

Como se desprende de los anteriores párrafos, coincidimos con Murray en la afirmación de que inmersión (conseguida a partir de las modalidades de navegación) e interactividad (articulada a partir de las modalidades de interacción) son los dos componentes básicos que diferencian y aportan valor añadido el medio digital. La razón por la que cuesta tanto conseguir que la gente se implique y interactúe, en el sentido fuerte, con este tipo de proyectos puede deberse, en parte, a las diferencias que se establecen en la recepción de los productos lineales y los no lineales. Como se ha comentado al inicio de estas conclusiones, es diferente tener que enfrentarse a un tipo de consumo lineal - más sencillo en términos de visionado - que a un tipo de consumo no lineal - más complicado en términos de visionado -. Mientras la primera opción ofrece una historia ordenada y secuencial, la segunda proporciona un eje narrativo general y diferentes historias que se bifurcan y se interconectan. En cierto modo, se podría considerar que la versión interactiva nos cuenta la misma historia que en el caso lineal pero con más información - riqueza de matices - y de una manera más "desordenada", en términos de visionado. El problema básico radica en el hecho de tener que enfrentarse con la secuencialidad lineal cuando el usuario se encuentra en el estatuto de espectador-lector. Por ello, el género interactivo no funciona en un cine, ya que estamos acostumbrados a un discurso lineal grupal/global, pero a un consumo interactivo más individual (ordenador, casa).

Sin embargo, la no ficción interactiva, al poder abarcar temas relacionados sobre todo con el activismo y las problemáticas sociales (además de otros), cuenta con una ayuda temática ideal para, en esta época de cambios y movimientos a través de la red , mostrarse potencialmente apta como una herramienta diseñada específicamente para motivar e incentivar el intercambio, la colaboración y la interacción en la web social conectada. Respecto a la interacción, el hecho de que a la gente le cueste de implicarse activamente y de interactuar con los proyectos de esta naturaleza puede responder a cuestiones técnicas, motivacionales o competenciales. En este breve listado exponemos las posibles razones:

- Razones técnicas = Sistemas interactivos mal diseñados / Otras plataformas más masivas
- Razones motivacionales = Pereza / Falta de estímulo
- Razones competenciales = Ignorancia / No tener competencia en el tema propuesto

En relación a las razones técnicas, errores en la estructura de navegación y el sistema de interacción en la arquitectura de la información - design documento, blueprint, árbol de contenidos y diagrama de flujo - pueden comportar que el usuario o bien se pierda o se sobresature de información, los dos grandes problemas clásicos del hipertexto. Si la experiencia del usuario y el diseño de la interfaz no se ajustan al máximo, es posible que el documental interactivo no "invite" a la colaboración y/o interacción entre sus usuarios. Además, según las tendencias consolidadas, las redes sociales como Facebook, Twitter o Youtube son medios que llevan mucha ventaja al género y se encuentran en una fase de completa consolidación, lo que hace presumir que un usuario que tiene su perfil funcional creado y utiliza estas plataformas (en cierto modo ya está "seducido" y "acostumbrado" a trabajar con sistemas e interfaces que conoce y domina), no cambiará tan fácilmente a otros. No debemos olvidar que el gran valor añadido de Facebook y Twitter - y de ahí su éxito fulgurante en su momento - radica en la facilidad de uso y la inmediatez que ofrecen, factores clave para su utilización masiva por parte de los usuarios conectados a la red. Ante estas nuevas plataformas sociales 2.0 y en relación a la interacción, el documental interactivo aún ocupa un segmento muy pequeño. Pero, pensando en no excluir sino en incluir, una posible solución sería insertar enlaces o incrustar parte de las principales redes sociales dentro de nuestro proyecto, para aprovechar al máximo las sinergias creadas por estas plataformas, como ya se ha utilizado con éxito en el documental interactivo *Collapsus* (2010).

En relación a las razones motivacionales y adoptando una perspectiva sociológica (relacionada con los hábitos del individuo o usuario en relación al aplicativo), opinamos que el hecho de que el formato del documental interactivo no obtenga buenos resultados en relación a la interacción no tiene tanto que ver con las limitaciones tecnológicas propias del medio, sino más bien con una tendencia relacionada con el consumo y los individuos consumidores. El esfuerzo mental (y físico) al que es sometido el interactor en un documental interactivo es mucho mayor que en un visionado tradicional. Dicho con palabras coloquiales, hace más pereza ponerse delante de la pantalla de un ordenador y tener que esforzarse para navegar, conocer las funcionalidades del sistema y tener que tomar decisiones, que situarse delante de una pantalla de televisión y poder manipular el contenido de una manera sencilla y lineal. El elemento clave a destacar es que estamos culturalmente acostumbrados a esta segunda opción, y que cuesta mucho cambiar los hábitos de la recepción. Estos hábitos concretos, vinculados al ocio y entretenimiento, son entendidos mentalmente como momentos de esparcimiento, momentos en los que el individuo, tras una larga jornada laboral y muchas horas de concentración, difícilmente se dispondrá a

seguir pensando y tomando decisiones, concentrado en una tarea que le pide que continúe haciendo lo que se ha dedicado a hacer las últimas ocho horas o los últimos ocho días.

Si al hecho de entender y analizar cognitivamente lo que se está viendo y aprender cómo funciona el sistema para avanzar, le sumamos el hecho de tener que participar - y, por extensión, aportar el punto de vista subjetivo a un discurso absoluto ya muy trabajado -, obtenemos una triple ecuación que puede acabar generando frustración y más agotamiento mental antes que sensación de recreo y recreación en el interactor. Mientras en el caso lineal la primera opción - interpretación de lo que estamos viendo y escuchando - no es ni obligatoria, en el segundo caso sí que hay que entender el sistema para avanzar y además nos incita a reflexionar sobre lo que vemos e incluso a contribuir (quizás son demasiadas cosas al mismo tiempo cuando en realidad nos queremos centrar solamente en una, que es ver y disfrutar de un programa audiovisual sin tener que pensar).

Finalmente, la razón de la falta de competencia se define en base a la dificultad de los lectores-interactores ante un texto estructurado por gente competente en determinados géneros, como por ejemplo, una crónica periodística de un reportero en el lugar de los hechos, ante una obra documental de ficción (que implica la capacidad de inventar un mundo ficticio o negociar con la realidad), o ante un artículo que se encuentra en un bloque científico e investiga sobre la física de las partículas, por ejemplo. En cualquiera de estos ejemplos, el lector se enfrenta ante un texto ante el que no se encuentra a la misma altura, y por tanto tiene poco que decir. Esto genera problemas para activar un nivel de competencia similar, por eso cuesta tanto que la gente se implique y genere discurso dentro del género documental. Ante un tipo de propuesta, generalmente muy pensada y trabajada por parte del interlocutor (podríamos llamarlo el "creador experto"), el lector se ve incapaz de generar una propuesta pertinente y simplemente ni lo intenta.

6. El documental interactivo afecta y transforma los roles de los tres componentes principales (emisor, texto y receptor) del documental convencional.

La naturaleza intrínseca del documental convencional sufre cambios importantes a partir del advenimiento de esta nueva forma documental, derivada del nuevo escenario tecnológico actual. Siguiendo la línea propuesta por Nichols (1991) respecto de una posible definición, analizamos concretamente las tres tendencias en profundidad:

- El autor ya no puede plantearse de crear un único programa narrativo, cerrado y subjetivo, y debe asumir que en cierto modo perderá el control de su obra, con lo que la nueva situación a

menudo va en contra de sus intereses. En síntesis, ya no depende de sí mismo para transmitir un programa narrativo determinado.

- La construcción de la narración y el orden discursivo pasan de un esquema lineal y secuencial a un nuevo escenario caracterizado por un multidesarrollo de planteamientos, nudos y desenlaces. El texto de la obra pasa de tener una estructura cerrada a una de abierta. El resultado final del documental (lo que se dice) y el orden discursivo (como se dice) puede acabar tomando una forma muy diferente a aquella que, en un estadio inicial, se contemplaba en el guión de la obra.

- El interactor se configura como emisor y contribuidor de los contenidos creados por el autor: el nuevo género y las nuevas modalidades de navegación y de interacción resultantes incluyen características generativas por parte del usuario. Estos nuevos parámetros permiten que el interactor forme parte del sistema, e incluso que lo modifique, como si se tratara de un sistema vivo y cambiante (el interactor se configura como co-creador de la obra). El espectador clásico (ahora también interactor, participando y contribuidor), adopta en este nuevo formato las connotaciones propias de un autor, y en cierto modo se convierte en el creador de un propio documental personal, ya que dirige el control de la navegación (del orden del discurso) y utiliza el gran poder que la interacción permite (la característica definitoria que diferencia el medio digital, gracias a su interfaz y la posibilidad de relación con otras personas).

La pregunta, después de enumerar todos estos nuevos elementos, sería porque este género como tal no ha eclosionado de una manera definitiva hasta hace relativamente poco tiempo, y, en definitiva, porque le ha costado tanto establecerse y adquirir un papel determinando como nueva forma de no ficción interactiva. Puede haber diferentes razones, pero según nuestro punto de vista, las más importantes son las que detallamos a continuación.

Desde el punto de vista del emisor (autor) y el modelo de producción, los dos principales problemas que detectamos son, por un lado, la ya citada pérdida de control por parte del autor y los problemas a nivel subjetivo y discursivo que ello conlleva; por otra parte, si bien para realizar un documental interactivo se debe contar con un equipo numeroso - como en el caso de los géneros audiovisuales -, en este caso hay dos terrenos (audiovisual e interactivo) muy diferenciados y que a menudo escapan al director de la obra. En un equipo de producción multimedia, a veces hay un abismo entre las personas que desarrollan la parte audiovisual y la parte multimedia. Si bien en un equipo centrado en producir un documental audiovisual hay especialistas en cada área, el director debe conocer mínimamente los diferentes roles profesionales que se desarrollan y articularlos en la mejor medida de lo posible - hay directores

que asumen bastantes roles en un documental, como el de guionista, el de realizador, el de montador, los de fotografía fija, etc. -, y eso no suele ocurrir en el ámbito multimedia (un autor de contenidos de un interactivo, salvo contados casos, no está familiarizado en cómo elaborar una arquitectura de la información, un diagrama de flujo o como diseñar y programar el aplicativo). Este hecho conlleva muchas veces problemas en la concepción del documental interactivo y malentendidos de comunicación grupal, ya que las naturalezas, dinámicas y lógicas de trabajo en los dos medios son muy diferentes. También hay que añadir que la propia dificultad de construir un producto más complicado en términos de visionado hace que muchas producciones se realicen de la manera tradicional. Finalmente, destacar que, para acabar de complicar este mecanismo, hay un abismo entre las dos industrias: la tecnológica y la de los contenidos. La primera piensa en términos de transportar cosas y la segunda enfoca el negocio desde otra perspectiva. Hay gran distancia, un auténtico "gap" entre estas dos realidades o modos de producción.

Desde el punto de vista del discurso y tipo de narración (texto y guión), el hecho de tener que plantear un sistema textual en base a un despliegue múltiple de posibilidades conlleva mucho más trabajo para el equipo de guionistas y para los diseñadores y programadores de la aplicación. Por lo tanto, estamos hablando de un aumento considerable del volumen de la producción (podría triplicar y cuadruplicar el trabajo base de una narración lineal con una sola historia), tanto para las personas que desarrollan la parte más audiovisual (guionistas, responsables de contenidos textuales y audiovisuales, entrevistadores, etc.) como para las que desarrollan la parte más interactiva (arquitectos de la información, diseñadores gráficos y multimedia, programadores, etc.). Además, no hay que olvidar que para elaborar un tipo de discurso no lineal ramificado hay que adoptar una nueva lógica narrativa, y esto, aparte de estar muy en contra de determinados autores (que, finalmente, son los que tienen la última palabra), también requiere entrenamiento y habilidades especiales para desarrollar esta nueva lógica discursiva y narrativa con éxito.

Desde el punto de vista del interactor (espectador) y el modelo de recepción, a nivel tecnológico el ancho de banda no es suficiente para navegar este tipo de proyectos con suficiente rapidez y comodidad. Esto conlleva el hecho de tener que esperar a que se carguen (no sólo al principio, sino a veces también cuando activamos un tipo determinado de modalidad navegacional o interactiva) las diferentes partes del aplicativo, y todo ello, situados en el escenario actual, caracterizado por un usuario que exige inmediatez, se convierte en un factor determinante que juega a favor del visionado tradicional. Una posible solución para "curarse en salud" consistiría en saber combinar las dos historias, la que funciona linealmente y la que es interactiva. Si se

saben combinar de manera efectiva, el documental interactivo funcionará seguro, y entonces cada interactor podrá escoger la modalidad que más le interese y el documental se adaptará a las dos formas de consumir por excelencia, y en cierto modo "todos contentos" con el resultado.

Por otro lado, algunos cineastas tradicionales ponen en duda la existencia del documental interactivo. Ciertamente que algunos cineastas tienen pocos incentivos para convertir su película en un proyecto interactivo, ya que podría representar el hecho de delimitar su distribución en Internet, renunciar al control respecto de la autoría y disminuir el impacto de la película debido a la experiencia de la pequeña pantalla, factores que van en contra de la naturaleza del director de la obra. Esperamos que las últimas tendencias, experimentos basados en la hibridación entre televisión y la red - como el caso del interactivo que analiza el cuadro del Guernica (*Guernica, pintura de guerra*, producido en 2007) -, se impongan pronto como estándares y el problema de la localización y del visionado de este género deje de ser un problema¹²⁵. Pero, por otro lado, se da el factor inverso, es decir, muchas obras se idean de manera lineal y se convierten en interactivas porque es lo que está de moda y donde se encuentran los presupuestos más o menos generosos (atendiendo que estamos en el ámbito documental), pero esto conlleva que los sistemas interactivos sean deficientes ya que son creados por personas que llevan décadas produciendo para los medios audiovisuales con lógicas lineales no interactivas, y lo que acaban haciendo es una réplica exacta de un proyecto audiovisual para un medio más complejo en el que no encaja.

Estamos de acuerdo con Galloway (2007:336) cuando atribuye buena parte del fracaso de la película interactiva a las altas expectativas de audiencia sin cumplir del medio debido a las limitaciones técnicas y aspiraciones incompletas. Y añade que, para que el documental interactivo tenga éxito, el público necesita lograr una mejor fusión entre los conceptos de "interactivo" y "película" (conceptos vinculados a la alfabetización digital y de nativo digital - traducido en una nueva hornada de jóvenes expertos en las nuevas tecnologías -, ya avanzados por Xavier Berenguer (2004) y Alejandro Piscitelli (2009) en sus respectivas obras).

Por último, cabe señalar que, en el terreno del documental interactivo, no se puede hablar de género documental sin referirse al medio interactivo, y viceversa, ya que al realizar un documental interactivo, el autor o documentalista debe contar con el sistema, la interfaz y la

¹²⁵ La especialización en el formato de algunas productoras, como los casos de Honkytonk Films o Upian, de ámbito francés, o de algunas producciones interactivas del National Film Board of Canada y el estudio Helios Design, aparte de otros actores de este ámbito, apuntan hacia un horizonte esperanzador respecto al género descrito.

tecnología, cosa que no sucede cuando se produce un documental convencional. Por tanto, la producción óptima del documental interactivo necesita de otra figura, conocedora del diseño óptimo para la red y la programación necesaria para que el sistema funcione, una figura cercana al creador técnico, ingeniero o programador: el diseñador de la interfaz y su equipo. En este nuevo paradigma, tanto la figura más cercana al audiovisual (realizador, director, guionista, etc.) como la figura ligada al mundo multimedia e informático (diseñador, programador, arquitecto de la información, etc.) son igualmente necesarias, sin que una sea más importante que la otra, ya que la falta de una de estas figuras imposibilita el hecho de construir un documental interactivo significativo. Y esto sucede en muchos géneros interactivos, como en la ficción interactiva (videojuegos, cortometrajes interactivos, cuentos interactivos, etc.), siempre que queramos crear una historia y que ésta sea consumida de manera interactiva. Del mismo modo, en el caso del documental transmedia, es esencial contar con la figura del productor transmedia, que se encargara de dotar de coherencia y sentido nuestro universo de no ficción interactiva.

7. El documental interactivo se encuentra actualmente en fase de transición donde conviven las formas tradicionales de producir y distribuir documentales con las nuevas formas de expresión, de circulación y de intervención que permite el medio digital.

Actualmente estamos experimentando un período de transición donde conviven las formas tradicionales de producir documentales con las nuevas formas de expresión propias de los "nuevos medios". Como se observa en el análisis sobre el estado de desarrollo de esta área de conocimiento concreta, nos encontramos con un tipo concreto de nuevo medio en estado de emergencia que busca su lugar en el nuevo ecosistema. De las tres categorías principales analizadas - Eventos relacionados, Empresas especializadas e Investigadores específicos -, constatamos que todavía hoy hay pocos exponentes significativos y los pocos que hay se encuentran concentrados en el entorno de habla inglesa y francesa, predominantemente en países como Canadá, Inglaterra, Francia o Estados Unidos. Si atendemos a los datos de publicaciones y producción en el ámbito de la no ficción y ficción interactivas, los datos muestran que los países latinos se encuentran situados un nivel por detrás de la cultura anglófona en relación a la producción y estudio de los medios interactivos. El ámbito latino se encuentra, pues, en un estado precario en comparación con el anglófono y francófono, aunque hay países sudamericanos como Brasil, Colombia o Argentina donde se está empezando a experimentar y a teorizar sobre el género.

La primera fase o modelo de producción documental comprendió desde los inicios del género hasta la actualidad. A partir de finales de los 80 apareció la segunda fase o modelo - la del

documental interactivo para diferentes soportes y/o plataformas -, la cual comenzó a coexistir con la primera. Actualmente nos encontramos en la era del nacimiento del documental generativo, expandido y transmedia, que coexistirá con las dos fases o modelos anteriores. En esta fase, que comienza actualmente y utiliza las tecnologías de código abierto, el documental será colaborativo y se generará a partir de las decisiones y aportaciones de los interactores y los contenidos vinculados a través de la red. En esta tercera etapa es cuando, gracias a las aportaciones de la comunicación interactiva, se empezará a explotar al máximo la verdadera potencialidad del género.

8. La evolución previsible del documental interactivo vendrá determinada por la confluencia de varios factores como: la potenciación de los sistemas abiertos y generativos, la utilización del lenguaje HMTL5, la incorporación al documental de componentes lúdicos (ficción) y la expansión de un modelo de negocio centrado en la TV interactiva.

A continuación, examinaremos brevemente cada uno de los cuatro factores que, a nuestro juicio, marcarán la evolución y la expansión del documental interactivo los próximos años.

8.1 Los documentales interactivos tienden a equipararse a sistemas abiertos y generativos, con un fuerte carácter social y colaborativo.

Los documentales interactivos tienden a equipararse a sistemas abiertos y generativos por parte del interactor, la estructura y organización de los que, en un momento determinado, se vuelve controlada en igual proporción tanto por los autores como por los receptores involucrados. Esta modalidad conlleva que el usuario-interactor-participante-contribuidor pueda llegar a generar contenidos y, por tanto, a adquirir el rol de emisor y tener la capacidad de enriquecer el documental con su visión personal y contenidos propios. Este hecho cambia radicalmente el concepto de autoría del documental audiovisual tradicional. La realidad parece avanzar hacia un tipo de documental interactivo social y colaborativo, donde todo el mundo puede aportar desde una vertiente u otra (cualquiera puede construir el documental a nivel narrativo aportando contenido, pero a la vez, si este no es el objetivo del interactor, puede acceder al código y mejorarlo proponiendo cambios). Mozilla, importante desarrollador de código para insertar elementos multimedia en el cine web, cuenta con más de 40.000 personas que colaboran activamente en el desarrollo de código de diferentes frameworks y APIs. En cierto modo, gracias a estas nuevas implementaciones, podemos llegar a las entrañas del documental interactivo y personalizarlo al máximo a través de pocas líneas de código, o aportar nuestro propio contenido personalizado a la interfaz.

8.2 El futuro tecnológico de este tipo de proyectos parece ir ligado al lenguaje HTML 5 con frameworks de javascript (como popcorn.js, zeega, klynt y 3wdoc) que permiten incorporar y manipular elementos de diferente naturaleza multimedia dentro del documental audiovisual lineal.

A medida que el género avanza y se consolida, las herramientas para crearlo deben hacer lo mismo. Y también pasa al revés. El uso de la tecnología Flash ha sido el motor que ha impulsado durante la última década el mundo de las narraciones interactivas en vídeo. Lo que ha hecho Processing para el arte electrónico, la visualización de datos y en general la creatividad digital es sólo un preludio de lo que se puede llegar a hacer uniendo algoritmos e imagen real. Y en la misma filosofía de unir programadores y desarrolladores web con creadores, en este caso audiovisuales, encontramos Web Made Movies, un laboratorio Open Video de la Mozilla Foundation coordinado por Brett Gaylor. Las posibilidades del vídeo semántico y el HTML 5 para la nueva generación de documentales interactivos aún se encuentra en un estadio inicial, por no decir en la línea de salida. Todo parece indicar que la evolución natural va hacia ese camino y la unión de documentales interactivos con el nuevo lenguaje HTML (versión 5) y la web sintáctica y/o semántica es imparable. Habrá quien creará aplicaciones de manera artesanal y esta manera de hacer coexistirá con la nueva, pero también se multiplicarán las herramientas de autoría de modo que no sea necesario conocer lenguajes de programación para construir historias interactivas. Con los editores multimedia, el abismo para un creador entre "explicar" (realizar, dirigir) y "disponer" (diseñar, programar) se reduce de forma significativa.

8.3 Mezclar documental (no ficción) y videojuego (ficción) parece una estrategia que muchos productores de documental interactivo están considerando, ya que el hecho de combinar la realidad con una estructura que incluya el interactor y lo sitúe en el centro mismo de la acción, crea un escenario mucho más inmersivo e hiperrealista para el documental y sus participantes.

El mercado de los videojuegos es uno de los pocos segmentos que aumenta imparablemente a pesar de la crisis general. Por otra parte, el hecho de combinar la realidad con una estructura que incluya el interactor y lo sitúe en el centro mismo de la acción crea un escenario mucho más inmersivo e hiperrealista para el documental interactivo y sus participantes. Esto lo podemos ver en el exponente que inicia un nuevo estadio en el género: *One Millionth Tower* (Highrise, NFB, 2011), obra dentro del proyecto paraguas Highrise del cual hemos efectuado una breve reseña en el capítulo séptimo. El lenguaje interactivo aplicado al género documental incorpora nuevas estrategias y fórmulas inmersivo-interactivas para que los proyectos documentales y en general de no ficción puedan ser tan atractivos como los de ficción. De este modo, el género del

documental interactivo comienza a equipararse y a coexistir con poderosas formas de ficción interactiva como el cortometraje, largometraje o videojuego, pero también a incorporarlas o absorberlas, ya que este género se basa en una producción híbrida donde los límites entre ficción y no ficción prácticamente no existen.

Los videojuegos han empezado a aprovechar el potencial de sofisticadas simulaciones gracias a la tecnología actual y, al hacerlo, crean un futuro nuevo potencial de experiencias documentales. El rápido crecimiento de la industria de los videojuegos ha dado lugar a la creación de un número de nuevos nichos de géneros, pero pocos pueden ser más controvertidos que el advenimiento de juegos de ordenador documental, llamados "juegos serios". El propósito de estas simulaciones, a diferencia de la mayoría de los juegos de vídeo, se centra en la educación, la formación o la política, que van más allá de fines de entretenimiento (Raessens, 2006:215). Como dice Joost Raessens en *Reality play: Documentary computer games beyond fact and Fiction* (2006), el objetivo principal del "documental-juego", como a menudo se denomina, es exponer a los jugadores a hechos del pasado y tratar de "facticidad" (Raessens, 2006:215). Pero, ¿puede un juego de vídeo proporcionar una visión significativa sobre los acontecimientos de la vida real? El autor apunta a la dedicación del documento juego para la reconstrucción de la complejidad de las experiencias de la vida real mediante la simulación "de sentir, de las decisiones morales y de lo sensible", y dejar al jugador con el sentido de una situación que de otra manera no habría tenido la oportunidad de experimentar (Raessens, 2006:215-216). Galloway, McAlpine y Harris (2007:329) argumentan que hay suficientes paralelismos entre el documental y los objetivos del juego documental para constituir una comparación ecuánime, y apuntan que gracias a que el juego de vídeo tiene una habilidad innata para crear historias y personajes atractivos, se presta fácilmente a la inmersión del jugador en la simulación.

8.4 El nuevo modelo de negocio en el sector de la no ficción interactiva que se está consolidando sigue el siguiente esquema: (1) Televisión (pública o privada) + (2) Productora / Estudio Multimedia + (3) Gobierno / Institución privada + (4) Desarrollador tecnológico.

Esta estructura se está consolidando en países líderes en la producción de este género como Canadá o Francia. En el primer caso, el gobierno canadiense destina un presupuesto básico a las instituciones que producen obras audiovisuales interactivas, como el National Film Board (crea concursos para producir obras), y en segundo término, como soporte tecnológico, se establecen convenios con desarrolladores tecnológicos como Mozilla (optimizan el código e innovan) o productoras y estudios multimedia como Helios Design (diseñan la interfaz y el diseño gráfico). Las tareas, sin embargo, pueden variar en función de cada contrato de producción, desarrollo e

implementación, sea por obra o no. En el caso de Highrise, la estructura que le permite producir grandes producciones a este departamento se conforma de la siguiente manera: Gobierno (presupuesto) + NFB (25% del presupuesto) + Helios Studio + Mozilla Foundation (Web Made Movies).

En el caso francés, el gobierno también apuesta, cadenas de radiodifusión también entran en el juego - como ARTE TV, la cinquième o France 5 -, estudios multimedia como Upian, Hecube o Honkytonk (proveen la interfaz y el sistema de navegación) y finalmente desarrolladores tecnológicos como el caso de Mozilla, 3WDOC o Klynt (Honkytonk) cierran el círculo virtuoso (optimizan el código e innovan). En el caso de la prolífica asociación entre ARTE y UPIAN, vemos cómo se cumple también esta estructura que hemos detectado y caracterizado: Gobierno (presupuesto) - ARTE TV (20% del presupuesto) - Upian - Mozilla Foundation (Web Made Movies).

8.5 El documental interactivo de los próximos años será un tipo de meta-género insertado en la estrategia transmedia tanto en el ámbito de la ficción como de la no ficción interactiva. Superadas las fases de aparición, emergencia y constitución, en la actualidad todo parece indicar que durante este proceso de institucionalización inicial, el género del documental interactivo se está convirtiendo en un meta-género al conformarse como un género contenedor que abarca diferentes géneros, formatos y discursos del ámbito de la ficción y la no ficción audiovisual e interactiva.

En el capítulo cuarto hemos recorrido la breve historia del género y hemos llamado cada periodo siguiendo la teoría del doble nacimiento de los medios, aportación realizada por Gaudreault y Marion (2002 y 2005). Hemos sugerido que creemos que, debido a varias iniciativas¹²⁶ en este ámbito, nos encontramos en un estadio inicial donde el segundo nacimiento del género culminará con su institucionalización definitiva como género específico. Pero también hemos empezado a intuir que se trata de un género que, una vez formalmente aceptado (primero debe llegar a establecerse como género para trascender esta categoría) puede

¹²⁶ Iniciativas como la "i-docs Community", "la i-docs Conference", el "i-docs Lab" las iniciativas "Docshift" (Institute, Summit, Index, etc.), el departamento "Highrise" del NFB, el proyecto "Living Docs" de Mozilla, las alianzas entre actores de diferentes países tales como productoras, radiodifusores, gobiernos y desarrolladores tecnológicos, las ayudas de los festivales de Tribeca y Sundance, numerosos portales y páginas web dedicadas al estudio del género y las primeras publicaciones, artículos y tesis doctorales sobre el género. Ver estado de desarrollo en el anexo 1.

encontrarse próximo a experimentar una conversión hacia lo que llamamos meta-género. Deberá justificarse, más adelante en el tiempo, el porqué de esta futura hipótesis de investigación. Por todas estas cualidades que reúne el documental interactivo, y partiendo y de acuerdo con Larrondo (2009) en relación al reportaje hipermedia, consideramos la posible tendencia del género hacia un meta-género, ya que tiene la capacidad de contener otros géneros o microgéneros como los que tradicionalmente han acompañado una información relevante para complementarla o ampliarla (otras historias, dramatizaciones, reportajes de actualidad, crónicas, entrevistas, noticias, gráficos con datos estadísticos, cuadros, infografías, etc.). Esta mezcla es lo que demuestra precisamente la capacidad creativa de la que goza el documental interactivo, ya que este carácter misceláneo es posible en prensa, radio y televisión, pero en un grado mucho menor.

En relación a la narrativa transmediática, los proyectos documentales interactivos pretenden exponer un tipo de discurso determinado, con lo que pretenden convencer, en cierto modo, de un tipo de idea o concepto o representación - y no un objeto físico real -, y por extensión, controlarlo. La retórica, como parte importante del proceso, es un elemento esencial. Una vez captada la atención del espectador, es decir, después de haberlo fidelizado, el siguiente paso es convencerle para que colabore y interactúe y así hacer que experimente un tipo de experiencia inmersiva el máximo de emocional posible. Cuanto más emoción conseguimos generarle al usuario, más fidelidad y viralización por su parte a través de redes sociales obtendremos. El siguiente paso de la ecuación es ofrecer o buscar el segmento de la estrategia transmediática que lo enganche y lo haga consumir por un lado u otro, una y otra vez en la búsqueda de nuevos contenidos y nuevas emociones en torno este mundo expandido que se ha generado en torno al tema en sí. Un ejemplo sería como a partir de un documental se produce también un juego, un libro, objetos relacionados, descargas adicionales por pago o un chat con los directores y/o damnificados del proyecto, etc¹²⁷. La pieza documental no es de pago - es el cebo a través del cual captamos los clientes potenciales -, pero si se quiere acceder a otro segmento o tipo de producto afín, con más contenidos nuevos, entonces hay que pagar (puede ser un pago mínimo y/o simbólico, pero si sumamos millones de personas, podemos obtener grandes beneficios).

Respecto a la producción, el hecho de que televisiones públicas como TV3 no hayan apostado por este modelo podría responder a una estrategia fallida de comercialización y obtención de

¹²⁷ Uno de los ejemplos más interesantes de narrativa transmedia, aunque provenga de la ficción, fue el proyecto *Pandemic 1.0* (2011), de Lance Weiler, el cual nos da pistas sobre cómo orientar estos proyectos para el ámbito de la no ficción.

beneficios, ya que no es un género que genere muchas ganancias al no existir un modelo de negocio funcional, eficiente y consolidado. Además, es un género que requiere de personal altamente cualificado en artes digitales y muchas televisiones todavía no cuentan con un grupo suficientemente maduro como para elaborar este tipo de formatos (también hay mucha gente que lleva muchos años en las televisiones y se resiste al cambio o no le interesa innovar y reciclarse y ya le va bien con lo que le funciona o lo que resulta más cómodo).

Queremos continuar nuestra investigación, que por cuestiones de extensión debe terminar en este punto, realizando un periodo de investigación postdoctoral encaminado hacia dos direcciones: analizar cuáles son los géneros con los que se "entiende" mejor el documental interactivo para ver cómo se configura como meta-género, elaborando otro modelo de categorización específico, y en segundo lugar, realizar un estudio profundo, inexistente en la investigación actual, sobre la no ficción y el documental transmedia.

Como conclusión final de esta investigación quisiéramos presentar tres cuadros donde hemos sintetizado gran parte de la investigación efectuada en esta tesis doctoral. En primer lugar, una tabla (9.1) que contiene, diferenciados en cuatro estadios (del 1 al 4, según el grado de evolución), las tipologías de documentales que hemos detectado, los diferentes niveles de interacción que contienen, los roles implicados en cada tipología y los procesos y/o comportamientos asociados a cada tipología, nivel y rol.

En segundo lugar, en función de las tipologías generales establecidas, una clasificación y categorización del documental interactivo, tal como esquematizamos en la tabla 9.2. En la columna izquierda se plantea una posible categorización en cuatro grandes categorías o niveles principales. En la columna de la derecha, se ofrece una descripción de cada categoría, sus características principales y una selección de ejemplos significativos que se enmarcan dentro de la categoría correspondiente. La estructura de la tabla es piramidal, es decir, cuanto más arriba nos situamos, nos referimos a una categoría más reciente y más evolucionada que las anteriores (básicamente respecto el soporte de exhibición, el grado de apertura - cesión de control - y contribución y las modalidades que presenta). De este modo, en un primer nivel, los documentales lineales (2) serían las obras audiovisuales del género documental tradicional por televisión y/o soportes ópticos (DVD), en el segundo nivel, los documentales interactivos offline (2) equivaldrían a las obras interactivas para diferentes soportes y/o plataformas fuera de línea, en tercer y cuarto lugar, los documentales interactivos online (3) y los documentales generativos-evolutivos y/o transmedia (4) serían mayoritariamente el objeto de estudio de esta investigación. Estos últimos conformarían la categoría más evolucionada y menos

experimentada en la actualidad, en la que el receptor se convierte en interactor, productor y contribuidor a la obra misma. Cabe señalar que no hemos planteado las categorías como mejores ni peores, sólo partimos del presupuesto de lo que la tecnología e interacción han permitido y cómo ésta ha concebido un tipo de documental en cada etapa y/o periodo que hemos propuesto en el cuarto capítulo .

Finalmente ofrecemos un eje cartesiano que pretende ubicar todos los diferentes estadios en una división por cuadrantes dividida en entretenimiento, educación, lúdica-juegos y participativa-co-creativa

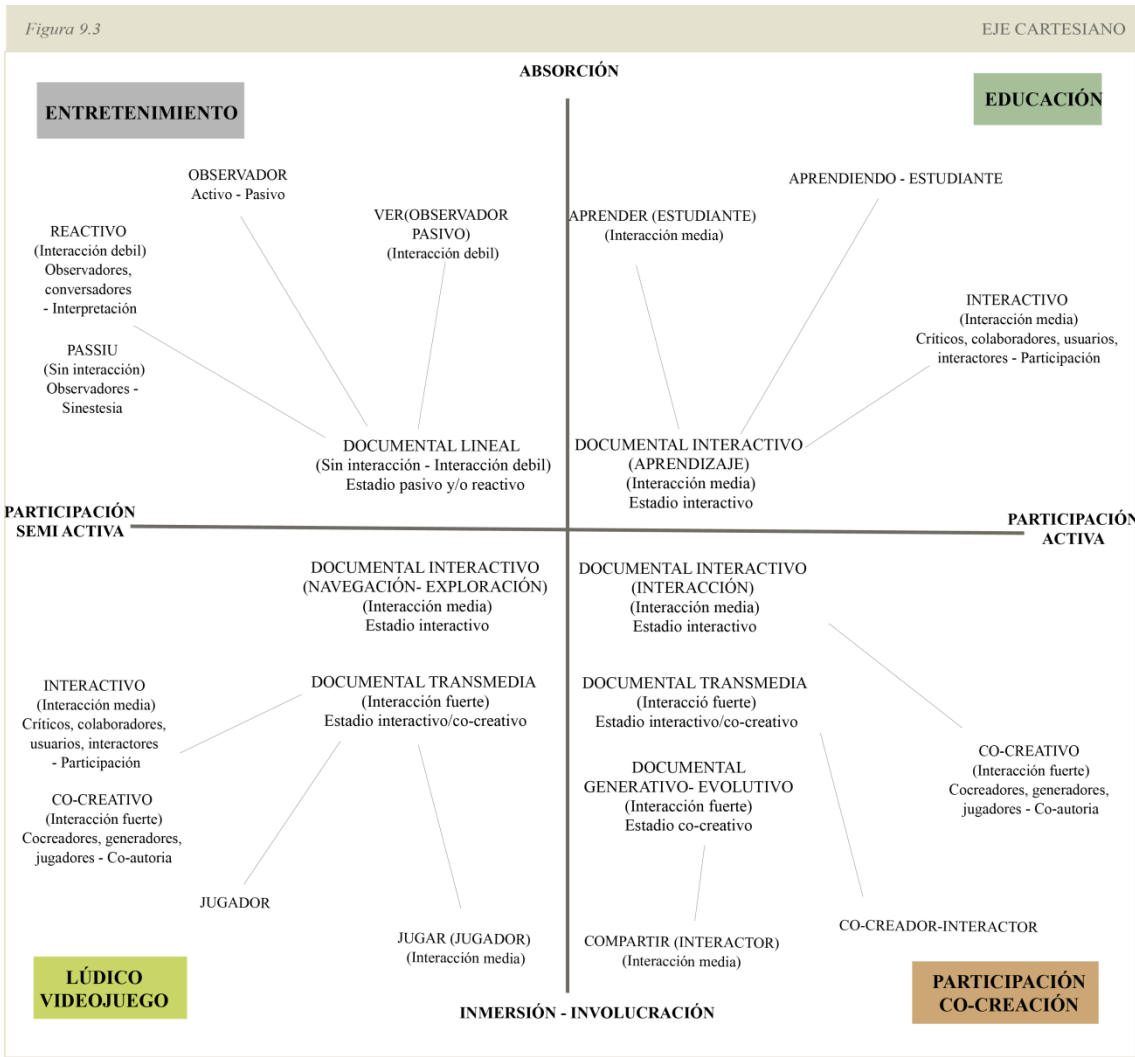
9.1 Tipologías, estadios, roles y procesos implicados en el documental interactivo.

Tabla 9.1 TIPOLOGIAS, ESTADIOS, ROLES Y PROCESOS IMPLICADOS EN EL DOCUMENTAL INTERACTIVO				
	TIPOLOGIAS DE DOCUMENTALES	ESTADIOS DE LA INTERACCIÓN	ROLES IMPLICADOS EN UN DOCUMENTAL INTERACTIVO	COMPORTAMIENTOS/ PROCESOS IMPLICADOS EN UN DOCUMENTAL INTERACTIVO
ESTADIO 4 (MÁS EVOLUCIONADO)	DOCUMENTAL GENERATIVO- EVOLUTIVO (Interacción fuerte) Estadio co-creativo	CO-CREATIVO (Interacción fuerte) Cocreadores, generadores, jugadores - Co-autoría	CO-CREADOR INTERACTOR	COMPARTIR (INTERACTOR) (Interacción media)
ESTADIO 3	DOCUMENTAL TRANSMEDIA (Interacción fuerte) Estadio interactivo/co-creativo	INTERACTIVO (Interacción media) Críticos, colaboradores, usuarios, interactores - Participación	JUGADOR	JUGAR (JUGADOR) (Interacción media)
ESTADIO 2	DOCUMENTAL INTERACTIVO (Interacción media) Estadio interactivo	REACTIVO (Interacción débil) Observadores, conversadores - Interpretación	APRENDER ESTUDIAR	APRENDER (ESTUDIANTE) (Interacción media)
ESTADIO 1 (MENOS EVOLUCIONADO)	DOCUMENTAL LINEAL (Sin interacción - Interacción débil) Estadio pasivo y/o reactivo	PASIVO (Sin interacción) Observadores - Sinestesia	OBSERVADOR Activo - Pasivo	VER (OBSERVADOR PASIVO) (Interacción débil)

9.2 Tipologías de documental

Tabla 9.2		TIPOLOGIAS DE DOCUMENTAL	
4. DOCUMENTALES GENERATIVOS -EVOLUTIVOS TRANSMEDIA TODOS LOS SOPORTES, FORMATOS Y PLATAFORMAS 2010 - DIVERSIFICACIÓN - INSTITUCIONALIZACIÓN ESTABLECIMIENTO COMO META-GÉNERO		* El usuario no sólo se limita a visualizar los contenidos de manera lineal o navegar por diferentes modalidades de manera no lineal, sino que interactúa ya que deja huella de su paso por la aplicación y tiene la capacidad para cambiar la obra en sí misma. * Palabras relacionadas: contribución, autoría, participación, generación, expansión, evolución, etc. * Se caracterizan por mezclar las modalidades de representación, navegación y de interacción digital de manera efectiva y novedosa. <i>Rider Spoke</i> (2006) <i>Walking the edit</i> (2009) <i>Out my Window</i> (2010) <i>Alma. A tale of violence</i> (2012) Etc.	
3. DOCUMENTALES INTERACTIVOS ONLINE WEB/ / INSTALACIÓN / MOVIL 1995 - ACTUALIDAD EMERGENCIA - CONSTITUCIÓN ESTABLECIMIENTO COMO GÉNERO		* La propia web no contiene ningún documental, es el propio documental * Se caracterizan por contar con una o más modalidades de navegación no lineal, aunque no suelen contar con modalidades de interacción. * Entendemos recepción en línea u online como una red (tecnología) que conecta todos los soportes, formatos, plataformas y dispositivos (Internet). <i>BCNova</i> (2003) <i>Filmmaker-in-residence</i> (2006) <i>This Land</i> (2007) <i>Gaza Sderot</i> (2008) Etc.	
2. DOCUMENTALES INTERACTIVOS OFFLINE FUERA DE LÍNEA / INSTALACIÓN (1980 - 2000) APARICIÓN - EMERGENCIA		* En esta categoría entrarían distintos tipos de formatos antecesores del documental interactivo en aplicación o soporte CD-ROM, DVD-ROM e INSTALACIÓN: ensayos interactivos, obras interactivas de difusión cultural, etc. * La aportación del lector es limitada a un sistema cerrado sin conexión (base de datos), siempre siguiendo los parámetros navegacionales que establece el autor de la obra. <i>Le Louvre</i> (1994) <i>Dotze sentits</i> (1996) <i>Opération Teddy Bear</i> (1996) <i>Joan Miró. El color dels somnis</i> (1998) Etc.	
1. DOCUMENTALES AUDIOVISUALES EN LÍNEA Y FUERA DE LÍNEA (INICIOS GÉNERO DOCUMENTAL - ACTUALIDAD) (1950-1980 - FASE DE CONSCIENCIACIÓN)		* Documentales para televisión o en soporte DVD-ROM (documental audiovisual + extras). * Webs que contienen documentales en línea, ya sea enteros o partidos por temas, secuencias, capítulos, etc. * El documental puede ser consumido de manera lineal o también presentarse dividido en diferentes partes. <i>Guernika, pintura de guerra</i> (2007, TV3 a la carta) <i>Le corps incarcéré</i> (2009) <i>MetamentalDoc</i> (2010) Etc.	

9.3 Eje cartesiano dividido en cuatro cuadrantes: entretenimiento, educación, lúdico-juegos y participación-co-creación



REFERENCIAS

BIBLIOGRAFIA

AARSETH, E. J. "Nonlinearity and Literary Theory". En: LANDOW, G. L. *Hyper/Text/Theory*. Baltimore: John Hopkins University Press, 1994. Pg. 51-86.

AARSETH, E. J. *Cybertext - Experiments in Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997.

AARSETH, E. J. "Nonlinearity and Literary Theory". En: WARDROP-FRUIIN, N.; MONTFORT, N. *The New Media Reader*. Massachusstes: MIT Press, 2003. Pg 762-780.

ADAMS, J. *Documentary Graphic Novels and Social Realism*. Oxford: Peter Lang, 2008.

AGGER, G. "Intertextuality revisited: Dialogues and negotiations in media studies". En: *Canadian Aesthetics Journal/Revue Canadienne d'Esthétique*, 4, 1999.
http://www.uqtr.quebec.ca/AE/vol_4/gunhild.htm

ALMEIDA, A.; ALVELOS, H. "An Interactive Documentary Manifesto". En: *ICIDS'10 Proceedings of the Third joint conference on Interactive digital storytelling*. Heidelberg: Springer-Verlag Berlin. Conference Proceedings, 2010. Pg. 123-128.

ALMIRON, N.; JARQUE, J. M. *El mito digital. Discursos hegemónicos sobre Internet y Periodismo*. Rubí: Antrophos Editorial, 2008.

ALTMAN, R. "De l'intermedialité au multimédia: cinéma, média, et l'avènement du son". En: *Cinemas: Journal of Film Studies*. Vol. 10. Núm. 1, 1999. Pg. 37-53.
<http://id.erudit.org/iderudit/024802ar>

ALTMAN, R. *Los géneros cinematográficos*. Madrid: Ediciones Paidós Ibérica, 2000.

ÁLVAREZ M., J.; PARRA VALCARCE, D. *Cibeperiodismo*. Madrid: Editorial Síntesis, 2004.

ARDÈVOL, E. "La mirada antropológica o la antropología de la mirada". En: *Quaderns de l'ICA*, núm.10, 1994.

ARDÈVOL, E.; PÉREZ TOLÓN, L. *Imagen y cultura. Perspectivas del cine etnográfico*. Granada: Diputación Provincial de Granada, 1995.

ARDÈVOL, E. "Representación y cine etnográfico". En: *Quaderns de l'ICA*, núm. 10, 1996.

ARDÈVOL, E. "Por una antropología de la mirada: etnografía, representación y construcción de los datos audiovisuales". En: *Revista de dialectología y tradiciones populares*, núm 53, 1998. Pg. 217-240.

ARENAS, M. E. *Hacia una teoría general del ensayo. Construcción del texto ensayístico*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 1997. Pg. 49-85.

ARMAÑAZAS, Emy; DÍAZ NOCI, Javier. *Géneros de opinión. Periodismo y argumentación*. Bilbao: Universidad del País Vasco, 1996. Pg. 164.

ASKWITH, I. *Television 2.0: Reconceptualizing TV as an engagement medium* [Treball Final

- de Màster]. Comparative Media Studies, MIT, 2007.
<http://cms.mit.edu/research/theses/IvanAskwith2007.pdf>
- AULLÓN DE HARO, P. *Teoría del ensayo*. Madrid: Verbum, 1992.
- AUMONT, J. *El ojo interminable. Cine y pintura*. Barcelona: Paidós, 1997.
- BALPE, J. P.; LELU, A.; PAPY, F.; SALEH, I. *Techniques avancées pour l'hypertexte*. Paris: Hermes, 1996.
- BARDZELL, S.; WU, V.; BARDZELL, J.; QUAGLIARA, N. "Transmedial interactions and digital games". En: *Proceedings of the International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology*, 2007.
<http://conference.icts.sbg.ac.at/www.ace2007.org/download/p307-bardzell.pdf>
- BARNOUW, E. *El documental. Historia y estilo*. Barcelona: Gedisa, 1996.
- BARROSO, J. *Realización de los géneros televisivos*. Madrid: Síntesis, 1996.
- BARROSO, J. *Realización de documentales y reportajes*. Madrid: Síntesis, 2009.
- BECHMANN PETERSEN, A. "Internet and cross media productions: Case studies in two major Danish media organizations". En: *Australian Journal of Emerging Technologies and Society*, vol. 4(2), 2006. Pg. 94-107.
- BERENGUER, X. "Les imatges sintètiques". En: *Temes de Disseny*, núm 5. Pg 89-96, 1991.
- BERENGUER, X. "Pioners de l'animació". Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, 1995.
- BERENGUER, X. "Promeses digitals". En: *Transversal 1, L'era digital*, 1996.
- BERENGUER, X. "Escriure programes interactius". En: *Formats*, 1. Universitat Pompeu Fabra, 1997. <http://www.iaa.upf.es/formats/formats1/a01ct.htm>
- BERENGUER, X. "Històries per ordinador". En: *Serra d'Or*, 1998.
- BERENGUER, X. "El mitjà és el programa". En: *Institut d'Estudis Catalans. Jornades "La colonització del ciberespai"*, 2000.
- BERENGUER, X. "Art i tecnologia: una frontera que s'ensorra". En: *Artnodes*, 2002.
<http://www.artnodes.com/cat/art/xberenguer0902/xberenguer0902.html>
- BERENGUER, X. "Una dècada d'interactius". En: *Temes de Disseny*, 21, 2004. Pg. 30-35.
- BERENGUER, X.; FREIXA, P.; RIBAS, J. I. "Twelve senses a CD-ROM devoted to Catalan Poetry". En: *ISEA'96*, Rotterdam, 1996.
http://www.iaa.upf.es/dotze_sentits/poetest/poetes.htm
- BERENGUER, X.; FREIXA, P.; JULIÀ, D.; RIBAS, J. I.; PARÈS, R. "Diversos models d'interactivitat en el CD-ROM Joan Miró. El color dels somnis". En: *Formats*, 1. Universitat Pompeu Fabra, 1999. http://www.iaa.upf.es/formats/formats2/mir_c.htm

- BERNÉS, R.; BERRAL, J. L.; GODOY, N. *La transformació del gènere del reportatge a Internet. Reportatge digital sobre la banca ética. Investigació Alternativa: anàlisi d'alternatives econòmiques en temps de crisi*. [Projecte Fi de Carrera]. Periodisme. Facultat d'Empresa i Comunicació. Universitat de Vic, 2011. <http://usr.uvic.cat/per8>
- BERNSTEIN, M. "The Navigation Problem Reconsidered". En: BERK, E.; *Hypertext / Hypermedia handbook*. New York: Intertext Publications / McGraw-Hill, 1991.
- BLAT, J. *Sistemes multimèdia/hipermèdia*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, 2000. <http://www.iaa.upf.es/~jblat/material/doctorat/introduction.html>
- BOGOST, I.; FERRARI, S.; SCHWEIZER, B. *Journalism at Play*. Cambridge: The MIT Press, 2010.
- BOLING, E.; KIRKLEY, S.; "Interaction Design for multimedia software". En: AAIM 4th Annual Conference on Multimedia in Education and Industry, 1995. http://www.indiana.edu/~iirg/ARTICLES/multimedia/interactionDesign_MM.html#chick
- BOLTER, J. D.; GROMALA, D. *Windows and Mirrors. Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*. Cambridge: MIT Press, 2003.
- BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 2000.
- BONINO, F. *Is interactivity in interactive documentaries exploited at its full potential?* [Treball de Final de Màster]. MA on Interactive Media 2010/2011. London College of Communication, 2011. http://www.interactivedocumentary.net/wp-content/2011/09/final_dissertation_Filippo-Bonino.pdf
- BOOTH, P. *An Introduction to Human-Computer Interaction*. New Jersey: Hillsdale, 1989.
- BORDWELL, D.; THOMPSON, K. *El arte cinematográfico, una introducción*. Barcelona: Paidós, 1995.
- BOUMANS, J. "Cross-media, e-content report". En: ACTeN — *Anticipating content technology needs*, 2004. http://www.acten.net/cgi-bin/WebGUI/www/index.pl/cross_media
- BRESCHAND, J. *Le documentaire, l'autre face du cinéma*. Paris: Cahiers du cinéma, 2002.
- BRITAIN, C. *Raising Reality to the Mythic on the Web: The Future of Interactive Documentary Film*. North Carolina: Elon University, 2009.
- BRUZZI, S. *New Documentary: a critical introduction*. New York: Routledge, 2000.
- BUSH, V. "As we May Think". A: *The Atlantic Monthly*, 1945.

http://net.pku.edu.cn/~course/cs410/reading/bush_aswemaythink.pdf

CAPDEVILA, A. *El discurso persuasivo: La estructura retórica de los spots electorales en televisión*. Valencia: Universitat de Valencia, 2004.

CARIDAD, M.; MOSCOSO, P. *Los sistemas de hipertexto e hipermedios. Una nueva aplicación en informática documental*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 1991.

CASARES, J. *Diccionario ideológico de la lengua española*. Barcelona: Gustavo Gili, 1982.

CASASÚS GURI, J. M.; NÚÑEZ LADEVÉZE, L. *Estilo y géneros periodísticos*. Barcelona: Ariel, 1991.

CASTELLS, M. *La Era de la Información. Vol. I: La Sociedad Red*. Madrid: Alianza, 1997.

CASTELLS, M. *La Era de la Información. Vol. II: El poder de la identidad*. Madrid: Alianza, 1998a.

CASTELLS, M. *La Era de la Información. Vol. III: Fin de Milenio*. Madrid: Alianza, 1998b.

CASTELLS, M. *La Galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*. Barcelona: Plaza & Janés, 2001.

CASTELLS, M. *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza, 2009.

CATALÀ, J. M. "El film-ensayo: la didáctica como una actividad subversiva". En: *Archivos de la Filmoteca*, num 34, 2000. Pg 79-97.

CATALÀ, J.M. *La puesta en imágenes: conceptos de dirección cinematográfica*. Barcelona: Paidós, 2001.

CATALÀ, J.M. *La imagen compleja. La fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona, 2005a.

CATALÀ, J. M. "Film-ensayo y vanguardia". En: TORREIRO, C.; CERDÁN, J. *Documental y vanguardia*. Madrid: Cátedra, 2005b. Pg 109-158.

CATALÀ, J.M.; CERDAN, J.; TORREIRO, C. *La forma de lo real. Introducción a los estudios visuales*. Barcelona: Editorial UOC, 2008.

CATALÀ, J. M. "La necesaria impureza del nuevo documental". En: *Líbero*, vol. 13, n. 25. Brasil: Sao Paulo, 2010. Pg. 45-56.

CATALÀ, J.M. "Reflujos de lo visible. La expansión post-fotográfica del documental". En: *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*,

num 2. Castellón: Asociación para el Desarrollo de la Comunicación adComunica, Universidad Complutense de Madrid i Universitat Jaume I, 2011. Pg 43-62.

CEBRIÁN HERREROS, M. *Géneros informativos audiovisuales*. Madrid: Ciencia, 1992.

CERDÁN, J.; TORREIRO, C. *Documental y vanguardia*. Madrid: Cátedra, 2005.

CEREZO, P. "El ensayo en la crisis de la Modernidad". En: CEREZO, P. ET AL. *Pensar en Occidente. El ensayo español hoy*. Madrid: Dirección General del Libro y las Bibliotecas, 1991. Pg. 34-59.

CERTEAU, M. *The Practice of Everyday Life*. California, Berkeley: University of California Press, 1984.

CHILLÓN, A. "El 'giro lingüístico en periodismo' y su incidencia en la comunicación periodística". En: *Anàlisi*, num 22, 1998. Pg. 63-98.

CHILLÓN, A. *Literatura y periodismo. Una tradición de relaciones promiscuas*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona, 1999.

CHOI, I. "Interactive documentary: A production model for nonfiction multimedia narratives". En: *Intelligent Technologies for Interactive Entertainment*. Berlin: Springer Verlag, 2009. Pg. 44-55.

COBO, C.; PARDO, H. *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. Vic: Grup de Recerca d'Interaccions Digitals. Universitat de Vic. Barcelona/México DF: Flacso México, 2007.

COBO, C; PARDO, H.; SCOLARI, C. "Death of the university? Knowledge Production and Distribution in the Disintermediation Era". En: *McLuhan Galaxy Conference Proceedings*, 2011. Pg. 389-403.

COCK, A. *Retórica en el documental: propuesta para el análisis de los principales elementos retóricos del cine de no-ficción* [T treball de recerca]. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona, 2006.

COCK, A. *Retóricas del cine de ficción postvérité. Ampliación de las fronteras discursivas audiovisuales para un espíritu de época complejo*. [Tesi doctoral] Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona, 2009.

CODELUPPI, V. *Il Potere della Marca. Disney, McDonald's, Nike e le altre*. Torino: Bollati Boringheri, 2001.

CODINA BONILLA, LL. "Web semántica: una mirada crítica". En: *El profesional de la Información*. Num 12, vol 2, 2003. Pg. 149-152.

- CODINA BONILLA, LL. "Hiperdocumentos. Composición, estructura y evaluación". En: DÍAZ NOCI, J.; SALAVERRÍA, R. *Manual de Redacción Ciberperiodística*. Barcelona: Ariel, 2003. Pg. 166-193.
- CODINA, LL.; ROVIRA, C. "La Web Semántica". En: *Tendencias en Documentación Digital*. Gijón: Trea, 2006.
- CODINA, LL.; MARCOS, M. C.; PEDRAZA, R. *Web Semántica y Sistemas de Información Documental*. Gijón: Trea, 2009.
- COMOLLI, J-L. *Ver y poder: la inocencia perdida: cine, televisión, ficción, documental*. Buenos Aires: Aurelia Rivera y Nueva Librería, 2007.
- CORES FERNÁNDEZ-LADREDA, R. "Shaping hypertext in news: multimedia infographics". En: SALAVERRÍA, R.; SÁDABA, C. *Towards new media paradigms: II International Conference of Cost A20*. II Cost A20 International Conference Proceedings, Eunat, Pamplona, 2004. Pg. 27-46.
- CORNER, J. *Feminism and Documentary*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999.
- CORNER, J. *Perils of Everyday Spaces*. Lanham, Maryland: Lexington Books, 2008
- CORTÁZAR, J. *Rayuela*. Madrid: Alfaguara, 1963.
- COVINGTON, R. "Myths and Realities of Convergence". En: *Harvard University Winter*, vol. 60, Iss. 4, 2006. Pàg 54-57. <http://www.nieman.harvard.edu/reports/article/100299/Myths-and-Realities-of-Convergence.aspx>
- CRAWFORD, P. I.; TURTON, D. "Film as ethnography". En: *Film as discourse: the invention of anthropological realities*. New York: Manchester University Press, 1992. Pg 66-82.
- CRAWFORD, C. *The Art of Interactive Design*. San Francisco: No Starch Press, 2002.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper and Row, 1990.
- CUEVAS, E. "En las fronteras del cine aficionado: Tren de sombras y El proyecto de la bruja de Blair". En: *Comunicación y Sociedad*, vol. XIV, num. 2, 2001. Pg. 11-35.
- DALLAL, A. *Lenguajes periodísticos*. México, D.F.: Universidad Nacional Autónoma de México, 2003.
- DAVENPORT, G.; MURTAUGH, M. *ConText: Towards the Evolving Documentary*. San Francisco: ACM Multimedia 95. Electronic Proceedings, 1995. Pg 5-9.

DE LA PEÑA, N. ET AL. "Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the First Person Experience of News". En: *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 19, num 4, 2010. Pg. 291-301.

DE LA PEÑA, N. "Physical World News in Virtual Spaces; Representation and Embodiment in Immersive Nonfiction". En: *Media Field Journal*, 2011.

<http://www.mediafieldsjournal.org/physical-world-news-in-virtual/>

DELEUZE, G. *La imagen movimiento: estudios sobre cine 1*. Barcelona: Paidós, 2005.

DENA, C. "Emerging participatory culture practices: Player-created tiers in alternate reality games". En: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 14(1), 2008. Pg. 41-57.

DÍAZ NOCI, J. *La escritura digital. Hipertexto y construcción del discurso informativo en el periodismo electrónico*. Bilbao: Universidad del País Vasco, 2001.

DÍAZ NOCI, J.; SALAVERRÍA, R. *Manual de Redacción Ciberperiodística*. Barcelona: Ariel, 2003.

DÍAZ NOCI, J. *Los géneros ciberperiodísticos: una aproximación teórica a los cibertextos, sus elementos y su tipología*, 2004.A: <http://www.ehu.es/diaznoci/Conf/santiago04.pdf>.

DÍAZ NOCI, J.; MESO, K. "Perfil profesional de los ciberperiodistas". En: SALAVERRÍA, R. *Cibermedios: el impacto de Internet en los medios de comunicación en España*. Sevilla: Comunicación Social, 2005a.

DÍAZ NOCI, J.; MESO, K. "Marco profesional del ciberperiodismo". En: SALAVERRÍA, R. *Cibermedios: el impacto de Internet en los medios de comunicación en España*. Sevilla: Comunicación Social, 2005b.

DÍAZ NOCI, J. "Ciberperiodismo, investigación y docencia: una oportunidad única". En: *Anàlisi*, num. 36, 2008. Pg. 41-51.

DÍAZ, P.; CATENAZZI, N.; AEDO, I. *De la Multimedia a la Hipermedia*. Madrid: Ed. Rama, 1996.

DINMORE, S. *The Real Online: Imagining the Future of Documentary* [Tesi Doctoral]. School of Communication. Division of Education, Arts and Social Sciences. University of South Australia, 2008.http://www.obsdoc.ca/res/pdf/Observ_20110203_Study.pdf

DOCUMENTARY NETWORK/OBSERVATOIRE DU DOCUMENTAL. AAMI. APFC. APFTQ. AQTIS. ARRQ. ASTRAL. CBC. CFTPA. DGC. DOC. ONF-NFB. RIDM. SARTEC. SRC. TÉLÉ-QUÉBEC. VIDÉOGRAPHE. *Documentary and New Digital Platforms: an*

ecosystem in transition, 2011.

DOVEY, J; ROSE, M. "We're Happy and We Know it: Documentary:Data:Montage". En: *Studies in Documentary Film*. Vol. 6.2. 260, 2012.

DUFUUR, L. "Tendencias documentales del cine actual". En: *Frame*, 6. Especial: "Nuevas tendencias en investigación en narrativa audiovisual", 2010. Pg. 312-349.

ECHEVARRÍA LLOMBART, B. *Las W's del reportaje*. Valencia: Fundación Universitaria San Pablo CEU, 1998.

ECO, U. *Trattato di Semiotica Generale*. Milan: Bompiani, 1975.

ECO, U. *Lector in Fabula*. Milan: Bompiani, 1979.

EDO, C. *Periodismo informativo e interpretativo. El impacto de Internet en la noticia, las fuentes y los géneros*. Sevilla: Comunicación Social, 2003.

ENGEBRETSEN, M. "Hypernews and coherence". En: CARLSSON, U. *Nordicom Review, Special Issue: The 14th Nordic Conference on Media and Communication Research*, vol. 21, num. 2, 2000. Pg. 209-225.

EUROPEAN COMMISSION (2000). *Communication [COM(2000)239] to the European Parliament and Council of the Results of the Public Consultation on the 1999 Communications Review and Orientations for the New Regulatory Framework*, 26 April 2000. Brussels: EC [<http://europa.eu.int/ISPO/infosoc/telecompolicy/review99/review99.htm>]

EUROPEAN COMMISSION (2004) *Communication COM(2004) 541 final from the Commission to the Council, the European Parliament, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions on interoperability of digital interactive television services*, 30 July 2004. Brussels: EC [<http://ec.europa.eu/geninfo/query/resultaction.jsp?Page=1>]

FERRARO, G. *La pubblicità nell'era di Internet*. Roma: Meltemi, 1999.

FERRARO, G. "Entrare nel www". En: LOMBARDI, M. *Il dolce tuono. Marca e pubblicità nel terzo millennio* Milano: FrancoAngeli, 2000. Pg. 169-189.

FORD, S. As the world turns in a convergence culture. [Treball Final de Màster]. Comparative Media Studies, MIT, 2007a. <http://cms.mit.edu/research/theses/SamFord2007.pdf>

FORD, S. "Transmedia Journalism: A Story-Based Approach to Convergence". En: *Convergence. Culture Consortium*, 2007b.

FULLERTON, T. "Documentary Games: Putting the Player in the Path of History". En: WHALEN, Z; TAYLOR, L. *Playing the Past: Nostalgia in Video Games and Electronic Literature*, Vanderbilt University Press, 2008.

- GAGNEBIN, M. "L'essai et le cinema". En: *Champ Vallon*. Col. L'or D'Atalante, 2004. Pg. 25-37.
- GALICIAN, M. *Handbook of product placement in the mass media*. New York: Haworth, 2004.
- GANGA, R. M. "Cambios y permanencias en el documental de la era digital". En: *Arte y nuevas tecnologías: X Congreso de la Asociación Española de Semiótica*, 2004. Pgs. 469-482.
- GARCÍA, C. "Ensayando el 'ensayo': Plutarco como precursor". En: *Revista de Occidente*, num. 116, 1991. Pg. 25-42.
- GARRAND, T. *Writing for Multimedia. Entertainment, Education, Training, Advertising and the World Wide Web*. Boston: Focal Press, 1997.
- GAUDENZI, S. *Digital interactive documentary: from representing reality to co-creating reality* [treball de recerca]. London: University of Goldsmiths. Centre for Cultural Studies (CCS), 2009.
- GAUDENZI, S. *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* [tesi doctoral]. London: University of Goldsmiths. Centre for Cultural Studies (CCS), 2012.
- GAUDREAULT, A.; MARION, P. "The Cinema as a Model for the Genealogy of Media". En: *Convergence*. Vol. 8. Núm. 4, 2002. Pg. 12-18.
- GAUDREAULT, A.; MARION, P. "A medium is always born twice". En: *Early Popular Visual Culture*. Vol. 3 Núm. 1, 2005. Pg. 3-15.
http://pdfserve.informaworld.com/506604_788671212_713735040.pdf
- GAY, G. "Structuring Interactive Multimedia Fiction". En: BERK, E. *Hypertext/Hypermedia handbook*. New York: Intertext Publications/McGraw-Hill, 1991a.
- GAY, G.; MAZUR, J. "Navigating in Hypermedia". En: BERK, E.; *Hypertext/Hypermedia handbook*. New York: Intertext Publications/McGraw-Hill, 1991b .
- GIFREU, A. *El documental multimèdia interactiu. Una proposta de model d'anàlisi*. [Treball de recerca]. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. Departament de Comunicació, 2010a.
- GIFREU, A. "The Interactive Multimedia Documentary. For a definition proposal and categorization of the new emerging genre". En: *II International Communication Congress 3.0: New Means, New Communication*, Conference Proceedings, 2010b. Pg. 192-205.
- GIFREU, A. "El nuevo discurso de la no ficción interactiva y su aplicación para los dispositivos móviles. El caso del documental multimedia interactivo". En: *Geminis*, 2, 19, 2010c. Pg. 232-250.

- GIFREU, A. "The interactive documentary as a discourse on interactive non-fiction: for a proposal of the definition and categorisation of the emerging genre". En: *Hipertext*, 2011. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra Communication Department. Digidoc Research Group, 2011.
- GIFREU, A. "Nuevo modelo de no ficción interactiva móvil. Caracterización del reportaje y el documental interactivo". En: M-todos. Tendencias y Oportunidades de la Movilidad Digital, 2012a. Pg 59-66.
- GIFREU, A. "Llenguatge interactiu de no ficció aplicat en l'àmbit dels dispositius mòbils". En: Jornades científiques M-communication. Vic: GRID - Universitat de Vic. Actes del Congrés, 2012b, Pg. 77-88.
- GÓMEZ, G. "Implementation of the Rhetoric Strategy (Partis orationis) for the Study of Communication Web". En: *FISEC. Strategies. Iberoamerican Forum on Communication. Strategies*, Vol. 3, 2006. Pg. 33-46.
- GOMIS, L. *El medio media: la función política de la prensa*. Barcelona: Mitre, 1987.
- GOMIS, L. "Gèneres literaris i gèneres periodístics". En: *Periodística*, num. 1, 1989a. Pg. 129-141.
- GOMIS, L. *Teoría dels gèneres periodístics*. Barcelona: Generalitat de Catalunya, 1989b.
- GOODNOW, K. J.; CORDOVA, V.; VENEGAS, H. *ICT and Multicultural Practice*. Bergen: InterMedia, 2004.
- GRIERSON, J.; HARDY, F. *Grierson on documentary*. London: Forsyth Hardy Faber, 1966.
- GRIERSON, J. *Postulados del documental*. Madrid: Cátedra, 1998. Primera edició:1932.
- GROMIK, N. "Sim City and English teaching". En: JALT CALL SIG. Vol. 12, num 2, 2004.
- GUBERN, R. *De John Travolta a Indiana. Jones*. Madrid: Espasa Calpe, 1993.
- GUBERN, R. "Cien años de cine". En: *Historia general del cine. Volumen XII: el cine en la era audiovisual*. Madrid: Cátedra, 1995. Pg. 261-288.
- HANSMANN U.; MERK, L.; NICKLOUS, M.S.; STOBBER, T. *Pervasive computing: The mobile world*. 2na ed. NewYork: Springer, 2003.
http://es.wikipedia.org/wiki/Computaci%C3%B3n_ubicua
- HIGGINS, D. "Intermedia. Something else newsletter,". En: PACKER, R.; JORDAN, K. *Multimedia. From Wagner to virtual reality*. New York: W. Norton and Company, 2001.

HOFFMAN, H. *Interactive Documentary: The Hybridisation of Genre and the Epistemological Indexicality Conflict*. Final Essay. MA CGD Any 2, 2010.
<http://www.henryhoffman.com/games/essay-final.pdf>

JAKOBSON, R. "On linguistic aspects of translation". En: BROWER, R. A. *On translation*. Cambridge: Harvard University Press, 1959. Pg. 232-39.

JAOKAR, A.; FISH, T. *Mobile Web 2.0. The innovator's guide to developing and marketing next generation wireless/mobile applications*. London: FutureText, 2006.

JARAUTA, F. "Para una filosofía del ensayo". En: *Revista de Occidente*, num. 116, 1991. Pg. 43-49.

JEFFER-POULTER, S. "Creating and producing digital content across multiple platforms". En: *Journal of Media Practice*, vol. 3(3), 2003. Pg 155-164.

JENKINS, H. "Transmedia storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling". En: *Technology Review*, 2003.
<http://www.technologyreview.com/biotech/13052/>

JENKINS, H. *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. New York: New York University Press, 2006a.

JENKINS, H. *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press, 2006b.

JENKINS, H.; DEUZE, M. "Convergence culture". En: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 14(1), 2008. Pg. 5-12.

JENKINS, H., PURUSHOTMA, R., CLINTON, K., WEIGEL, M.; ROBISON, A. *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. Chicago: The John D. and Catherine McArthur Foundation, 2006. <http://www.digitallearning.macfound.org/>

KALB, M; SULLIVAN, A. "Media Mergers: "Bigger is Better" isn't Necessarily Better". En: *The Harvard International Journal of Press/Politics*, vol. 5, num. 2, 2000. Pg. 1-5.

KAY, A.; GOLDBERG, A. "Personal Dynamic Media". En: MAYER, P. A. *Computer Media and Communication: A Reader*. Oxford: Oxford University Press, 1999. Pg 111-119.

KERFA, S. "El documental interactivo o la realidad arborescente como forma de investigar el mundo ultracontemporáneo". En: *Actas del IV congreso internacional sobre Análisis Fílmico, nuevas tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales en la cultura digital contemporánea*. Castelló de la Plana: Universidad Jaime I, 2010. Pg 691-700.
<http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/29089>

KLASTRUP, L.; TOSCA, S. "Transmedial worlds: Rethinking cyberworld design". En:

Proceedings of the International Conference on Cyberworlds. IEEE Computer Society. California: Los Alamitos, 2004.http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf

KOROLENKO, M. D. *Writing for Multimedia. A Guide and Sourcebook for the Digital Writer*. Belmont: Wadsworth Publishing Company, 1997.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. London: Arnold, 2001.

KURZWEIL, R. *La era de las máquinas inteligentes*. Nueva York: Penguin Group, 1987.

KURZWEIL, R. *La era de las máquinas espirituales: cuando los ordenadores superen la mente humana*. Nueva York: Penguin Group, 1998.

KURZWEIL, R. *La singularidad está cerca*. Nueva York: Penguin Group, 2005.

LANCIEN, T.; CARDY, H.; DELATTE, J.; DELAUAUD, G.; FROISSART, P.; RODIONOF, A.; THONON, M.; TUPPER, P. La investigación sobre la comunicación en Francia. Tendencias y carencias. En: *Comunicación y Sociedad*, num. 2. Mexico: Universidad de Guadalajara, 2004. Pg. 37-70.

LANDOW, G. P. *Hipertexto*. Barcelona: Paidós, 1995.

LANDOW, G. P. *Teoría del Hipertexto*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1997a.

LANDOW, G. P. *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997b.

LANDOW, G. P. *Hipertexto 3.0: teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización*. Barcelona: Paidós, 2005.

L'ANELLA (UNITAT D'ANÀLISI I PROSPECTIVA DE L'OBERVATORI DE MERCATS EXTERIORS). ACCIÓ 10 (GENERALITAT DE CATALUNYA). *Del Web 2.0 al Web 3.0: nous models de negoci i oportunitats empresarials en la Xarxa del futur*, 2009.

LARRONDO, A. "El reportaje se reinventa en la red: estructura del reportaje hipertextual". En: *Revista Latina de la Comunicación Social*, núm. 57, 2004.

LARRONDO, A. *Los géneros en la redacción ciberperiodística: contexto, teoría y práctica actual*. Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco, 2008.

LARRONDO, A. *El reportaje hipermedia. Análisis del género en los especiales de El mundo.es, El país.com y Lavanguardia.es* [Tesi doctoral]. Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco, 2009a.

LARRONDO, A. "La metamorfosis del reportaje en el ciberperiodismo: concepto y

caracterización de un nuevo modelo Narrativo”. En: *Comunicación y sociedad*. Vol. XXII, num. 2, 2009b. Pàg 59-88.

LARRONDO, A. “Propuesta metodológica para una aproximación empírica a los géneros ciberperiodísticos”. En: Zer. Universidad del País Vasco, núm. 28, vol XV, 2010. Pg. 157-174.

LAUREL, B. *Computer as Theatre*. New York: Addison-Wesley, 1993.

LEHU, J. M. *Branded entertainment: Product placement & brand strategy in the entertainment business*. London: Kogan Page, 2007.

LEM, S. “The Seventh Sally, or How Trurl's Own Perfection Led to No Good” (1974). En: *The Cyberiad - fables for the cybernetic age*. London: Secker and Warburg

LEÓN, B. *El documental de divulgación científica*. Barcelona: Paidós, 1999.

LIANDRAT-GUIGUES, S. “Un art de l'équilibre”. En: LIANDRAT-GUIGUES, S.; GAGNEBIN, M. *L'essai et le cinema*. Paris: Champ Vallon, 2004a. Pg 7-12.

LIANDRAT-GUIGUES, S. “Une forme qui pense”, En: LIANDRAT-GUIGUES, S.; GAGNEBIN, M. *L'essai et le cinema*. Paris: Champ Vallon, 2004b. Pg. 193-200.

LIESTOL, G., WITTGENSTEIN, G. “La narrativa del lector en el hipertexto”. En: *Teoría del hipertexto*. Barcelona : Paidós, 1997.

LIETAERT, M. *Webdocs... a survival guide for online filmmakers*. Notsocrazy! Idfa Doclab, 2011.

LISTER, M.; KELLEY, K.; DOVEY, J.; GIDDINGS, S.; GRANT, I. *New Media: A Critical Introduction*. London: Routledge, 2003.

LOPATE, P. “In the Search of the Centaur”. En: WARREN, C. *Beyond Document. Essays on Nonfiction Film*. Hannover/Londres: Wesleyan University Press, 1996. Pg. 243-270.

LÓPEZ GARCÍA, X.; GAGO MARINO, M.; PEREIRA FARIÑA, J. *Nuevas tendencias del periodismo electrónico*. Santiago de Compostela: Laverde Ediciones, 2003.

MADOX, F. *El buen soldado*. Publicat originalment l'any 1915. Barcelona: Editorial Edhasa, 2002.

MANOVICH, L. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2002.

MANOVICH, L. *From DV Realism to a Universal Recording Machine*. Cambridge: MIT Press, 2004. http://www.manovich.net/DOCS/reality_media_final.doc

- MARTINEZ ABADIA, J.; FERNANDEZ DIAZ, F. *Manual del productor audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC, 2010.
- MARTÍN VIVALDI, G. *Géneros periodísticos: reportaje, crónica y artículo*. Madrid: Paraninfo, 1987.
- MAURIN, F. *Course on i-docs design at the EMI-CFD*. Adaptat del curs “Game design concepts”, de Ian Schreiber, i de la part “nonlinear Storytelling”, 2011. <http://www.emi-cfd.com/>, <http://gamedesignconcepts.wordpress.com/2009/07/30/level-10-nonlinear-storytelling/>
- MCLUHAN, M. *Understanding Media*. London: Sphere, 1968.
- MCLUHAN, M. *Connterblast*. London: Rapp and Whiting, 1969.
- MCLUHAN, M. *La Galaxia Gutenberg*. Barcelona: Planeta De Agostini, 1985.
- MCLUHAN, M. *Understanding Media: The Extension of Man*. New York: McGraw-Hill, 1987.
- MEADOWS, S. *Pause and Effect. The art of interactive narrative*. Indiannapolis: New Riders, 2003.
- MERAN BARSAM, R. *Nonfiction Film: a Critical History*. Bloomington, Indiannapolis: Indiana University Press, 1992..
- MICÓ, Josep Lluís. *Periodisme a la xarxa. Llenguatge nou d'un ofici vell*. Vic: Eumo Editorial, 2006.
- MOLINER, M. *Diccionario del uso del español*. Madrid: Gredos, 1966.
- MONFORT, N.; WARDRIP-FRUIIN, N. *The new media reader*. Cambridge: MIT Press, 2003.
- MOULTHROP, S. “El hipertexto y la política de la interpretación”. A: VEGA, M. J. *Literatura hipertextual y teoría literaria*. Madrid: Mare Nostrum Comunicación, 2003. Pg. 23-31.
- MOURE, J. “Essai de définition de l’essai au cinéma”. A: LIANDRAT-GUIGUES, S.; GAGNEBIN, M. *L’essai et le cinema*. Paris: Champ Vallon, 2004. Pg. 25-37.
- MURRAY, J. *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós, 1999.
- MURRAY, J. H. *Inventing the medium. Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*. Cambridge: MIT Press, 2012.
- MURTAUGH, M. “Interaction”. A: FULLER, M. *Software Studies- a Lexicon*. Cambridge: The MIT Press, 2008. Pg. 143-149.

- NAHUM GARCÍA, A. "El cine a través del espejo: la metaficción". En: PATINO, M. *La seducción del caos*. Actas del VII Congreso Cultura Europe, 2002. Pg. 1477-1489.
- NAHUM GARCÍA, A. *Realidad y representación en el cine de Basilio Martín Patino: montaje, falsificación, metaficción y ensayo* [Tesi Doctoral]. Pamplona: Universidad de Navarra. Facultad de Comunicación, 2005.
- NAHUM GARCÍA, A. "La imagen que piensa. Hacia una definición del ensayo audiovisual". En: *Comunicación y sociedad*, Vol. XIX, Núm. 2. Pamplona: Universidad de Navarra. Facultad de Comunicación. Departamento de Proyectos Periodísticos, 2006a. Pg. 75-105.
- NAHUM GARCÍA, A. "El film de montaje. Una propuesta tipológica". En: *Secuencias*, num. 23, 2006b.
- NASH, K. "Modes of interactivity: analysing the webdoc". En: *Media, Culture & Society*, 34 (2), 2012. Pg. 195-210.
- NEAUD, F. *Diarios*. Barcelona: Ediciones La Cupula, 1996-2002.
- NELSON, T. "No More Teacher's Dirty Looks". En: *Computer Decisions*, 1970.
- NELSON, T. *Literary Machines*. Sausalito, California: Mindful Press, 1981.
- NELSON, T. *The Future of Information*. Tokyo: ASCII Corporation, 1997.
- NICHOLS, B. *La representación de la realidad: Cuestiones y Conceptos sobre el Documental*. Barcelona: Paidós, 1991.
- NICHOLS, B. *Blurred Boundaries. Question of meaning in contemporary culture*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 1994.
- NICHOLS, B. *Introduction to documentary*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 2001.
- http://utas.academia.edu/KateNash/Papers/1205100/Rhetoric_of_interactivity_Media_Culture_and_Society_forthcoming
- NIELSEN, J.; NORMAN, D. A. "Usability On The Web Isn't a Luxury". En: *Information Week*, 2000. <http://www.informationweek.com/773/web.htm>
- NIELSEN, J. *Designing web usability: The practice of simplicity*. Berkeley: New Riders, 2002.
- NUNBERG, G. *El Futuro del libro ¿esto matará eso?* Barcelona: Paidós, 1998.
- NÚÑEZ LADEVÉZE, L. *Introducción al periodismo escrito*. Barcelona: Ariel, 1995.

O'REILLY, T. *What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. A: *International Journal of Digital Economics*, Num. 65, 2007. Pg. 17-37.
<http://mpira.ub.uni-muenchen.de/4578/>

ORTEGA, M. L. "Documental, vanguardia y sociedad. Los límites de la experimentación". En: TORREIRO, C.; CERDÁN, J. *Documental y vanguardia*. Madrid: Cátedra, 2005. Pg185-217.

ÔTIÉ P; KUNWU, L. *Una vida a la Xina*. Madrid: Astiberri Ediciones. Colección Sillón Orejero. Vol 1, 2009. [Còmic].

PALACIO, M. "El eslabón perdido. Apuntes para una genealogía del cine documental contemporáneo". En: TORREIRO, C.; CERDÁN, J. *Documental y vanguardia*. Madrid: Cátedra, 2005. Pg. 161-184.

PAPERT, S. "Constructionism: A New Opportunity for Elementary Science Education". En: National Science Foundation, 1987.

PAPERT, S. *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas*. Basic Books, 1980.

PARDO, H. *Un modelo de aplicación web institucional universitaria. El caso de las webcom: sitios de facultades de comunicación de Iberoamérica* [Tesi Doctoral]. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona. Facultat de Ciències de la Comunicació, 2005.

PASTOR SÁNCHEZ, J. A.; SAORÍN PÉREZ, T. "Hipertexto documental como solución a la crisis conceptual del hipertexto". En: *Cuadernos de Documentación Multimedia*, núm 4, 1995.
<http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuadern4/hiperdoc.htm>

PAVIC, M. *Diccionari dels Khazars*. Barcelona: Editorial Columna, 1989.

PAVLIK, J. V. *El Periodismo y los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2005.

PÉREZ MARCO, S. *El concepto de hipertexto en el periodismo digital: análisis de la aplicación del hipertexto en la estructuración de las noticias de las ediciones digitales de tres periódicos españoles (www.elpais.es, www.elmundo.es, www.abc.es)* [Tesi Doctoral] Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Ciencias de la Información. Departamento de Periodismo II, 2004. <http://www.ucm.es/BUCM/tesis/inf/ucm-t26795.pdf>.

PERRYMAN, N. "Doctor Who and the convergence of media. A case study in transmedia storytelling". En: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 14(1), 2008. Pg. 21-39.

PICAZO, M. D. "Introducción". En: MONTAIGNE, M. DE. *Ensayos I*. Madrid: Cátedra, 2001. Pg. 9-32.

PIEDRAS, P. "El problema de la primera persona en el cine documental contemporáneo". En:

Hispanet Journal 3. Buenos Aires: Grupo CiyNE, Instituto de Historia del Arte Argentino y Latinoamericano (FFyL, UBA), Agencia Nacional de Promoción Científica y Tecnológica, 2010.

PISCITELLI, A. *Ciberculturas 2.0. En la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Paidós, 2002.

PISCITELLI, A. *Meta-cultura, El eclipse de los medios masivos en la era de Internet*. Buenos Aires: La Crujia, 2002. PISCITELLI, A. *Internet. Imprenta del siglo XXI*. Barcelona: Gedisa, 2005.

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

PLANTINGA, C. *Rhetoric and representation in nonfiction film*, Cambridge: Cambridge University Press, 1997.

PONS, P. J. *Anàlisi i disseny de sistemes de Telecomunicacions integrals d'àmbit local*. [Projecte Fi de Llicenciatura]. Vilanova i la Geltrú: Escola Politècnica Superior d'Enginyeria de Vilanova i la Geltrú. Universitat Politècnica de Catalunya. Departament d'Enginyeria Electrònica, 2008.

PRADO, E. "Nuevas Tecnologías e Interactividad: Gran Almacén Universal Virtual". En: *Diálogos de la Comunicación*, 89-95, 1997.

PRADO, E.; FRANQUET, R.; SOTO, M. T.; RIBES, F. X.; FERNÁNDEZ, D. *Televisió interactiva. Simbiosi tecnològica i sistemes d'interacció amb la televisió*. Barcelona: Consell de l'Audiovisual de Catalunya, 2006.

PRADO, E.; FRANQUET, R.; SOTO M. T.; RIBES, X.; FERNÁNDEZ, D. "Tipología funcional de la televisión interactiva y de las aplicaciones de interacción con el televisor". En: *Zer*, vol. 13, num. 25, 2008. Pg. 11-35.

PRENSKY, M. (2001). "Digital Natives, Digital Immigrants". En: *On the Horizon*. 9 (5). Lincoln: NCB University Press, 2001.

PROPP, V. *Morphology of the folktale*. Austin: University of Texas Press, 1968.

RABIGER, M. *Dirección de documentales*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión, 1989.

RABINOWITZ, P. *They Must Be Represented: The Politics of Documentary*. London/New York: Verso, 1994.

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

http://www.let.uu.nl/~joost.raessens/personal/Publicaties/PC0403_Raessens.pdf

RAESSENS, J. "Homo ludens 2.0". En: *Metropolis*, num. 5, 2009. Pg. 64-69.
[metropolism.com/magazine/2009-no5/homo-ludens-2.0/english]

REISS, J. *Think Outside the Box Office: The Ultimate Guide to Film Distribution in the Digital Era*. Amazon Books, 2011.

RENO, D. P. *Ciberdocumentalismo: la producción audiovisual con interactividad en la red*. Assunção: Irundú, vol. 1, 2006a. Pg. 75-86.

RENO, D. P. "Ciberdocumentarismo: tópicos para uma nova produção audiovisual". En: *Ciências & Cognição* (UFRJ), vol. 1, 2006b.
<http://www.cienciasecognicao.org/pdf/v07/m34555.pdf>

RENO, D. P. *Características comunicacionais do documentarismo na Internet: estudo de caso site Porta Curtas* (Projecte Final de Màster). Revista digital de cinema documentário, vol. 2, 2007. http://www.doc.ubi.pt/02/teses_denis_reno.pdf

RENO, D. P. "A montagem audiovisual como base narrativa para o cinema documentário interativo: novos estudos". En: *Revista Latina de Comunicación Social*, vol 63, 2008a. Pàg. 83-90. http://www.revistalatinacs.org/_2008/08_Brasil/2008_Denis_Porto.html

RENO, D. P.; GOSCIOLA, V. "Cinema interativo: a sétima arte em tempos de pós-modernidade". En: BARBOSA, P. *Ontem, hoje e amanhã: pluralidade de olhares em um percurso comum*. 1 ed., v. 1. São Paulo: Museu de Arte Contemporânea, 2008b. Pg. 95-99.

RENO, D. P.; RENÓ, LUCIANA T. L. "Bogotá Atômica: o documentário interativo com estrutura algorítmica". En: *Razón y Palabra*, v. 76, 2011. Pàg 1-13.
http://www.razonypalabra.org.mx/N/N76/monotematico/12_Reno_M76.pdf

RENOV, M. "History And/As Autobiography: The Essayistic in Film and Video". En: *Frame-Work*, vol II, nº 3, 1989. Pg. 6-13.

RENOV, M. *Theorizing Documentary*. New York: Routledge, 1993.

RENOV, M. "The subject of documentary". En: *Visual evidence*, vol.16. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2004.

RENOV, M; GAINES, J. "Collecting visual evidence". En: *Visual evidence*, vol 16. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999.

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

RIBAS, J. I. *Caracterització dels interactius multimèdia de difusió cultural. Aproximació a un tractament específic, els "assaigs interactius"* [treball de recerca]. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. Facultat de Comunicació, 2000.

RIBAS, J. I. "Difusión cultural y comunicación audiovisual interactiva". En: *Temes de Disseny*, num. 18, 2001.

RIBAS, J. I. *Interactius de difusió cultural a internet*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, 2008. <http://www.iaa.upf.es/~ribas/GuioDisseny/Tema8/Materials/interculturals.doc>

RIBAS, J. I. "Integració de mitjans en el discurs interactiu: el cas de la difusió cultural". En: *Quaderns del CAC*, num 31-32, 2009. Pg. 43-53.

RIBAS, J. I. "El discurso interactivo de difusión cultural: innovación y lectores electrónicos". En: *Hipertext.net*, 8, 2010. http://www.upf.edu/hipertextnet/numero-8/discurso_e-readers.html

RICHERI, G. *La transición de la televisión. Análisis del audiovisual como empresa de comunicación*. Barcelona: Bosch, 1994.

ROMAGUERA, J; ALSINA, H. *Textos y manifiestos del cine*. Madrid: Cátedra, 1989.

ROMAGUERA, J. *El lenguaje cinematográfico*. Madrid: La Torre, 1999.

ROSEN, P. *Document and Documentary*. A: RENOV, M. *Theorizing Documentary*. New York: Routledge, 1993.

ROSENTHAL, A. *New Challenges for documentary*. Los Angeles: The University of California Press, 1988.

ROTHA, P. *Documentary Film: the use of the film medium to interpret creatively an in social terms the life to the People as it Exist in Reality*. London: Faber and Faber, 1952.

ROTHA, P. *Documentary Film*. New York: Hasting House Publishers, 1970.

ROTHA, P. *Writing, Directing, and Producing Documentary Films and Videos*. Illinois: Southern Illinois University Press, 2002.

ROY, A. "Agnès Varda. L'art de espigolar i el bricolatge de la realitat". En: *24 images*, num. 123, 2005.

RYAN, M.-L. "Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity". En: *Literature and Electronic Media*. Baltimore: John Hopkins University Press, 2001.

RYAN, M. L. *Narrative across media. The languages of storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2004.

- RYAN, M.-L. *Peeling the Onion: Layers of Interactivity in Digital Narrative Texts*, 2005.
<http://lamar.colostate.edu/~pwryan/onion.htm>
- SALAVERRÍA, R.; CORES, R. “Géneros periodísticos en los cibermedios hispanos”. En: SALAVERRÍA, R. “Convergencia de los medios”. A: *Revista Latinoamericana de Comunicación*. Num 81, 2003. Pg. 32-39.
- SALAVERRÍA, R. *Cibermedios: el impacto de Internet en los medios de comunicación en España*. Sevilla: Comunicación Social, 2005a.
- SALAVERRÍA, R. *Redacción periodística en internet*. Pamplona: Eunsa, 2005b.
- SALAVERRÍA, R.; CORES, R.; DÍAZ NOCI, J.; MESO, K.; LARRONDO, A. “Evaluación de los ciberdiarios en las comunidades vasca y navarra”. En: *Comunicación y Sociedad*, XVII(1), 2004. Pg. 161-189.
- SALAZAR, J.F. “Digitising Knowledge: Anthropology and new Practices of Digitextuality”. En: *Media International Australia*, 2006. Pg. 64-74.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.
- SÁNCHEZ, J. F.; LÓPEZ PAN, F. “Tipologías de los géneros periodísticos en España. Hacia un nuevo paradigma”. En: *Comunicación y Estudios Universitarios*, num. 8, 1998. Pg. 15-36.
- SCOLARI, C. *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa, 2004a.
- SCOLARI, C. *DeSignis. Corpus Digitalis*. Barcelona: Gedisa, 2004b.
- SCOLARI, C. *No pasarán. Las invasiones alienígenas de Wells a Spielberg*. Madrid: Páginas de Espuma, 2005.
- SCOLARI, C. *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa, 2008a.
- SCOLARI, C. *L’homo videoludens*. Barcelona: Eumo Editorial, 2008b.
- SCOLARI, C. *Mediamerica. Semiótica dei media in America Latina*. Torino: Cartman edizioni, 2008c.
- SCOLARI, C. “The grammar of hypertelevision. Character multiplication and narrative complexity in contemporary television”. En: *ICA International Conference Proceedings*, Montreal, 2008d.

- SCOLARI, C. "Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production". En: *International Journal of Communication* 3, 2009a. Pg. 586-606.
- SCOLARI, C. "Mapping conversations about new media: The theoretical field of digital Communication". En: *New Media and Society* 11(6), 2009b. Pg 1-22.
- SCOLARI, C. "Mitjans de masses, la gran extinció ?". En: *Canvi* 16, num 127, 2009c. Pg 15.
- SCOTT-STEVENSON, J. "The interactive documentary in a cross-platform,community context". En: *Expanding Documentary 2011: Proceedings of the VIIIth Biennial Conference*. Auckland: Editorial and Peer-Reviewed Papers, Vol. 1. Num 2, 2011.
- SEGRAVE, K. *Product placement in Hollywood films: A history*. Jefferson: McFarland, 2004.
- SELLÉS, M. *El documental*. Barcelona: Editorial UOC, 2008.
- SEMPRINI, A. *Lo Squardo Semiotico*. Milano: FrancoAngeli, 1990.
- SEMPRINI, A.; MUSSO, P. "Dare un senso alla marca". En: LOMBARDI, M. *Il dolce tuono. Marca e pubblicità nel terzo millennio*. Milano: FrancoAngeli, 2000. Pg 43-66.
- SHAUL; N.B. *Hyper-Narrative Interactive Cinema: Problems and Solutions*. Amsterdam: Rodopi, 2008. Pg 96.
- SILBERGLITT, R.; ANTON, P. S.; HOWELL D. R.; WONG, A.; GASSMAN, N.; JACKSON, B. A.; LANDREE, E.; PFLEEGER, S. L.; NEWTON E. M.; WU, F. RAND CORPORATION. *The Global Technology Revolution 2020*, 2011.
http://www.rand.org/pubs/technical_reports/TR303/
- SKARTVEIT, H.-L.; GOODNOW, K. "Interactive Documentary". En: *Proceedings of DigiMedia Conference*. Cairo, Egipte, 2004.
- SKARTVEIT, H.-L. *Representing the Real Through Play and Interaction: Changing forms of nonfiction*. [Tesi Doctoral]. Bergen: University of Bergen, 2008.
- SOLER, LL. *Los hilos secretos de mis documentales*. Barcelona: Editorial CIMS, 2002.
- SREBERNY, A.; KHIABANY, G. *Blogistan: The Internet and Politics in Iran*. London: I.B. Tauris, 2010.
- THÜRING, M.; HAAKE J. M. i HANNEMANN, J. "Hypermedia and Cognition: Designing for Comprehension". En: *Communication of the ACM* 38, 8, 1991. Pg 57-66.
- TODOROV, T.; BAKHTINE, M. *Le principe dialogique*. Paris: Éditions du Seuil, 1981.

UNIVERSITAT AUTÒNOMA DE BARCELONA: FACULTAT DE CIÈNCIES DE LA COMUNICACIÓ; UNIVERSITAT OBERTA DE CATALUNYA. "Ciberperiodismo y Periodismo Digital". En: *Revista Anàlisi*, 36, 2008.

<http://www.analisi.cat/ojs/index.php/analisi/search>

URSU, M.F.; ZSOMBORI, V.; WYVER, J.; CONRAD, L.; KEGEL, I.; WILLIAMS, D. et al. "Interactive documentaries: A Golden Age". En: *Computers in Entertainment* 7(3), 1, 2009.

VAN DIJK, T. A. *Texto y contexto. Semántica y pragmática del discurso*. Madrid: Cátedra, 1977.

VAN ORANJE, C; KRAPELS, M. B.; CAVE, J. THE NETHERLANDS MINISTRY OF ECONOMIC AFFAIRS. *The Future of the Internet Economy; a Discussion Paper on Critical Issues*. Cambridge: Cambridge Press, 2008.

VEGA, M. J. *Literatura hipertextual y teoría literaria*. Madrid: Marenostrum, 2003.

VENTOLA, E.; CASSIL, C.; KALTENBACHER, M. *Perspectives on multimodality*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2004.

VERTOV, D. *El Cine Ojo*. Madrid: Fundamentos, 1973.

WAGMISTER, F. "Modular visions: Referents, context and strategies for database open media Works". En: *AI & Society*, vol. 14, num. 2, 2000. Pg. 230-242.

WALSH, M. *Futuretainment*. New York: Phaidon Press, 2009.

WARING, D. *Is there a role for interactive documentary within modern day activism?* [Trebball Fi de Màster]. MA Interactive Media 2010/2011. London College of Communication, 2011.
http://www.interactivedocumentary.net/wp-content/2011/09/Dissertation_Dickon_Waring_IM1011.pdf

WEINBREN, G. "The Digital Revolution is a Revolution of Random Access". En: *Telepolis*. Magazine en línia, 1997.

WEINRICHTER, A. *Desvíos de lo real. El cine de no ficción*. Madrid: T&B Editores, 2004.

WEINRICHTER, A. *La forma que piensa. Tentativas en torno al cine-ensayo*. Pamplona: Gobierno de Navarra, 2007.

WEINRICHTER, A. *Metraje encontrado. La apropiación en el cine documental y experimental*. Pamplona: Gobierno de Navarra, Departamento de Cultura y Turismo-Institución Príncipe de Viana, 2009.

WHITELAW, M. "Playing Games with Reality: Only Fish Shall Visit and interactive documentary". En: BRUNT, B. *Halfeti: Only Fish Shall Visit*. Sydney: Artspace, 2002.

<http://creative.canberra.edu.au/mitchell/papers/PlayingGames.pdf>

WILSON, J. "3G to Web 2.0? Can Mobile Telephony Become an Architecture of Participation?" . En: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. Vol. 12. London: Sage Publications, 2006. Pg. 229-242.

WINTONICK, P. "Webdocs, Docmedia and Doctopia". En: LIETAERT, M. *Webdocs a survival guide for online film-makers*. Not so crazy! Idfa Doclab, 2011.

YOUNGBLOOD, G. *Expanded Cinema*. London: Studio Vista Limited, 1970.

FILMOGRAFIA

AHADI, Ali Samadi (dir.). *The Green Wave*, 80min, 2010. [Película cinematográfica].

ARLYCK, Ralph (dir.). *An Acquired Taste*. 21min, 1981. [Película cinematográfica].

ARLYCK, C. *Current Events*. 45min, 1988. [Película cinematográfica].

BALDWIN, Craig (dir.). *Tribulation 99: Alien Anomalies Under America*. 48min, 1992. [Película cinematográfica].

BALDWIN, Craig (dir.). *Sonic Outlaws*. 87min, 1995. [Película cinematográfica].

BEJAN, Bob (dir.). *I'm Your Man*. 20 min. ChoicePoint Films. [DVD-ROM], 1992.

BERGER, John Peter (dir.). *Ways of seeing*. Producida por la BBC, 1974. [Serie para televisión].

BERLINER, Alan (dir.). *Nobody business*. 58min, 1996. [Película cinematográfica].

BERLINER, Alan (dir.). *The Sweetest Sound*. 61min, 2001. [Película cinematográfica].

BROOMFIELD, Nick (dir.). *Heidi Fleiss: Hollywood madam*. 106min, 1995. [Película cinematográfica].

BURNS, Ken (dir.). *The Civil War*. 600 min, 9 episodios. American Documentaries Inc, 1990. [Película cinematográfica].

BUÑUEL, Luis (dir.). *Un chien andalou*. 17 min. Blanco y negro, 1929. [Película cinematográfica].

BUÑUEL, Luis (dir.). *L'age d'or*. 62min, 1930. [Película cinematográfica].

BUÑUEL, Luis (dir.). *Las hurdes (Tierra sin pan)*. 30min, 1933. [Película cinematográfica].

CAOUPETTE, Jonathan (dir.). *Tarnation*. 88 min. Producida per Stephen Winter y Jonathan Caouette, 2003. [Película cinematográfica].

CAVALIER, A. (dir.). *Vies*. 87min. Les Films de l'Astrophore, 2000. [Película cinematográfica].

CHRISTENSEN, Benjamin. *Häxan: La brujería a través de los tiempos*. Coproducción Aljosha Production Company y Svensk Filmindustri. 105min, 1922. [Película cinematográfica].

FAROCKI, Harun (dir.). *Imágenes del mundo y epitafios de guerra (Bilder der Welt und Inschrift des Krieges)*. 75 min, 1988. [Película cinematográfica].

FAROCKI, Harun; URICA, Andrei (dir.). *Videogrames d'una revolució*. 106 min, 1992. [Película cinematográfica].

FELLINI, Federico (dir.). *Entrevista*. 102min, 1987. [Película cinematográfica].

FLAHERTY, Robert (dir.). *Nanook of the North*. 79 min. Producida por Revillon Frères, 1922. [Película cinematográfica].

FLAHERTY, Robert (dir.). *Moana*. 85 min. Blanco y negro, 1926. [Película cinematográfica]

FOLMAN, Ari (dir.). *Vals con Bashir*. 87 min. Coproducción entre Bridgit Folman Film Gang, Les Films d'Ici, Razor Film, Arte France e ITVS International, 2008. [Película cinematográfica].

FORGACS, Peter (dir.). *Meanwhile somewhere*. 62min, 1940-1943. [Película cinematográfica].

FORGACS, Peter (dir.). *An unknown warseries*. 60 min, 1994. [Película cinematográfica].

FORGACS, Peter (dir.). *Danube Exodus*. 60/67 min, 1998. [Película cinematográfica].

FRANJU, George (dir.). *La Sange des Betes*. Blanco y negro, 20min, 1949. [Película cinematográfica].

GIRARDET, Christoph; MÜLLER, Matthias (dir.). *Phoenix Tapes*. 47min, 1999. [Película cinematográfica].

GODARD, Jean Luc (dir.). *Al final de l'escapada*. 87 min. Producida por Georges de Beauregard, 1960. [Película cinematográfica].

GODARD, Jean-Luc (dir.). *Dues o tres coses que sé d'ella*. 95 min. Producida por Les Films du Carrosse, Argos Films, Anouchka Films, y Parc Film, 1967. [Película cinematográfica].

GODARD, Jean-Luc; GORIN, Jean-Pierre (dir.). *Ici et ailleurs*. 53 min. Producida por Groupe Dziga Vertov, 1976. [Película cinematográfica].

- GODARD, Jean-Luc (dir.). *Scenário du film 'Passion'*. 54min, 1982. [Película cinematográfica].
- GODARD, Jean Luc (dir.). *Historie du cinema*. 266min, 1988-1998. Gaumont [Película cinematográfica].
- GORIN, Jean-Pierre (dir.). *Poto and Cabengo*. 50min, 1979. [Película cinematográfica].
- GORIN, Jean-Pierre; AMOS, Patrick (dir.). *Routine Pleasures*. 81min, 1986. [Película cinematográfica].
- GREENAWAY, Peter; PHILIPS, Tom (dir.). *Dante TV*. 80 min. Producida por Digital Classics DVD, 1989. [Película cinematográfica].
- GUERÍN, José Luís (dir.). *Tren de sombras*. 88min, 1997. [Película cinematográfica].
- JACOBSEN, Soren-Kragh (dir.). *Mifune*. 97min, 1999. [Película cinematográfica].
- JARECKI, Eugene (dir.). *Why we fight*. 98min, 2005. [Película cinematográfica].
- JENNINGS, Humphrey. (dir.). *Listen to Britain*. Distribuida por Crown Film Unit. 19min, 1942. [Película cinematográfica].
- JOST (dir.). *Speaking directly: Some American Notes*. 40 min, 1972-1974. [Película cinematográfica].
- LANZMANN, Claude (dir.). *Shoah*. 566 min, 1985. [Película cinematográfica].
- LEVRING, Kristian (dir.). *The King is Alive*, 110 min, 2001. [Película cinematográfica].
- LHOMME, Pierre; MARKER, Chris (dir.). *Le Joli Mai*. 156 min, 1963. [Película cinematográfica].
- LUMIÈRE, Louis i August (dir.). *La sortida dels obrers de la fàbrica*. 1min, 1895. [Película cinematográfica].
- LUMIÈRE, Louis i August (dir.). *La coronació del Rei Eduard VII d'Anglaterra*. 1902. [Película cinematográfica].
- MARKER, Chris (dir.). *Lettre de Sibérie*. 62 min. Laboratoires Éclair, 1958. [Película cinematográfica].
- MARKER, Chris; LHOMME, Pierre (dir.). *Le Joli Mai*. 165 min, 1963. [Película cinematográfica].
- MARKER, Chris (dir.). *Li mystère Koumiko*. 54 min, 1965. [Película cinematográfica].
- MARKER, Chris (dir.). *Sans Soleil*. Argos Film. 100 min. 1983. [Película cinematográfica].

MARTÍN PATINO, Basilio (dir.). *Madrid*. 40 min, 1987. [Película cinematográfica].

MARTÍN PATINO, Basilio (dir.). *La seducció del caos*. 96 min, 1991. [Película cinematográfica].

MCELWEE, Ross (dir.). *Sherman's March*. 157 min, 1986. [Película cinematográfica].

MIKHALKHOV, Nikita (dir.). *Anna: from six to eighteen*. 100min, 1993. [Película cinematográfica].

MIN-HA, Trin T. (dir.). *Surname Viet Give Name Nam*. 108min, 1952. [Película cinematográfica].

MIN-HA, Trin T. (dir.). *Reassemblage*. 40min, 1982. Coproducida por Jean-Paul Bourdier [Película cinematográfica].

MOORE, Michael (dir.). *Roger and Me*. 91min, 1989. [Película cinematográfica].

MOORE, Michael (dir.). *The big one*. 95min, 1998. Producida por laBBC, Dog eat dog films y Miramax. [Película cinematográfica].

MOORE, Michael (dir.). *Fahrenheit 9/11*. 122min, 2004. [Película cinematográfica].

MOORE, Michael (dir.). *Sicko*. 123min, 2007. [Película cinematográfica].

MORRIS, Errol (dir.). *The Thin Line Blue*. 103min, 1988. [Película cinematográfica].

MORRIS, Errol (dir.). *The fog of war*. 106min, 2003. [Película cinematográfica].

MORRIS, Errol (dir.). *Standard Operating Procedure*. 115min, 2008. [Película cinematográfica].

OPHÜLS, Marcel (dir.). *Le chagrin et la pitié*. Producida por Télévision Rencontre, Norddeutscher Rundfunk y Télévision suisse romande. 251min, 1971. [Película cinematográfica].

O'ROURKE, Dennis (dir.). *Cannibal Tours*. 72 min. Camerawork, 1988. [Película cinematográfica].

PASOLINI, Pier Paolo (dir.). *Notes Toward an African 'Orestes'*. 65min. Producida por Gian Vittorio Baldi, 1970. [Película cinematográfica].

PORTILLO, Lourdes *Las madres de la plaza de mayo*. 64min, 1985. [Película cinematográfica].

PORTILLO, Lourdes (dir.). *The devil never sleeps*. 82 min, 1996. [Película cinematográfica].

PORTILLO, Lourdes (dir.). *Corpus: A Home Movie from Selena*. Producida por Running Time. 49min, 1999. [Película cinematográfica].

RAFFERTY, Kevin; RAFFERTY, Pierce; LOADER, Jayne (dir.). *The Atomic Cafe*. 88 min, 1982. [Película cinematográfica].

RAINER, Yvonne (dir.). *Privilege*. 102min, 1990. [Película cinematográfica].

RAPPAPORT, Mark (dir.). *Rock Hudson's Home Movies*. 63 min. Producida por Couch Potato Productions, 1992. [Película cinematográfica].

RESNAIS, Alain (dir.). *Nuit et Brouillard*. 28 min, 1955. [Película cinematográfica].

RESNAIS, Alain (dir.). *Hiroshima mon amour*. 90min, 1959. [Película cinematográfica].

RESNAIS, Alain (dir.). *El año pasado en Marienbad*. 94 min. Producida por Pierre Courau y Raymond Froment, 1961. [Película cinematográfica].

RESNAIS, Alain (dir.). *Muriel*. 115min. Producida por Anatole Dauman, 1963. [Película cinematográfica].

RESNAIS, A. (dir.). *Providence*. 110min. Action Films, SFP, FR3, Citel Films, 1977. [Película cinematográfica].

RESNAIS, Alain (dir.). *Mi tío de América*. 123min. Producida por Philippe Dussart. Andrea Films. TF1, 1980. [Película cinematográfica].

RESNAIS, Alain (dir.). *Smoking, No Smoking*. 298 min. Produit per Bruno Pésery i Michel Seydoix, 1993. [Película cinematográfica].

RIEFENSTAHL, Lenni (dir.). *Triumph des Willens*. 114min, 1935. [Película cinematográfica].

RIGGS, Marlon (dir.). *Tongues Untied: Black Men Loving Black Men (Lenguas desatadas)*. 55 min, 1989. [Película cinematográfica].

ROSEMBLATT, Jay (dir.). *Human Remains*. 165min, 1999. [Película cinematográfica].

ROSSELLINI, Roberto (dir.). *Viaggio a Italia*. 79min, 1954. [Película cinematográfica].

ROUCH, Jean; MORIN, Edgar (dir.). *Chronique d'un été*. 86 min. Blanc i negre, 1960. [Película cinematográfica].

- RUTTMAN, Walter (dir.). *Berlin: Symphonie der Grosstadt*. 65 min. Fox Film Corporation. Fox Europa, 1927. [Película cinematográfica].
- TRUFFAUT, François (dir.). *Els quatre-cents cops*. 99 min, 1959. [Película cinematográfica].
- TYKWER, Tom (dir.). *Run Lola Run*. 81min, 1998. [Película cinematográfica].
- VARDA, Agnès (dir.). *La pointe courte*. 86 min, 1954. [Película cinematográfica].
- VARDA, Agnès (dir.). *La felicitat*. 77 min. Parc Film, 1965. [Película cinematográfica].
- VARDA, Agnès (dir.). *Les criatures*. 92 min, 1966. [Película cinematográfica].
- VARDA, Agnès (dir.). *Lion's Love*. 110 min., 1969. [Película cinematográfica].
- VARDA, Agnès (dir.). *Una canta, una altra no*. 110 min. Producida por Ciné Tamaris, 1977. [Película cinematográfica].
- VARDA, Agnès (dir.). *Sans toit ni loi (Sense sostre ni llei)*. 105min. 1985. [Película cinematográfica].
- VARDA, Agnes (dir.). *Els espigadors i la espigadora*. 50min, 2000. [Película cinematográfica].
- VARDA, Agnès (dir.). *Las playas de Agnes*. 110 min. Producida por Ciné Tamaris y France 2, 2008. [Película cinematográfica].
- VERTOV, Dziga (dir.). *Celovek kinoapparatom*. 66 min. Blanco y negro. Muda, banda sonora compuesta por la reedición de 2001 a cargo de The Cinematic Orchestra, 1929. [Película cinematográfica].
- VIGO, Jean (dir.). *A Propós de Nice*. 25min, 1930. [Película cinematográfica].
- VITENBERG, Thomas (dir.). *Celebració*. 105 min. Producida por DR TV Drama, SVT Drama i Nordisk Film. 1998. [Película cinematográfica].
- VON TRIER, Lars (dir.). *Idioterne*. 117 min. Producida por Vibeke Windelov Scanbox Entertainment, 1998. [Película cinematográfica].
- WELLES, Orson (dir.). *Hello Americans*. 30 min, 1942-1943. [Película cinematográfica].
- WELLES, Orson (dir.). *Ceiling Unlimited*. 15/30 min, 1942-1944. CBS. [Programa de radio].
- WELLES, Orson (dir.). *Portrait of Gina*. 30min, ABC TV 1958. [Película cinematográfica].
- WELLES, Orson (dir.). *F for Fake*. 85 min. Specialty Films. Producida por François

Reichenbach, Dominique Antoine y Richard Drewitt, 1975. [Película cinematográfica].

WELLES, Orson (dir.). *Filming Othello*. 84 min. Producida por Juergen Hellwig y Klaus Hellwig Hellwig Productions, 1978. [Película cinematográfica].

WELLES, Orson; FOSTER, Norman (dir.). *It's All True*. 89 min. Canal Plus Paramount Pictures 1993. [Película cinematográfica].

WISEMAN, Frederick (dir.). *High School*. 75min, 1968. [Película cinematográfica].

PROYECTOS INTERACTIVOS

ARTE.TV; ALMA FILMS/TRABELSI PRODUCTIONS; UPIAN; THE SAPIR COLLEGE; RAMATTAN STUDIOS; BO TRAVAIL. *Gaza Sderot – Life in spite of everything*. Francia, Alemania, Israel, Palestina (inglés), 2008. [WEB]. <http://gaza-sderot.artetv/>.

ARTHUS-BERTRAND, Y; ROUGET-LUCHAIRE, S. *6 Billion Others*. Francia (inglés), 2003. [WEB]. <http://www.6milliardsdautres.org/>

ASSOCIATION OF INDEPENDENTS IN RADIO; THE CORPORATION FOR PUBLIC BROADCASTING; BERKMAN CENTER FOR INTERNET AND SOCIETY. *Mapping The Street*. Estados Unidos (inglés), 2010. [WEB]. <http://www.mappingmainstreet.org/>

BELGHITI, M.; DRESSEN, A.; MOREAU, L.; HONKYTONK FILMS. *The challenge*. Francia (inglés), 2009. [WEB]. <http://www.canalplus.fr/pid3400.html>

BLASCO, I.; CAMPOS, G.; FIGUEIRA, M.; GIFREU A.; MOLINOS, M. *Metamental-i-doc*. España (catalán y español), 2010). Facultat d'Empresa i Comunicació. Universitat de Vic. [WEB]. <http://www.metamentaldoc.com>

BLAST THEORY. *Can You See me Now?* Gran Bretaña (inglés), 2001.

BLAST THEORY. *Rider Spoke*. Gran Bretaña (inglés), 2007. http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_rider_spoke.html

BOLLENDORFF, S.; SÉGRÉTIN, A.; HONKYTONK FILMS. *Journey to the End of the Coal* Francia (inglés), 2008. [WEB]. <http://www.honkytonk.fr/index.php/portfolio/journeytotheendofcoal/>

BOLLENDORFF, S.; COLO, O. *The Big Issue*. Honkytonk Films. CNC New Media. Canon France. France 5. Curiosphere.tv. Francia (inglés), 2009. [WEB]. <http://honkytonk.fr/index.php/thebigissue/>

BOMBAY FLYING CLUB. *Bucarest Below Ground*. Gran Bretaña (inglés), 2008. [WEB]. http://www.bombayfc.com/bucharest_uk/

BRACHET, A.; UPIAN. *Thanatorama*. Francia (inglés), 2007. [WEB]. <http://www.thanatorama.com/>

BRAULT, P.; DUFRENSNE, D.; ARTE; UPIAN. *Prison Valley*. Francia (inglés), 2010. [WEB]. <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>

BTP FONDATION; TANUKIS. *Premiers combats*. Francia (francés), 2011. [WEB]. <http://www.premierscombats.com/>

BYE, K. *The Echo Chamber Project*. Estados Unidos (inglés), 2006. [WEB]. <http://www.echochamberproject.com/>

CCRTV INTERACTIVA (CORPORACIÓ CATALANA DE RÀDIO I TELEVISIÓ INTERACTIVA); HAIKU MÈDIA. *Guernika, pintura de guerra*. España (catalán), 2007. [WEB, MEDIA CENTER, TDT]. <http://www.tv3.cat/30minuts/guernica/home/home.htm>

CHUNG, N.; HENDERSON, P.; JOLLIET N. PTV PRODUCTIONS. *Inside the Haiti Earthquake*. Canadá (inglés), 2011. [WEB]. <http://insidedisaster.com/experience/Main.html>

CIZEK, K.; NATIONAL FILM BOARD OF CANADA. *Filmmaker-in-residence*. Canadá (inglés), 2006. [WEB]. <http://filmmakerinresidence.nfb.ca/>

CIZEK, K.; HIGHRISE; NATIONAL FILM BOARD OF CANADA. *Out my Window*. Canadá (inglés), 2010. [WEB/INSTALACIÓN]. <http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow>

CIZEK, K.; NATIONAL FILM BOARD OF CANADA. *The Thousandth Tower*. Canadá (inglés), 2010. <http://highrise.nfb.ca/thousandthtower>

CIZEK, K.; NATIONAL FILM BOARD OF CANADA. *Participate*. Canadá (inglés), 2011. <http://interactive.nfb.ca/#/outmywindowparticipate/>

CIZEK, K.; HIGHRISE; NATIONAL FILM BOARD OF CANADA. *One Millionth Tower*. Canadá (inglés), 2011. [WEB]. http://highrise.nfb.ca/onemillionthtower/1mt_webgl.php

COMELLA, R.; KRATKY, A.; ZKM. THE LABYRINTH PROJECT. *Bleeding Through, Layers of Los Angeles, 1920-1986*. Estados Unidos (inglés), 2001.

COSTA, A.; GIFREU, A.; MARTINEZ, I.; PARÉS, J.; SOLDEVILA, R. *En un xip multicolor*. Facultat d'Empresa i Comunicació. Universitat de Vic. España (catalán, español e inglés), 2011. [WEB/MÒBIL]. <http://www.xipmulticolor.com>

CYAN WORLDS; BRODERBUND. *Myst*. Estados Unidos (inglés), 1993.

DAUS, C.; SERRANO, A. *BCNova*. Universitat Pompeu Fabra. España (español), 2003. [WEB]. <http://www.bcnova.com/ciutatnueva.htm>

- DAVENPORT, G.; MIT INTERACTIVE CINEMA GROUP. *Boston Renewed Vistas* (1995-Estados Unidos (inglés), 2004. [CD-ROM].
- DE LA PEÑA, N. *Gone Gitmo*. Estados Unidos (inglés), 2007.
- DE LA PEÑA, N. *Hunger in L.A.* Estados Unidos (inglés), 2012.
- DEWEVER-PLANA, M.; FOUGÈRE, I.; ARTE UPIAN; AGENCE VU'. *Alma. A tale of violence*. 2012. Télérama. Rue 89. France Info. <http://alma.arte.tv>
- DUMONT, J. B.; ESPRESSO COMMUNICATION. *Where is Gary*. Flemish Audio Visual Fund. Bélgica (inglés y francés), 2011. [WEB]. <http://whereisgary.net/>
- ELSE, J.; VOYAGER. *J. Robert Oppenheimer and the atomic bomb* Estados Unidos (inglés), 1994. [CD-ROM].
- FAHY, MOIRA; ABC; FILM VICTORIA MULTIMEDIA PRODUCTION. *Black Friday*. Australia (inglés), 2004. <http://www.abc.net.au/blackfriday/home/default.htm>
- FERRARI, P.; NATIONAL FILM BOARD OF CANADA. *Capturing Reality: The Art of the Documentary*. Canadá (inglés y francés), 2009. [WEB]. <http://films.nfb.ca/capturing-reality/#/136/>
- FISCHER, U. *Walking the Edit*. Alemania/Suiza (inglés), 2011. [WEB]. <http://walking-the-edit.net/>
- FUNDACIÓ JOAN MIRÓ. UNIVERSITAT POMPEU FABRA. CLUB D'INVESTISSEMENT MEDIA. *Joan Miró. El color dels somnis*. Espanya (catalán, español, francés e inglés), 1998. [CD-ROM].
- FURSTENBERG, G.; MURRAY, J. H. *Dans un quartier de Paris*. Francia (francés e inglés), 1996. [WEB].
- GALLIMARD MULTIMÉDIA. *Marcel Proust*. 1999. [CD-ROM].
- GALLIMARD MULTIMÉDIA. *Machines à écrire*. 1999. [CD-ROM].
- GAYLOR, B. *RiP: A Remix Manifesto*. Estados Unidos (inglés), 2004-2009. <http://ripremix.com/home/>
- GIFREU, A.; HOMES, O.; HURTADO, M.; PIERA, L.; SANTAPAU, G.; TEIXIDÓ, J. *Societat 2.0*. Facultat d'Empresa i Comunicació. Universitat de Vic. España (catalán), 2010. [WEB]. <http://www.societat20.com>
- GIFREU, A.; RUIZ, B.; VILARREAL, J.; ACELAS, C. *I tu qui ets?*. Facultat d'Empresa i Comunicació. Universitat de Vic. España (catalán), 2012. [WEB/MÒBIL].

<http://www.ituquiets.com>

GLORIANNA, D., MORSE, C., MURTAUGH, M., BAIRD, F., LACHMAN, R., CHO, P., TIONGSON, P.; STANLEY, L. *Jerome B. Wiesner, 1915-1994: A Random Walk through the 20th Century*. Estados Unidos (inglés), 1994-1996.

HARWOOD, G.; BOOKWORKS/ARTEC. *Rehearsal of Memory*. Gran Bretaña (inglés), 1995. [CD-ROM].

HOOVER WOOLSEY, K.; APPLE MULTIMEDIA LAB; APPLE COMPUTER. *Moss Landing*. Estados Unidos (inglés), 1989.

HYPTIQUE; RÉUNION DES MUSÉES NATIONAUX; GALLIMARD JEUNESSE; FRANCE TELECOM MULTIMEDIA. *Au cirque avec Seurat*. Paris (francés), 1996. [CD-ROM].

INDEX +; TÉLÉRAMA; RÉUNION DES MUSÉES NATIONAUX. *Moi, Paul Cézanne* (francés). Paris, 1995. [CD-ROM].

INDEX +; FLAMMARION. *Opération Teddy Bear*. Paris (francés), 1996. [CD-ROM].

INFOCOM. *Zork: The Great Underground Empire*. Estados Unidos (inglés), 1982. [JOC].

INSTITUTE OF HUMAN ORIGINS. *Becoming Human*. Arizona State University. Estados Unidos (inglés), 2000. [WEB]. <http://www.becominghuman.org/>

JOYCE, M. *Afternoon*. Watertown MA: Eastgate Systems, 1987.

KNOWLTON, JEFF; SPELLMAN, N.; HIGHT, J.; THE 34 NORTH, 118 WEST COLLECTIVE. *34North, 118West*. Estados Unidos (inglés), 2003. [WEB]. <http://34n118w.net/>

LE MONDE.FR. *Le corps incarcéré*. Francia (francés), 2011. [WEB]. http://www.lemonde.fr/societe/visuel/2009/06/22/le-corps-incarcere_1209087_3224.html

LE MONDE.FR. *Vies de jeunes, à l'âge où tout oscille*. Francia (francés), 2011. [WEB]. http://www.lemonde.fr/societe/visuel/2011/06/10/vie-de-jeunes-a-l-age-ou-tout-oscille_1534639_3224.html

LIPPMAN, A.; MIT MEDIA LAB. *The Aspen Movie Map*. Estados Unidos (inglés), 1980.

LONGFELLOW, B.; RICHARDS, G. HELIOS STUDIO. *Offshore*. Estados Unidos (inglés), 2012-2013 <http://www.offshore-interactive.com>

MARKER, C. *Inmemory*. Centre Pompidou, Musée national d'art moderne. Les films de l'Astrophore. Direction des Editions du Centre Pompidou. Francia (inglés), 1997. [CD-ROM].

MASARNAU, J.; GIFREU, A. *Sparklyng Big Visit*. Facultat d'Empresa i Comunicació.

Universitat de Vic. España (catalán), 2012. [WEB]. <http://www.sparklyng.com>

MÀSTER EN DOCUMENTAL CREATIU. UNIVERSITAT AUTÒNOMA DE BARCELONA. CITILAB. *SEAT. Las sombras del progreso*. España (español e inglés), 2012. [WEB]. <http://www.sombrasdelprogreso.com>

MATEAS, M.; STERN, A. *Façade*. Estados Unidos (inglés), 2005. [WEB]. www.interactivestory.net

MAXIS; ELECTRONIC ARTS *The Sims*. Estats Units (inglés), 2000. [JUEGO].

MEHTA, J.; ELAYAT, Y.; EMERGE TECHNOLOGY. *18 Days in Egypt*. Egipto (inglés), 2011. [WEB]. <http://18daysinegypt.com>

MICROSOFT; NATIONAL GALLERY; COGNITIVE APPLICATIONS LIMITED. *Microsoft Art Gallery*, Gran Bretaña (inglés), 1994. [CD-ROM].

MILK, C. GOOGLE CREATIVE LAB. *The wilderness Downtown*. Videoclip interactiu de la cançó We Used To Wait (Arcade Fire). Estados Unidos (inglés), 2010. [VIDEOCLIP].

MONTPARNASSE MULTIMEDIA; RÉUNION DES MUSÉES NATIONAUX; INDEX +. *Le Louvre*. París: BMG Interactive. Francia (francés), 1994. [CD-ROM].

MONTPARNASSE MULTIMEDIA; RÉUNION DES MUSÉES NATIONAUX. *Musée d'Orsay. Visite virtuelle*. Le Lab: BMG Interactive. Francia (francés), 1996. [CD-ROM].

MULTHROP, S. *Victory Garden*. Estados Unidos (inglés), 1995. [WEB].

NATIONAL FILM BOARD OF CANADA; SPACING MONTREAL; TURBULENT. *GDP: Measuring the Human Side of the Canadian Economic Crisis*. Canadá (inglés y francés), 2009. [WEB]. <http://gdp.nfb.ca/index>

NEWS MULTIMEDIA; ZAPPA DIGITAL ARTS. LEIGHTON BUZZARD. *Makers of the 20th Century*. London: News Multimedia (inglés), 1996. [CD-ROM].

NINTENDO, INTELLIGENT SYSTEMS. *Wild Gunman*. 256 kilobit-cartridge, 1984. [VIDEOJUEGO].

NOFRONTIERE & SYRINX. *Sigmund Freud, archéologie de l'inconscient*. 1998. [CD-ROM].

NOLD, C. *Bio Mapping*. Estados Unidos (inglés), 2004. <http://biomapping.net/> [WEB].

NOLD, C. *Greenwich Emotional Map*. Gran Bretaña (inglés), 2005-2006. [WEB]. <http://emotionmap.net/>

PEACEREPORTER; ON/OFF. BECCOGIALLO. PROSPEKT PHOTOGRAPHY. *The Iron Curtain Diaries 1989-2009*. Italia (inglés), 2009. [WEB]. <http://www.theironcurtaindiaries.org/>

- PICTURE PROJECTS. *360 Degrees* Estados Unidos (inglés), 2001. [WEB].
<http://www.360degrees.org/360degrees.html>
- POLAK, E.; AUZINA, I. *The Milk Project*. Holanda (inglés), 2004. [WEB].
- PULITZER CENTER ON CRISIS REPORTING; BLUECADET INTERACTIVE. *Hope: Living and Loving with HIV in Jamaica*. Estados Unidos (inglés), 2006. [WEB].
<http://www.livehopelove.com/#/home/>
- RIGHT, W.; MAXIS. *Sim City*. Estados Unidos (inglés), 1989. [VIDEOJUEGO].
- RIECKHER, F.; WATER-MOON.De. *Soul Patron*. Alemania (inglés), 2010. [WEB].
<http://www.soul-patron.com>
- SIMOE, N. *Rehearsing Reality* Gran Bretaña (inglés), 2007. [WEB].
<http://www.rehearsingreality.org/>
- SIMONS, M.; SHOEBRIDGE, P.; NATIONAL FILM BOARD OF CANADA. *Welcome to Pine Point*. Canadá (inglés), 2010. [WEB]. <http://interactive.nfb.ca/#/pinepoint>
- SOLER, P. *Alone*. IUA-UPF. 1998. [CD-ROM].
- SUBMARINE CHANNEL. VPRO BACKLIGHT. *Collapsus*. Holanda (inglés), 2010. [WEB].
<http://www.collapsus.com>
- THALHOFER, F.; HENRICH, J. *Forgotten Flags*. Korsakow. Alemania (alemán e inglés), 2006. [WEB]. <http://www.vergessene-fahnen.de/korsakow/>
- THALHOFER, F.; BAS, B. *Planet Galata*. Korsakow. Alemania (alemán e inglés), 2010. [WEB]. <http://www.planetgalata.com/>
- THE GLOBE AND MAIL; AURORA PHOTOS. *Behind the veil. An intimate journey into the live of Kandahar's women*. Canadá (inglés), 2009. [WEB].
<http://www.theglobeandmail.com/news/world/behind-the-veil/>
- TOUCH PRESS. *The Waste Land*. Gran Bretaña (inglés), 2011. [APLICACIÓN PARA IPAD].
- TRAFFIC SOFTWARE. *JFK Reloaded*. Estados Unidos (inglés), 2004. [VIDEOJUEGO].
- UNIVERSITAT POMPEU FABRA. *Conèixer bé per triar millor*. Barcelona: GEMA O. D., 1995. [CD-ROM].
- UNIVERSITAT POMPEU FABRA; PROA; DIPUTACIÓ DE BARCELONA. *Dotze sentits*. Barcelona: Proa (catalán), 1996. [CD-ROM].

UPIAN. *Presidentiellles.net*. Francia (francés), 2007-2012. [WEB].
<http://www.presidentiellles.net/>

UPIAN; CINQUIÈME ETAGE PRODUCTION. *Happy World*. Francia (inglés), 2011. [WEB].
<http://www.happy-world.com/en/>

US ARMY. *Americas Army*. Estados Unidos (inglés), 2002. [VIDEOJUEGO].
<http://www.americasarmy.com>

VERRAULT, M.; NATIONAL FILM BOARD OF CANADA. *Ma tribu c'est ma vie*. Canadá (francés e inglés), 2011. [WEB].

VIRTUO. *Le mystère Magritte*. Bruselas (francés), 1996. [CD-ROM].

VOYAGER *The Beat Experience*. 1997. [CD-ROM].

WAAG SOCIETY. *Amsterdam Real Time*. Holanda (inglés), 2002.

WEILER, L. *Pandemic 1.0*. Estados Unidos (inglés), 2011.
<http://lanceweiler.com/2011/01/pandemic-1-0/>.

WHELAN, D.; NATIONAL FILM BOARD OF CANADA. *This Land*. Canadá (inglés), 2007.
[WEB]. <http://http://interactive.nfb.ca/#!/thisland>

WRIGHT, W.; BRODERBUND. *Raid on Bungeling Bay*. Estados Unidos (inglés), 1984.
[VIDEOJOC].

23 YYZEE. *Pax Warrior*. Canadá (inglés), 2006. [VIDEOJUEGO]. <http://www.paxwarrior.com>

RECURSOS ELECTRÓNICOS

ALMEYDA, A. Consultado: 10 mayo 2011. <http://www.icicom.up.pt/~ava/>

APPLE. *i Tunes U*. Consultado: 7 noviembre 2012. <http://www.apple.com/es/education/itunes-u/>

ARTETV. Consultado: 23 octubre 2011. <http://www.arte.tv/fr>

ASSOCIACIÓ VISA POUR L'IMAGE. *Visa pour l'image*. Consultado: 7 enero 2012.
<http://www.visapourlimage.com/index.do>

ASTON, S.; DOVEY, J.; GAUDENZI, S. *i-docs Symposium / Conference*. Consultado: 29 noviembre 2012. <http://i-docs.org/idos-2012/>

ATOM & METRO MAGAZINE. *Screen Futures*. Consultado: 6 julio 2009.
<http://www.screenfutures.com/>

BARRET FILMS. Consultado: 19 agosto 2012. <http://barretfilms.tv/>

BLAST THEORY. Consultado: 25 noviembre 2011.
http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html

BRITANNICA.COM. Consultado: 10 septiembre 2010. <http://www.britannica.com/>

CÁTEDRA DE CINE LUIS ALBERTO ÁLVAREZ. *Tercera sesión: la cinematografía-atracción*. Consultado: 18 abril 2010.
<http://catedradecineluialbertoalvarez.wordpress.com/2011/02/24/tercera-sesion-la-cinematografia-atraccion/>

CINER-G; Concordia Interactive Narrative Experimentation & Research Group. *DNA Symposium*. FQRSC. Concordia University (VP Research & Graduate Studies). Goethe-Institut Montréal. Consultado: 10 noviembre 2012. <http://www.dnasymposium.com/>

CLAVELL, F. *Bloc de Ferran Clavell*. Consultado: 5 mayo 2010.
<http://www.ferranclavell.com/>

CONTAGIOUS MAGAZINE. *Connected TV still has work to do*. Consultado: 18 diciembre 2011.

DOC TORONTO. Consultado: 5 noviembre 2011. <http://www.doctoronto.ca/>

DOCUMENTARY ORGANIZATION OF CANADA (DOC). *Hot Docs*. Canadian International Documentary Festival. Consultado: 8 junio 2012. <http://www.hotdocs.ca/>

DOCUMENTARY ORGANIZATION OF CANADA (DOC). DOC TORONTO. *Docshift Summit / Docshift Institute / Docshift Program / Docshift Index*. Consultado: 6 mayo 2012.
<http://www.doctoronto.ca/docshift>

DOMÍNGUEZ, E.; YAÑEZ, M. *Authoring tolos confronted*. Consultado: 1 agosto 2012.
<http://i-docs.org/2012/03/23/authoring-tools-confronte/>

EADiM (EUROPEAN ACADEMY OF DIGITAL MEDIA); ICNM (INTERNATIONAL CENTRE FOR NEW MEDIA). *Europrix Academic Network Conference*. Consultado: 10 noviembre 2011. <http://academics.eadim.org/>

EADIM, EUROPEAN ACADEMY OF DIGITAL MEDIA. *Europrix Top Talent Award*. Consultado: 29 abril 2012. <http://www.europrix.org/>

GAUDENZI, S. Consultado: 1 noviembre 2011. <http://www.interactivedocumentary.net/>

GAUDENZI, S. PhD Blog. Consultado: 1 noviembre 2011.

<http://www.interactivedocumentary.net/phd-blog/>

GAUDENZI, S. Me and my PhD. Consultado: 1 noviembre 2011.

<http://www.interactivedocumentary.net/about/me/>

GAUDENZI, S. Interactive Documentary Archive. Consultado: 1 noviembre 2011.

<http://www.interactivedocumentary.net/about/interactive-documentary-archive/>

GAUDENZI, S. *How can 3D worlds be used in documentaries? A review of One Millionth Tower*. Consultado: 1 noviembre 2012.

<http://www.interactivedocumentary.net/2011/11/08/haw-can-3d-world-be-used-in-documentaries-a-review-of-one-millionth-tower/>

GAUDENZI, S. *i-doc with an “i” as in “installation”*. Consultado: 3 noviembre 2012.

<http://www.interactivedocumentary.net/2011/06/02/i-doc-with-an-i-as-in-installation/>

GAUDENZI, S. *Upian strikes back: Alma is out*. Consultado: 2 noviembre 2012. [http://i-](http://i-docs.org/2012/10/25/upian-stikes-back-alma-is-out/)

[docs.org/2012/10/25/upian-stikes-back-alma-is-out/](http://i-docs.org/2012/10/25/upian-stikes-back-alma-is-out/)

GAUDENZI, S. *Offshore, a creative space between serious games and idocs*. Consultado: 2

noviembre 2012. <http://i-docs.org/2012/10/09/offshore-a-creative-space-between-serious-games-and-i-docs/>

GAUDENZI, S. *Welcome to PinePoint*. Consultado: 5 noviembre 2012. [http://i-](http://i-docs.org/2011/02/02/welcome-to-pinepoint/)

[docs.org/2011/02/02/welcome-to-pinepoint/](http://i-docs.org/2011/02/02/welcome-to-pinepoint/)

GAUDENZI, S.; GIFREU, A. *The idocs evolution in just 10 points*. Consultado: 6 diciembre

2011. <http://i-docs.org/2012/02/26/the-i-docs-evolution-in-just-10-points/>

HIGHRISE BLOG. NATIONAL FILM BOARD OF CANADA. Consultado: 1 abril 2012.

<http://highrise.nfb.ca/blog/>

GIFREU, A. *Flows of the visible. Expansion of the documentary. Interesting masterclass by*

professor Josep Maria Català. Consultado: 6 septiembre 2011. [http://i-](http://i-docs.org/2012/01/15/flows-of-the-visible-the-expansion-of-the-documentary-interesting-masterclass-by-professor-dr-josep-maria-catala-uab/)

[docs.org/2012/01/15/flows-of-the-visible-the-expansion-of-the-documentary-interesting-masterclass-by-professor-dr-josep-maria-catala-uab/](http://i-docs.org/2012/01/15/flows-of-the-visible-the-expansion-of-the-documentary-interesting-masterclass-by-professor-dr-josep-maria-catala-uab/)

HONKYTONK FILMS. Consultado: 7 julio 2012. <http://www.honkytonk.fr/>

ICIDS. *International Conference on Interactive Digital Storytelling*. Consultado: 2 octubre

2010. <http://icids2011.wp.rpi.edu/>

I-DOCS ORG. Consultado: 28 septiembre 2012. <http://i-docs.org>

I-DOCS.ORG. Consultado: 28 septiembre 2012. <http://i-docs.org/research/>

I-DOCS.ORG. Consultado: 28 septiembre 2012. <http://i-docs.org/resources/>

IDROPS; EDN; M-MUSEUM LEUVEN. *Webdox Conference*. Consultado: 6 agosto 2012. http://www.docville.be/webdox/index_en.asp

INSTITUT D'ESTUDIS CATALANS (IEC). Consultado: 10 noviembre 2011. <http://www.iec.cat/activitats/entrada.asp>

INTERNATIONAL DOCUMENTARY FILM AMSTERDAM (IDFA). *Idfa Doclab*. Consultado: 29 octubre 2012. <http://www.doclab.org/>

KAHN, S. *Khan Academy*. Consultado: 8 junio 2012. <http://www.khanacademy.org/>

KLYNT. Consultado: 10 noviembre 2011. <http://www.klynt.net/>

KORSAKOW. Consultado: 14 marzo 2012. <http://korsakow.org/>

KURZWEIL, R. Consultado: 21 noviembre 2009. <http://www.kurzweilai.net/>

LIND, C. *Location based services in Europe*. Consultado: 28 enero 2010. <http://www.mediacom.com/en/newsinsights/blog/2010/12/7/location-based-services-in-europe.aspx>

MEDIASTORM. Consultado: 9 abril 2010. <http://mediastorm.com/>

METRÒPOLIS [CIUDAD DE CINE]. Consultado: 20 noviembre 2011. <http://www.metropoliscine.com.ar/>

MIPWORLD; *MIPtv / MIPDoc / MIPFormats / MIPCom*. Consultado: 2 octubre 2012. <http://www.mipworld.com/en/>

MONDRIAN. Consultado: 9 mayo 2011. <http://mondrian.tv/>

MOZILLA BLOG. Consultado: 5 abril 2011. <http://blog.mozilla.org/>

NAIMARK, M. *Aspen the Verb: Musings on Heritage and Virtuality*. Consultado: 3 abril 2009. <http://www.naimark.net/writing/aspen.html>.

NATIONAL FILM BOARD OF CANADA (NFB). Consultado: 1 julio 2012. <http://www.nfb.ca/>

NEIBORG, D. *Changing the rules of engagement. Tapping into the popular culture of America's Army, the official U.S.Army computer game*. Consultado: 10 febrero 2011. http://www.gamespace.nl/content/MAThesis_DBNieborg.pdf>

NEOTEIO ABC. *Transcendent Man: el documental de Ray Kurzweil*. Consultado: 1 noviembre

2010. <http://www.neoteo.com/transcendent-man-el-documental-de-ray-15167>

OBSERVATOIRE DES MEDIAS INTERACTIFS. Consultado: 7 diciembre 2012.
<http://www.observatoiredesmedias.com/>

OFLYNN, S. Consultado: 19 noviembre 2011. <http://utoronto.academia.edu/SiobhanOFlynn>

ONLINE STANFORD COURSES. *Free online Stanford courses: 'Everything that we're doing is experimental'*. Consultado: 21 julio 2011. <http://news.stanford.edu/news/2012/april/faculty-senate-one-042012.html>

POPCORN Consultado: 8 febrero 2012. <http://popcornjs.org/>

PORTO RENO, D. Consultado: 5 mazo 2012. <http://www.urosario.edu.co/Profesores/Listado-de-profesores/P/Porto-Reno-Denis/>

POWER TO THE PIXEL CROSSMEDIA FORUM. *Crossmedia Forum*. Consultado: 28 abril 2011. <http://www.powertothepixel.com/>.

REDESPARALACIENCIA. *Redes 10: El futuro, la fusión del alma y la tecnología*. Consultado: 10 mayo 2010. <http://www.redesparalaciencia.com/80/redes/redes-10-el-futuro-la-fusion-del-alma-y-la-tecnologia>

RONEZ, J. *Cup of tea*. Consultado: 10 diciembre 2011. <http://blog.ronez.net/>, abril 2011.

ROSE, M. Consultado: 20 noviembre 2011. <http://collabdocs.wordpress.com/>

ROSE, M. *An interview with Jigar Mehta*. Consultado: 10 junio 2010.
<http://collabdocs.wordpress.com/2012/01/25/an-interview-with-jigar-mehta/>

ROSE, M. *Four categories of collaborative documentary*. Consultado: 6 enero 2012.
<http://collabdocs.wordpress.com/2011/11/30/four-categories-of-collaborative-documentary/>

ROSE, M. *The world first open source 3D documentary and more*. Consultado: 20 noviembre 2011. <http://collabdocs.wordpress.com/2011/11/06/the-worlds-first-open-source-3d-documentary-and-more/>

ROSE, M. *An interview with Kat Cizek*. Consultado: 20 noviembre 2011.
<http://collabdocs.wordpress.com/2011/08/12/an-interview-with-kat-cizek/>

ROSE, M. *Idocs and the BBC*. Consultado: 20 noviembre 2011. <http://i-docs.org/2012/06/29/i-docs-and-the-bbc/>

ROVIRA, M. *Els videojocs guanyen la partida a la crisi*. Consultado: 20 noviembre 2011.
<http://www.elpuntavui.cat/noticia/article/4-economia/18-economia/457260-els-videojocs-guanyen-la-partida-a-la-crisi.html>

- SCOLARI, C. *La evolución... ¿Es una línea o una red?* Consultado: 20 noviembre 2011. <http://hipermediaciones.com/2009/01/05/la-evolucion-%c2%bfes-una-linea-o-una-red>.
- SCOLARI, C. *Narratives transmediáticas: breve introducción a un gran tema*, Consultado: 20 noviembre 2011. <http://hipermediaciones.com/2009/05/15/narrativas-transmediaticas/>
- SCOLARI, C. *Narratives transmediáticas: novedades del frente cross-media* <http://hipermediaciones.com/2010/02/04/narrativas-transmediaticas-novedades-del-frente-cross-media/>
- SCOLARI, C. *Narrativas transmediáticas: 10 textos y 10 links fundamentales*. Consultado: 20 noviembre 2010. <http://hipermediaciones.com/2010/10/10/narrativas-transmediaticas-10-textos-y-10-links-fundamentales/>
- SHEFFIELD DOC/FEST; MEDIA GUARDIAN. *Sheffield Doc/Fest*. Consultado: 29 noviembre 2011. [http://sheffdocfest.com/THE INTERACTIVE NARRATIVES INITIATIVES PROJECT \(INI\). Digital Storytelling X.1](http://sheffdocfest.com/THE_INTERACTIVE_NARRATIVES_INITIATIVES_PROJECT_(INI).Digital_Storytelling_X.1). <http://www.fitc.ca/events/about/?event=120>
- SUBMARINE CHANNEL. Consultado: 23 octubre 2012. <http://www.submarine.nl/>
- SUNDANCE INSTITUTE. *Sundance Film Festival*. Consultado: 20 noviembre 2011. <http://www.sundance.org/festival/>
- SXSW INC. *South by southwest Festival / Awards*. Consultado: 14 mayo 2011. <http://sxsw.com/>
- TELEVISIÓ DE CATALUNYA. *Web del programa 30 minuts*. Consultado: 15 noviembre 2009. <http://www.tv3.cat/30minuts>
- THALHOFER, F. Consultado: 1 septiembre 2008. <http://www.thalhofer.com/>
- THE EUROPEAN BROADCASTING FESTIVAL. *Prix Europa*. Consultado: 6 noviembre 2011. <http://www.prix-europa.de/en/awards/>
- THE INTERNATIONAL ACADEMY OF DIGITAL ARTS AND SCIENCES. *Webby Awards*. Consultado: 5 agosto 2009. <http://www.webbyawards.com/>
- TRIBECA FILM INSTITUTE. *Tribeca Film Festival*. Consultado: 1 enero 2012. <http://www.tribecafilm.com/festival/>
- UPIAN. Consultado: 20 noviembre 2012. <http://www.upian.com/>
- WEBPRONEWS. Consultado: 30 abril 2011. <http://www.webpronews.com/>
- WIKIESPACES.COM; UOC. *L'ús de les TIC en l'educació i teories de l'aprenentatge*. Consultado: 3 noviembre 2009. <http://meticg3.wikispaces.com/Constructivisme>

WIKIPEDIA. *Aspen Movie Map*. Consultado: 29 diciembre 2011.
http://en.wikipedia.org/wiki/Aspen_Movie_Map

WIKIPEDIA. *Realidad aumentada*. Consultado: 2 febrero 2009.
http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_aumentada.

WIKIPEDIA. *Pantalla táctil*. Consultado: 21 marzo 2011.
http://es.wikipedia.org/wiki/Pantalla_t%C3%A1ctil

WIKIPEDIA. *Context Awareness*. Consultado: 17 enero 2011.
http://en.wikipedia.org/wiki/Context_awareness

WIKIPEDIA. *National Film Board of Canada*. Consultado: 20 noviembre 2011.
http://en.wikipedia.org/wiki/National_Film_Board_of_Canada

WIKIPEDIA. *Korsakow*. Consultado: 9 noviembre 2010.
<http://en.wikipedia.org/wiki/Korsakow>

WIKIPEDIA. *Constructivismo*. Consultado: 7 abril 2012.
[http://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo_\(pedagog%C3%ADa\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo_(pedagog%C3%ADa))

YAÑEZ, M.; EMBED.AT. *Informe: documental interactivo. Con la realidad sí se puede jugar*. Consultado: 5 mayo 2012. <http://embed.at/article43.html>

YOUTUBE. *Aspen Interactive Movie Map*. Consultado: 20 noviembre 2010.
<http://www.youtube.com/watch?v=Hf6LkqgXPMU&feature=related>

ZEEGA. Consultado: 20 octubre 2011. <http://zeega.org/>

3WDOC Studio. Consultado: 10 noviembre 2011. <http://3wdoc.com/es/studio/>

ANEXOS

ANEXO 1

Resumen estado de desarrollo

A1 Resumen del estado actual de desarrollo del documental interactivo

Hemos dividido este estado de la cuestión en seis apartados: (1) Eventos y Congresos relacionados (específicos y más generalistas), (2) Empresas/Productoras especializadas y practicantes/actores destacados, (3) Investigadores (principales y de otras disciplinas relacionadas), (4) Software específico para la creación de documentales interactivos, (5) Bibliografía y referencias (específica y relacionada) y (6) Recursos en línea (específicos y relacionados). Creemos que esta revisión sobre el estado del desarrollo actual de nuestro objeto de estudio abarca la gran mayoría de los trabajos realizados en este nuevo género. Hablamos de un género que cuenta con dos décadas de existencia pero que durante la primera década se encontró muy limitado por la tecnología. Este hecho ha comportado que no se haya podido estudiar en profundidad el nuevo fenómeno. De las tres categorías principales - Eventos y congresos relacionados, Empresas especializadas e Investigadores específicos - hay hoy en día pocos exponentes de importancia, y los pocos que hay se encuentran concentrados en el entorno de habla inglesa y francesa, predominantemente en países como Canadá, Inglaterra, Francia o Estados Unidos.

A1.1 Eventos y Congresos relacionados

Si bien se puede afirmar que el género nace como tal en los últimos años 80 y principios de los 90, como hemos visto en el cuarto capítulo, no es hasta bien entrado el siglo XXI cuando empiezan a confluír teorías, proyectos y un conjunto de practicantes consolidados y de especialistas en la materia. De todos modos, hay que precisar que en este género, al menos en la actualidad, se produce mucho más de lo que se investiga, lo que permite afirmar que producción e investigación no van paralelas en este campo. La producción está experimentando un crecimiento notable en relación a la investigación en un campo tan ambiguo y de difícil delimitación como el que nos ocupa. De eventos y congresos específicos hay cuatro (hasta el 2012): I-Docs Conference, Docshift Summit, IDFA Doclab y Webdox Conference.

I-DOCS SYMPOSIUM 2011 / I-DOCS CONFERENCE 2012 (Bristol 23 a 25 marzo de 2011, 22 y 23 marzo 2012), primer simposio y congreso sobre documental interactivo¹²⁸

Como consecuencia de esta confluencia entre teorías, proyectos, practicantes y especialistas en la materia, nace en el año 2011 el único congreso dedicado exclusivamente a la teoría y la práctica en relación al documental interactivo. El primer simposio internacional sobre

¹²⁸ Web del i-docs Conference: <http://i-docs.org/>

documental interactivo - i-docs Symposium - se celebró el 25 de marzo de 2011 en la ciudad de Bristol (Inglaterra). Fue organizado por la Dra. Judith Aston, la profesora Sandra Gaudenzi y el profesor Jonathan Dovey en el Watersehed Centre, sede del DCRC (Digital Culture Research Centre), centro adscrito a la Universidad West of England (UWE). También hay que destacar la labor de coordinación y edición web del profesor Nick Triggs. Tras el éxito de la experiencia, se decidió ampliar el web - inicialmente concebido como un simple blog informativo - a un portal con el fin de propiciar debates sobre el tema durante el transcurso del año. Para poder soportar la nueva estructura, la cual contemplaba también ampliar el simposio en congreso (de 1 a 2 días), se pidió la colaboración a un conjunto de personas consideradas expertas en campos diferentes de la materia. La estructura seguía liderada por Aston, Gaudenzi y Dovey, pero se amplió con 12 nuevos miembros, para crear de este modo la primera comunidad de estudio y análisis del documental interactivo, el i-docs Community¹²⁹. Estos nuevos miembros se dedicaron, el primer año, a crear debates interactivos (llamados discusiones) a través del nuevo portal. Y también, durante la segunda edición, llamada i-docs Conference, celebrada en Bristol el 22 y 23 de marzo de 2012, propusieron, moderaron y lideraron actividades como mesas redondas, presentaciones, exhibiciones y talleres. Esta estructura inicial se modificó durante la primavera del 2012, con el objetivo de ajustar funciones, reduciendo la comunidad a cinco miembros (Aston y Gaudenzi siguieron como directoras, Gifreu y Rose como especialistas y Jessica Linington como editora web).

DOCSHIFT SUMMIT 2011 (Toronto, 11 y 12 de noviembre de 2011)

La cumbre docSHIFT fue una conferencia de dos días de duración que se celebró en Canadá enfocada principalmente hacia el mundo de la producción, con el objetivo de crear red y establecer alianzas entre los actores interesados en la producción del documental en las plataformas digitales. La iniciativa "docSHIFT: historias reales para múltiples plataformas" es un programa que facilita nuevas alianzas creativas y ayuda a desarrollar documentales interactivos innovadores. docSHIFT es posible con el apoyo de Ontario Media Development Corporation en colaboración con la Ryerson University, Hot Docs, CFC Media Lab y el National Film Board. El evento propuso diferentes paneles y una competición de proyectos propia.

¹²⁹ La comunidad estaba formada, inicialmente, por doce miembros: Jackie Calderwood, Ann Danylkiw, Nonny de la Peña, Eva Dominguez, Arnau Gifreu, Gerald Holubowicz, Siobhan O'Flynn, Martin Rieser, Mandy Rose, Nina Simoes, Andre Valentim Almeida y María Yañez

IDFA DOCLAB 2007-2012 (Amsterdam, 18 - 22 de noviembre 2010, festival, extensión IDFA: International Documentary Film Festival Amsterdam)¹³⁰

El IDFA DocLab es un programa innovador dentro del festival IDFA, el cual muestra documentales interactivos y otras nuevas formas de narrativa digital que se expanden más allá del género documental cinematográfico lineal. Los proyectos seleccionados se presentan en línea, así como en eventos en vivo de cine, exposiciones, talleres y paneles de la industria. Desde su lanzamiento en 2008, el IDFA DocLab se ha convertido en una plataforma internacional y al mismo tiempo un programa de competición oficial. El IDFA Doclab es básicamente un programa centrado en los New Media que se realiza de manera paralela durante la celebración de uno de los festivales de documental más prestigiosos del mundo, el International Documentary Film Festival Amsterdam. En cierto modo, se puede considerar un subfestival dentro del gran festival de documental anual que se celebra en la capital de Holanda. A diferencia del i-docs, no hay competición académica, es decir, no hay conferencias teóricas en torno al documental interactivo¹³¹. Su aportación principal radica en la presentación de los documentales interactivos más innovadores de cada año en las llamadas "Live Cinema Events", creando una sinergia muy interesante entre el público - que asiste a la sala de cine para ver un documental interactivo - y el autor de cada pieza seleccionada para ser exhibida - el cual realiza una navegación guiada (online screening), explica su experiencia y al final responde las preguntas de los asistentes -. Estas sesiones de visionado suelen programarse durante el transcurso de una semana. Por otra parte, sin embargo, en relación al género documental convencional sí hay conferencias y presentaciones de estudios concretos de caso. Caspar Sonnen, director del IDFA Doclab, comentó durante la celebración de la WebDOX Conference de 2012 que hace 5 años que comenzó la explosión de muchos formatos produciéndose gran movimiento en la web. Como coordinador del programa de nuevos medios del IDFA Doclab, la sección interactiva del festival anual de documental de Amsterdam, se presentan a competición 15 proyectos interactivos cada año y hay un premio de 2500 euros para el ganador. Como dice Sonnen (2012): "just the filmmakers and its laptop navigating the project". L'exemple que cita que va donar impuls a iniciar el Doclab i decidir-se que aquest gènere no es limitaria a copiar aplicacions informàtiques va ser el projecte *Gaza Sderot* (Upian, 2008).

¹³⁰ Web del IDFA Doclab: <http://www.doclab.org/>. Consultar también los enlaces www.idfa.nl/industry y www.idfa.nl/doclab.

¹³¹ Hay que decir, sin embargo, que la edición 2012 contó con la primera conferencia teórica realizada el día 18 de noviembre, celebrando su quinto aniversario desde su creación.

Por lo tanto, observamos como un festival tan prestigioso como el IDFA de Amsterdam comienza a prestar mucha atención a toda la producción documental para nuevos medios a través de su DocLab, y junto con organizaciones como Power to the Pixel o Submarine Channel, organiza y dirige congresos sobre el tema por todo el mundo, empezando por el SXSW (South By Southwest) y siguiendo con presencia profesional de alto standing como el MIPTV de Cannes. Precisamente en este certamen se entregan desde hace algunos años los EMMY Digitales, que con los Webby Awards se constituyen como dos de los galardones más importantes en este ámbito y el multimedia interactivo en general.

WEBDOX CONFERENCE (Lovaina, abril 30-mayo 01, festival paralelo al festival Docville, International Documentary Film Festival)

La sexta edición del Docville, Festival Internacional del Documental de Bélgica, cuenta con una amplia selección de las grandes novedades documentales tanto a nivel nacional como internacional. La pequeña ciudad de Lovaina, conocida por tener una de las universidades más antiguas del mundo, acoge cada año esta muestra, que ha ido creciendo en influencia y público. Además de los premios a la mejor película extranjera - The canvas jury award - y al mejor documental nacional - Scam jury award -, el festival cuenta con la sección Clear con-science, donde se proyectan documentales que tratan los temas basados en cuestiones políticas y sociales más candentes de la actualidad. En la conferencia WebDox, expertos internacionales presentan el estado del arte de los documentales web. Diferentes cuestiones se analizan mediante estudios de caso y un panel de discusión. La conferencia también contempla una exposición interactiva y dos talleres, uno de creativo y uno de desarrollo. El XODOX LAB es un taller práctico de documental web donde se desarrollan ideas innovadoras en el ámbito documental. En primer lugar, las ideas documentales se desarrollan y discuten conjuntamente, y luego, cinco expertos¹³² ofrecen su asesoramiento. El laboratorio de desarrollo XO DOX - Creative DOCJAM - se configura como el seguimiento del laboratorio creativo. Cualquier persona con un proyecto interactivo en desarrollo puede inscribirse en la iniciativa

¹³² Los expertos que participaron en la primera edición (2012) fueron Mark Atkin (CrossOver Labs), Arnaud Dresser (Honkytonk Films), Brian Chirles, Pepijn Rijnders y Patrick Bosteels.

A1.1 Eventos y congresos específicos

Tabla A1.1

EVENTOS Y CONGRESOS ESPECÍFICOS

I-DOCS SYMPOSIUM 2011 / I-DOCS CONFERENCE 2012
Bristol 23-25 marzo de 2011, 22-23 marzo 2012, primer simposio y congreso sobre documental interactivo http://i-docs.org/
IDFA DOCLAB 2007-2012
Amsterdam, 18 – 22 noviembre 2010, festival, extensión IDFA: International Documentary Film Festival Amsterdam) http://www.doclab.org/
DOCSHIFT SUMMIT 2011
Toronto, 11 y 12 de noviembre de 2011. Conferencia asociación documental DOC (<i>Documentary Organization of Canada</i>) http://www.doclab.org/
WEBDOX CONFERENCE 2012
Lovaina, 30 abril – 1 mayo de 2012, festival paralelo al festival Docville - International Documentary Film Festival) http://www.doclab.org/

A1.2 Congresos relacionados

Tabla A1.2

CONGRESOS RELACIONADOS

ICIDS (<i>International Conference on Interactive Digital Storytelling</i>)
Vancouver, Canada, 28 noviembre al 1 de diciembre, 2011 http://icids2011.wp.rpi.edu/ http://icids.org/
DNA SYMPOSIUM
Digital Narrative Archive, Montreal 13-15 mayo, simposio http://www.dnasymposium.com/
EUROPRIX TOP TALENT AWARDS
EADiM, European Academy of Digital Media, Graz, 11 de noviembre de 2010 http://www.europrix.org/
CROSSMEDIA FORUM
Power to the Pixel, 11-14 octubre 2011, en el BFI London Festival, 12-27 octubre 2011) http://powertothepixel.com/events-and-training/pttp-events/london-forum-2011
DIGITAL STORYTELLING X.1
20 juny 2011, Toronto, Canada, simposio http://www.fitc.ca/events/about/?event=120
MINDTREK CONFERENCE
Mindtrek Association, 29 – 30 septiembre 2011 http://www.mindtrek.org/2011/
SCREEN FUTURES
Melbourne, 9 – 12 julio 2011 http://www.screenfutures.com/

A1.3 Festivales - Secciones relacionadas

Tabla A1.3

FESTIVALES - SECCIONES RELACIONADAS

SHEFFIELD DOC / FEST
Sheffield, 13 -17 junio 2012 http://sheffdocfest.com/
EUROPEAN ACADEMIC NETWORK CONFERENCE
EADiM, European Academy of Digital Media, Graz, 10-13 noviembre 2011 http://academics.eadim.org/
MIPTV
Cannes, 1 – 4 abril 2012) / MIPDoc (30 – 31 mazo 2012) / MIPFormats (30 31 marzo 2012) / MIPCom (3-6 octubre 2012) / MIP Junior (1-2 octubre 2012) http://www.mipworld.com/en/
WEBBY AWARDS
<i>The International Academy of Digital Arts and Sciences</i> http://www.webbyawards.com/
SUNDANCE FILM FESTIVAL
Park City, Utah, 19 – 29 enero 2012 http://www.sundance.org/festival/
TRIBECA FILM FESTIVAL
Nova York, 18 – 29 abril 2012 http://www.tribecafilm.com/festival/
PRIX EUROPA
The European Broadcasting Festival, Berlin, 22-29 octubre 2011 http://www.prix-europa.de/en/awards/

FESTIVALES - SECCIONES RELACIONADAS				
<table> <tr> <th>SXSW South by Southwest Awards</th></tr> <tr> <td> Austin, Texas, 9-18 marzo 2012 http://sxsw.com/ </td></tr> <tr> <th>VISA POUR L'IMAGE</th></tr> <tr> <td> 27 agosto – 11 septiembre 2011, Perpiñan http://www.visapourlimage.com/index.do </td></tr> </table>	SXSW South by Southwest Awards	Austin, Texas, 9-18 marzo 2012 http://sxsw.com/	VISA POUR L'IMAGE	27 agosto – 11 septiembre 2011, Perpiñan http://www.visapourlimage.com/index.do
SXSW South by Southwest Awards				
Austin, Texas, 9-18 marzo 2012 http://sxsw.com/				
VISA POUR L'IMAGE				
27 agosto – 11 septiembre 2011, Perpiñan http://www.visapourlimage.com/index.do				

A1.2 Empresas/Productoras especializadas y practicantes/actores principales

A1.2.1 Empresas/Productoras especializadas

En relación a las empresas, instituciones y productoras que se dedican a la producción - aunque no exclusiva, pero sí como apuesta importante y destacada - encontramos también pocos actores involucrados en este mercado, pero de renombre internacional. El país que más formalmente ha apostado por este nuevo formato es Canadá, donde encontramos diferentes instituciones dedicadas a producir documentales interactivos. Destacamos principalmente dos, el National Film Board of Canada (NFB) y la Documentary Organization of Canada (DOC).

National Film Board of Canada (NFB)

En el extremo de la filosofía de crear obras interactivas sólo para la red encontramos el National Film Board de Canadá¹³³, y esto se debe a que no se trata de una emisora de televisión, sino de una entidad dedicada al cine. Pero lo que resalta más es la apuesta ejemplar tanto en la difusión de su extenso catálogo como en la experimentación con nuevos formatos interactivos. Todo esto lo certifica el hecho de que los documentales interactivos más premiados provienen de esta entidad. El National Film Board de Canadá (Office National du Film du Canada, o ONF en francés) ha sido galardonado doce veces como productor de cine y distribuidor canadiense. Se trata de una agencia del Gobierno de Canadá que produce y distribuye documentales, animación, teatro alternativo y producciones de medios digitales. En total, el NFB ha producido

¹³³ Website del NFB de Canadá: <http://www.nfb.ca/>

más de 13.000 producciones que han ganado más de 5.000 premios¹³⁴. En enero de 2009 el NFB puso en marcha su sala de proyección en línea, ofreciendo a los usuarios web canadienses e internacionales la capacidad de visionar cientos de películas del NFB de forma gratuita, así como enlaces incrustados en blogs y redes sociales. En octubre de 2009, el NFB puso en marcha una aplicación de iPhone que se han descargado más de 170.000 veces y que ha tenido más de 500.000 visionados de películas en los primeros cuatro meses. En enero de 2010, el NFB añadió películas de alta definición y 3D para las más de 1.400 producciones disponibles para su visualización en línea. También presentó una aplicación de iPad en julio de 2010, seguido de su primera aplicación para la plataforma Android, en marzo de 2011. En los últimos años, el NFB se ha convertido en un productor líder de medios interactivos, incluyendo documentales web como *Welcome to Pine Point* (2011), ganador de dos premios Webby y *Out my window* (2010), ganador del premio IDFA DocLab de Digital Storytelling y un premio Emmy. El NFB actualmente dedica más del 20 por ciento de su presupuesto a la producción de obras interactivas. Hugues Sweeney, productor senior de los proyectos interactivos franceses en el National Film Board de Canadá, relata la relación íntima entre esta empresa y la evolución tecnológica:

“The NFB has been around for more than 70 years now, and has always been an institution that put the focus on innovation and avant-gardism. A lot of animation techniques, the cinema réalité, the IMAX and 3d techniques were born at the NFB, and now there was a chance to lead innovation on the web and engaging the public with new tools and creators. Three years ago, the senior management at NFB decided to make some strategic changes, to encourage accessibility and creation. Accessibility means putting the stuff out there, with apps for iPhone, iPad, Blackberry, and one for Android is coming soon. We uploaded about 2000 films to view for free, and we have about 70 million views, we’re getting the stuff out there. We also want to create in a digital an interactive way, so we decide to invest 20% of our resources in interactive projects.” (Sweeney, 2011, citat per Lietaert, 2011:65)

Documentary Organization of Canada (DOC)

La Organización del Documental de Canadá (conocida como DOC, Documentary Organization of Canada)¹³⁵ es la principal organización de servicios de artes dedicada a promover, apoyar y desarrollar el arte y el negocio de los medios de comunicación documental en este país. Como organización nacional sin fines de lucro con estatus de organización benéfica, DOC es una asociación profesional consolidada, formada por aproximadamente 800 miembros con una importante red y apoyo a su desarrollo profesional a través de talleres, programas de mentores,

¹³⁴ La wikipedia ofrece un extenso directorio de informaciones relacionadas con el NFB. Visite el enlace: http://en.wikipedia.org/wiki/National_Film_Board_of_Canada

¹³⁵ Consultar la web de la organización Doc Toronto: <http://www.doctoronto.ca/>

profesores invitados, conferencias, una revista especializada, etc. En 1994, la organización inició el Hot Docs - International Documentary Film Festival (Festival Internacional de Cine Documental de Toronto)¹³⁶, el primer festival de documentales de Norteamérica.

DocSHIFT se configura como una rama emergente del DOC, el cual se centra en ofrecer servicios relacionados con la producción de documentales para los nuevos medios. Ofrecen cursos, talleres y seminarios, entre otros, pero lo que más destaca es el Instituto docSHIFT, un programa de cuatro meses liderado por Richard Lachman y Diana Arruda. El programa está diseñado como una herramienta de desarrollo de ideas innovadoras y proyectos de documental interactivo con el objetivo de posicionarlos como éxitos comerciales a través de la financiación traducido en la consulta, orientación, talleres y el desarrollo de los proyectos. Los mentores de este programa (2011-2012) son Mary Barroll, Ilona Posner, Kat Cizek, Lalita Krishna, Marc Greenspan y Christine McGlade.

Como líderes de la lista de productores encontramos dos empresas: los proyectos del NFB de Canadá y los que el estudio interactivo Upian¹³⁷ produce para ARTE y otras entidades en Francia. Upian, un estudio multimedia de más de una década de recorrido, se aprovecha de poderosos socios - como ARTE TV o de otras estaciones de televisión o prensa - y buenos presupuestos para crear documentales para la red con un gran valor añadido, ya que es una de las pocas productoras que consigue que sus usuarios interactúen a través de sus proyectos. Esta productora multimedia, fundada en 1998 por Alexandre Brachet, se especializa en diseño web y desarrollo de sistemas interactivos que sitúan al usuario en el centro de los problemas de la ergonomía. Upian también es conocido por el público en general a través de su trabajo como editor y productor de piezas que han alcanzado un importante volumen de audiencia en Francia y en el mundo en general.

Por otra parte, si hacemos un vistazo a los agentes o productores que están promoviendo la creación de documentales interactivos, encontramos las televisiones y las filmotecas públicas. Y entre todos los entes implicados, destaca la cadena ARTE¹³⁸, la cual ha realizado una fuerte apuesta por el web documental, a veces como complemento de los documentales que emiten por televisión, y otras veces como obras independientes y comprensibles sólo desde el punto de vista interactivo. Como es sabido, ARTE es un canal de televisión franco-alemán que emite programas de calidad relacionados con el mundo del arte y la cultura creado en 1990, y a principios del siglo XXI, un conjunto de convenios con Upian permitieron la creación de los

¹³⁶ Consultar la web del festival Hot Docs: <http://www.hotdocs.ca/>

¹³⁷ Web de Upian: <http://www.upian.com/>

¹³⁸ Web de la cadena Arte: <http://m.arte.tv/fr/100.html>

primeros documentales interactivos dignos de análisis. Sus estudios están en Estrasburgo (Francia) y Baden-Baden (Alemania), y sus programas se pueden ver tanto en francés como en alemán. ARTE es una televisión que desde muy pronto vio el modelo de negocio existente en este segmento de mercado, y no dudó en establecer convenios con Upian y otras productoras multimedia para producir documentales para la red.

En 2007 se fundó Honkytonk Films¹³⁹, empresa que se dedica a desarrollar, producir y distribuir películas interactivas documentales que dan una perspectiva única, y sin embargo universal, sobre los hechos y tendencias más importantes de la actualidad. Desde el entretenimiento a la política, llevan las historias de no ficción a una audiencia internacional, en colaboración con los principales emisores y portales de noticias, utilizando la creatividad y la tecnología para crear proyectos interesantes. Los últimos años han destacado también como desarrollador tecnológico implementando Klynt, una herramienta de edición interactiva dedicada a los cineastas, fotógrafos y periodistas dispuestos a aprovechar el poder de Internet, y de esta manera crear y compartir sus historias de la manera más abierta y creativa. A la vanguardia de la narración de los nuevos medios, la compañía y su enfoque original para la realización de documentales ha sido seleccionada en algunos de los festivales de documentales más vanguardistas y eventos relacionados con nuevos medios como el IDFA Doclab, Prix de Europa (Berlín, Alemania), Sheffield doc/Fest (Sheffield, Reino Unido) y South by Southwest - SXSW - (Austin, EE.UU.). Submarine Channel es una empresa productora de narrativas transmediáticas, ya sean dramáticos, documentales o de entretenimiento. Desde sus estudios en Amsterdam y Los Angeles, Submarine Channel crea contenidos que explotan las nuevas tecnologías para contar historias visualmente atractivas, múltiples maneras de explicar hechos a través de diferentes formatos, incluyendo cómics animados, juegos en línea, documentales web y proyectos de video realizados por pioneros en la creación de todo el mundo. Submarine Channel es parte de la multipremiada empresa Submarine¹⁴⁰, fundada en 2000 por Bruno Felix y Femke Wolting, ambos líderes en el mundo de los medios de comunicación holandeses¹⁴¹. El objetivo de la empresa es crear proyectos transmedia que exploren las posibilidades de estas nuevas técnicas narrativas, la investigación de los parámetros de los géneros emergentes como la no linealidad en cine, la animación interactiva y los juegos digitales, y difundir este conocimiento acabado de

¹³⁹ Web de la productora Honkytonk Films: <http://www.honkytonk.fr/>

¹⁴⁰ Consultar la web de la productora *Submarine Channel*: <http://www.submarine.nl/>

¹⁴¹ Consultar la web de la productora: http://channel_new2010.submarinechannel.com/credits/

descubrir con el público, tanto en los Países Bajos como internacionalmente, utilizando diversas plataformas para hacerlo.

A nivel español encontramos dos productoras que están empezando a adentrarse en este formato, Barret Films¹⁴² (parte de Zurdos.TV), de origen valenciano, y Mondrian¹⁴³, dirigida por el tecnólogo Héctor Milla y establecida en Cataluña.

A1.4 Empresas y productoras especializadas

Tabla A1.4

EMPRESAS Y PRODUCTORAS ESPECIALIZADAS

National Film Board de Canada (NFB)
http://www.nfb.ca/
Documentary Organization of Canada (DOC)
http://www.doctoronto.ca/ http://www.hotdocs.ca/
Upian
http://www.upian.com/
ARTE TV
http://m.artetv.fr/100.html
Honkytonk Films
http://www.honkytonk.fr/
Submarine Channel
http://www.submarine.nl/
MediaStorm
http://mediastorm.com/

¹⁴² Consultar la web de la productora Barret Films: <http://barretfilms.tv/>

¹⁴³ Consultar la web de la productora Mondrian: <http://mondrian.tv/>

A1.2.2 Realizadores

Katerina Cizek es una documentalista que produce proyectos para plataformas digitales. Su trabajo ha documentado la llamada "Revolución Digital", y se ha convertido en parte del mismo movimiento que lleva este nombre. Durante cinco años asumió y produjo el National Film Board of Canada's filmmaker-in-Residence, experiencia pionera en documental interactivo que documentaba la vida diaria en un hospital del centro de la ciudad de Toronto, un proyecto muy ambicioso que ganó el Premio Webby 2008, una concesión del Banff y una canadiense de New Media. Cuenta con películas galardonadas que incluyen *Seeing is Believing: Handicams*, *Human Rights and the News* (2002, co-dirigida con Peter Wintonick). Cizek también es docente y reconocida en todo el mundo por su enfoque innovador del género documental, y ello explica que fuera nombrada directora de Highrise¹⁴⁴. Highrise es un departamento del National Film Board que desarrolla proyectos innovadores y que pretende explorar la vida vertical en los suburbios globales del mundo. Se trata de un proyecto muy ambicioso y multiplataforma producido por Gerry Flahive, que se propone mejorar la vida del llamado "chabolismo vertical" a través de la tecnología digital, la participación y la colaboración. Con los años, Highrise pretende producir muchos proyectos, es decir, convertirse en una especie de paraguas de la producción documental interactiva incluyendo todo tipo de formatos, como las instalaciones, los dispositivos móviles, las presentaciones en directo, las películas, etc. Detrás de todo esto, el objetivo es ver cómo el proceso documental en sí puede participar y activar la innovación social más allá de documentarla y/o representarla, y de esta manera ayudar a reinventar el género como nueva especie urbana en el siglo actual. Los primeros proyectos de Highrise ya han recibido grandes condecoraciones como el 2011 International Digital Emmy for Non-Fiction, el 2010 Inaugural IDFA DocLab Award for Digital Storytelling, o el 2011 BakaForum Cross-Media Prize for Youth and Schools.

Alexandre Brachet es fundador y director de Upian¹⁴⁵. En los últimos años, Upian ha producido o coproducido algunos de los más importantes webdocumentales. A lo largo de sus actividades de producción, Upian también actúa como una agencia que produce diferentes formatos web con éxito, y en junio de 2008, Upian también abrió una galería de arte contemporáneo con oficinas propias.

¹⁴⁴ Web de Highrise (dentro NFB): <http://highrise.nfb.ca/index.php/about>

¹⁴⁵ Web de Upian: <http://www.upian.com/>

Matt Adams es cofundador de Blast Theory¹⁴⁶, un grupo de artistas que se unieron en 1991 conocido por su enfoque multidisciplinario líder en el uso de las nuevas tecnologías dentro de contextos diferentes a los contemporáneos. El grupo ha colaborado con científicos del Laboratorio de Realidad Mixta (Mixed Reality Lab) en la Universidad de Nottingham desde 1997. Blast Theory ha presentado trabajos a nivel internacional y ha sido nominada a cuatro premios BAFTA, así como también ganó el Golden Nica en el Prix Ars Electronica. Adams ha expuesto en la Tate Modern y el ICA de Londres, entre otros. Fue Think In Residence para el Gobierno Sur Australiano en 1994, y es un miembro honorario de la Universidad de Exeter, profesor visitante en la Escuela Central de Oratoria y Drama y un miembro del Consejo Regional del Arts Council de Inglaterra.

Nacido en Baviera (1972), Florian Thalhofer estudió en la Universidad de las Artes de Berlín (Máster y Doctorado) y en la UCLA (Universidad de California-Los Angeles)¹⁴⁷. En 2005 fue profesor invitado en el Instituto Alemán de Literatura (DLL) de la Universidad de Leipzig, y del 2001 al 2004 fue profesor de la Universidad de las Artes en el Departamento de Medios de Comunicación-Diseño Experimental. Es el inventor del software Korsakow¹⁴⁸, un sistema para crear narrativas de base de datos y documentales interactivos, y director de numerosos documentales interactivos.

¹⁴⁶ Web de Blast Theory: <http://www.blasttheory.co.uk/bt/index.php>

¹⁴⁷ Web personal de Florian Thalhofer <http://www.thalhofer.com/>

¹⁴⁸ Web del programario Korsakow: <http://korsakow.org/>

A1.5 Practicantes destacados

Tabla A1.5

PRACTICANTES DESTACADOS

Katerina Cisek
http://highrise.nfb.ca/index.php/about
Alexandre Brachet
http://www.upian.com/
Florian Thalsofer
http://www.thalsofer.com/
Matt Adams
http://www.blasttheory.co.uk/bt/index.php

A1.3 Investigadores

El terreno que analizamos se encuentra bastante falto de investigación, y por tanto se hace difícil seleccionar un corpus sólido de autores y especialistas en la materia. En primer lugar hay que citar algunos autores reconocidos en el ámbito interactivo que en algún momento de su carrera han presentado alguna relación con la teorización o producción documental, como Glorianna Davenport y Mike Murtaugh (1995), Timothy Garrand (1997), Nick Monfort (2003) o Chris Crawford (1992, 2002).

La investigadora principal actual en este terreno específico es Sandra Gaudenzi (2009, 2012), seguida de otros autores teóricos como Denis Porto Reno (2007, 2008, 2011), Julia Scott-Stevenson (2010, 2012), Mandy Rose (2012), Hanne-Lovise Skartveit (2007), Mitchell Whitelaw (2002), Insook Choi (2009), Gene Youngblood (2001), Stuart Dinmore (2008), Andre

Almeyda (2010), Kate Nash (2011) o Connor Britain (2006). La mayoría de estos autores han publicado como máximo un par de artículos sobre la materia. En la actualidad, consideramos como principales investigadores de este campo específico Sandra Gaudenzi, Julia Scott-Stevenson, Mandy Rose y Denis Porto Reno, por sus significativas aportaciones, ampliamente comentadas en esta tesis.

A1.6 Investigadores principales

<i>Tabla A1.6</i>	INVESTIGADORES PRINCIPALES
Sandra Gaudenzi	
http://www.interactivedocumentary.net/	
Mandy Rose	
http://collabdocs.wordpress.com/	
Julia Scott-Stevenson	
http://mq.academia.edu/JuliaScottStevenson/Papers	
Denis Porto Reno	
http://www.urosario.edu.co/Profesores/Listado-de-profesores/P/Porto-Reno-Denis/	

A1.4 Software específico para la creación de documentales interactivos (editores multimedia)

K-Films (Korsakow Films)

El Sistema de Korsakow¹⁴⁹ es un software de código abierto diseñado para permitir a los usuarios generar cine de base de datos. Creado en 2000 por el artista Florian Thalhoffer, Korsakow permite a los usuarios - con o sin conocimientos de programación - crear e interactuar con los relatos de vídeo no lineal o base de datos conocida como Korsakow-Films. El software puede ser usado para producir obras de narrativa documental, experimental y

¹⁴⁹ Acceder al programario en: <http://korsakow.org/>

ficción, y se ha integrado en la producción de piezas de performance e instalación. Korsakow es gratuito para los pequeños proyectos y el uso educativo. A finales de 1990, Florian Thalhoffer comenzó a desarrollar un programa para producir un documental sobre el consumo de alcohol para acompañar su tesis doctoral. Durante su investigación, Thalhoffer conoció un efecto de alcoholismo extremo, conocido como "Síndrome de Korsakoff", caracterizado por la pérdida de memoria a corto plazo y la compulsión de contar historias. Thalhoffer tomó prestado el nombre de este efecto y creó la primera película Korsakow, llamada "Síndrome de Korsakov"¹⁵⁰.. La mayoría de las versiones del software se han publicado como software libre. Sin embargo, las tres primeras versiones fueron creadas con el software Macromedia Director y con el reproductor Shockwave Player. Esto conlleva que muchas de las funciones no se activen cuando se ven a través de la web. Además, debido a la plataforma que se creó, estas versiones no fueron de código abierto. La intención del programa es crear una interfaz para navegar por bases de datos de clips sobre la base de las relaciones dinámicas entre los clips, en lugar de caminos limitados y lineales. Para conseguirlo, cada K-película se compone de múltiples Small Narrative Units (SNUS) o pequeñas unidades narrativas. En general son pequeños clips de vídeo que duran desde 20 segundos a unos minutos y son los componentes básicos de cada uno de los k-filmes. Como parte de una narrativa no lineal, cada SNU puede ser reutilizado dentro de la narrativa. A las SNU se les puede asignar un número de "vidas" o veces que se permite que vuelva a aparecer dentro de la narrativa.

3WDOC Studio (3WDOC Editor + 3WDOC Player, Hecube)

3WDOC Studio¹⁵¹ es una herramienta polivalente especialmente concebida para crear y publicar todo tipo de contenidos enriquecidos con interacción. Su objetivo es animar elementos HTML5 para concebir una narración web sin escribir ni una sola línea de código. 3WDOC Editor permite crear contenidos interactivos personalizados a través de un menú. Su utilización es intuitiva y está al alcance de cualquier usuario. El 3WDOC Player es un nuevo reproductor realizado en HTML5. Además de leer vídeos, ofrece la posibilidad de interactuar con los otros recursos disponibles en la web, como las principales aplicaciones (Google Maps, Twitter, Facebook, Flickr, etc.). La responsable de este software es la agencia Hecube, que fue creada en el año 2004 con el objetivo de asesorar a las empresas de contenido, los autores y los creadores. La agencia destaca en áreas como la ergonomía, la creación de páginas web, la definición y creación de la identidad visual, así como el desarrollo e integración de aplicaciones para la web.

¹⁵⁰ Información de la Wikipedia: <http://en.wikipedia.org/wiki/Korsakow>

¹⁵¹ Ver y acceder al programario en: <http://3wdoc.com/es/studio/>

KLYNT (Honkytonk Films)

Klynt¹⁵² es una herramienta de edición y publicación de plataforma dedicada a narradores de historias interactivas. Fue diseñada para ayudar a los autores a crear contenido de inmersión en línea utilizando Internet. Con Klynt, los autores pueden conectarse a las plataformas más populares de hoy en día y a las redes sociales para explorar nuevos formatos narrativos sin escribir una sola línea de código. Klynt es un proyecto original de Honkytonk Films, un estudio de producción con sede en París, Francia.

POPCORN.JS

Popcorn.js¹⁵³ es un framework de trabajo en lenguaje HTML5 y JavaScript, creado para ayudar a los cineastas, los medios de comunicación, los desarrolladores web y cualquier persona que quiera crear medios interactivos en la web. Popcorn.js es parte del proyecto Mozilla Popcorn Project, liderado por Bret Gaylor.

ZEEGA

Zeega¹⁵⁴ es una organización sin ánimo de lucro que inventa nuevas formas narrativas para plataformas interactivas. Construido con HTML5, a través de este editor multimedia es fácil de combinar el contenido original con fotos, vídeos, texto, audio, implementación de datos y mapas a través de las API de toda la web.

¹⁵² Ver y acceder al programario: <http://www.klynt.net/>

¹⁵³ Ver y acceder al programario: <http://popcornjs.org/>

¹⁵⁴ Ver y acceder al programario: <http://zeega.org/>

A1.7 Software específico

Tabla A1.7	PROGRAMARIOS ESPECÍFICOS
K-Films (Korsakow Films)	http://korsakow.org/
3WDOC Studio (3WDOC Editor + 3WDOC Player)	http:// 3wdoc.com/es/studio
KLYNT (Honkytonk)	http:// www.klynt.net
POPCORN.JS	http://popcornjs.org
ZEEGA	http://zeeega.org

ANEXO 2

Tabla resumen y ficha técnica de los documentales interactivos analizados en la investigación doctoral

A2.1 Tabla con proyectos organizados por año de producción

Tabla A2.1 PROYECTOS ANALIZADOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCTORAL				
NOMBRE	AÑO	PAIS	AUTOR/ES	DIRECCIÓN WEB (URL)
<i>The Aspen Movie Map</i>	1980	Estados Unidos (inglés)	Andy Lippman. MIT Media Lab	-
<i>Sim City</i>	1989	Estados Unidos (inglés)	Will Right Maxis	-
<i>Moss Landing</i>	1989	Estados Unidos (inglés)	Kristina Hooper Woolsey. Apple Multimedia Lab. Apple Computer	-
<i>J. Robert Oppenheimer and the atomic bomb</i>	1994	Estados Unidos (inglés)	Jon Else. Voyager	-
<i>Jerome B. Wiesner, 1915-1994: A Random Walk through the 20th Century</i>	1994-1996	Estados Unidos (inglés)	Glorianna Davenport, Cheryl Morse, Michael Murtaugh, Freedom Baird, Richard Lachman, Peter Cho, Phillip Tionson y Laughton Stanley	-
<i>Boston Renewed Vistas</i>	1995-2004	Estados Unidos (inglés)	Glorianna Davenport. MIT Interactive Cinema Group	-
<i>Rehearsal of Memory</i>	1995	Gran Bretaña (inglés)	Graham Harwood. Bookworks/ArTec	-
<i>Moi, Paul Cézanne</i>	1995	Francia (francés)	Index +. Téléràma. Réunion des Musées Nationaux	-
<i>Musée d'Orsay. Visite virtuelle</i>	1996	Francia (francés)	Montparnasse Multimedia. Réunion des Musées Nationaux. BMG Interactive	-
<i>Moi, Paul Cézanne</i>	1996	Francia (francés)	Index +. Téléràma. Réunion des Musées Nationaux	-
<i>Opération Teddy Bear</i>	1996	Francia (francés)	Index +. Flammarion	-
<i>Le mystère Magritte</i>	1996	Francia (francés)	Virtuo	-
<i>Makers of the 20th Century</i>	1996	Gran Bretaña (anglès)	News Multimedia. Zappa Digital Arts. Leighton Buzzard	-
<i>Au cirque avec Seurat</i>	1996	Francia (francés)	Hyptique. Réunion des Musées Nationaux Gallimard Jeunesse. France Telecom Multimedia	-
<i>Dans un quartier de Paris</i>	1996	Francia (francés e inglés)	Gilberte Furstenberg y Janet H. Murray	-

Tabla A2.1

PROYECTOS ANALIZADOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCTORAL

NOMBRE	AÑO	PAIS	AUTOR/ES	DIRECCIÓN WEB (URL)
<i>Dotze sentits</i>	1996	España (catalán)	Universitat Pompeu Fabra. Proa. Diputació de Barcelona	-
<i>Inmemory</i>	1997	Francia (inglés)	Chris Marker	-
<i>Becoming Human</i>	1998	Estados Unidos (inglés)	Institute of Human Origins (Arizona State University)	http://www.becominghuman.org/
<i>Joan Miró. El color dels somnis</i>	1998	Espanya (catalán, español, francés e inglés)	Fundació Joan Miró. Universitat Pompeu Fabra. Club d'Investissement Media	-
<i>360 Degrees</i>	2001	Estados Unidos (inglés)	Picture Projects	http://www.360degrees.org/360degrees.html
<i>Bleeding Through, Layers of Los Angeles, 1920-1986</i>	2001	Estados Unidos (inglés)	Rosemary Comella i Andreas Kratky. ZKM. The Labyrinth Project	-
<i>American Army</i>	2002	Estados Unidos (inglés)	US Army	http://www.americasarmy.com
<i>6 Billion Others</i>	2003	Francia (inglés)	Baptiste Rouget-Luchaire, Sibylle d'Orgeval y Yann Arthus-Bertrand	http://www.6milliardsdautres.org/
<i>34North, 118West</i>	2003	Estados Unidos (inglés)	Jeff Knowlton, Naomi Spellman i Jeremy Hight. The 34 North, 118 West Collective	http://34n118w.net/
<i>BCNova</i>	2003	España (español)	Cordula Daus i Anita Serrano. Universitat Pompeu Fabra	http://www.bcnova.com/ciutatnueva.htm
<i>JFK Reloaded</i>	2004	Estados Unidos (inglés)	Traffic Software	-
<i>Greenwich Emotional Map</i>	2006	Gran Bretaña (inglés)	Christian Nold	http://emotionmap.net/
<i>Filmmaker-in-residence</i>	2006	Canadá (inglés)	Katerina Cizek. National Film Board of Canada	http://filmmakerinresidence.nfb.ca/
<i>Forgotten Flags</i>	2006	Alemania (alemán e inglés)	Florian Thalhoffer and Juliane Henrich, Korsakow	http://www.vergessene-fahnen.de/korsakow/
<i>The Echo Chamber Project</i>	2006	Estados Unidos (inglés)	Kent Bye	-

Tabla A2.1

PROYECTOS ANALIZADOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCTORAL

NOMBRE	AÑO	PAIS	AUTOR/ES	DIRECCIÓN WEB (URL)
<i>Thanatorama</i>	2006	Francia (inglés)	Alexandre Brachet. Upian	http://www.thanatorama.com/
<i>Hope: Living and Loving with HIV in Jamaica</i>	2006	Estados Unidos (inglés)	Pulitzer Center on Crisis Reporting; Bluecadet Interactive	http://www.livehopelove.com/#/home/
<i>Pax Warrior</i>	2006	Canadá (inglés)	23 YYZee	http://www.paxwarrior.com
<i>Guernica, pintura de guerra</i>	2007	España (catalán)	CCRTV Interactiva . Haiku Mèdia.	http://www.tv3.cat/30minuts/guernica/home/home.htm
<i>This Land</i>	2007	Canadá (inglés)	Dianne Wheelan. National Film Board of Canada	http://interactive.nfb.ca/#/thisland
<i>Rehearsing Reality</i>	2007	Gran Bretaña (inglés)	Nina Simoes	http://www.rehearsingreality.org/
<i>Rider Spoke</i>	2007	Gran Bretaña (inglés)	Blast Theory	http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_rider_spoke.html
<i>Gaza Sderot</i>	2008	Francia-Alemania, Israel, Palestina (inglés)	Arte.tv. Upian. Alma Films/ Trabelsi Productions. The Sapir College. Ramattan Studios. Bo Travail	http://gaza-sderot.arte.tv/
<i>Journey to the End of the Coal</i>	2008	Francia (inglés)	Samuel Bollendorff y Abel Ségrétin. Honkytonk Films	http://honkytonk.fr/index.php/thebigissue/
<i>The Challenge</i>	2009	Francia (inglés)	Laëtitia Moreau. Matthieu Belghiti i Arnaud Dressen. Honkytonk Films	http://www.canalplus.fr/pid3400.html
<i>Capturing Reality: The Art of the Documentary</i>	2009	Canadá (inglés y francés)	Pepita Ferrari. National Film Board of Canada	http://films.nfb.ca/capturing-reality/#/136/
<i>GDP: Measuring the Human Side of the Canadian Economic Crisis</i>	2009	Canadá (inglés y francés)	National Film Board of Canada. Spacing Montreal. Turbulent.	http://gdp.nfb.ca/index
<i>The Iron Curtain Diaries 1989-2009</i>	2009	Italia (inglés)	PeaceReporter. On/Off. BeccoGiallo. Prospekt Photography	http://www.theironcurtainsdiaries.org/
<i>The Big Issue</i>	2009	Francia (inglés)	Sam Bollendorff i Olivia Colo. Honkytonk Films. CNC New Media. Canon France. France 5. Curiosphere.tv	http://honkytonk.fr/index.php/thebigissue/
<i>Mapping The Street</i>	2010	Estados Unidos (inglés)	Association of Independents in Radio. The Corporation for Public Broadcasting. Berkman Center for Internet and Society	http://www.planetgalata.com/

Tabla A2.1

PROYECTOS ANALIZADOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCTORAL

NOMBRE	AÑO	PAIS	AUTOR/ES	DIRECCIÓN WEB (URL)
<i>Planet Galata</i>	2010	Alemania (alemán e inglés)	Florian Thalhofer y Berke Bas. Korsakow	http://www.planetgalata.com/
<i>Soul Patron</i>	2010	Alemania (inglés)	Frederick Rieckher. Water-Moon.de	http://www.soul-patron.com
<i>Welcome to Pine Point</i>	2010	Canadá (inglés)	Michael Simons y Paul Shoebridge. National Film Board of Canada	http://interactive.nfb.ca/#/pinepoint
<i>Metamental-i-doc</i>	2010	España (catalán y español)	Facultat d'Empresa i Comunicació. Universitat de Vic	http://www.metamentaldoc.com
<i>Out my Window</i>	2010	Canadá (inglés)	Katerina Cizek. Highrise, National Film Board of Canada	http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow
<i>Collapsus</i>	2010	Holanda (inglés)	Submarine Channel. VPRO Backlight	http://www.collapsus.com
<i>Prison Valley</i>	2010	Francia (inglés)	Arte. Upian	http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en
<i>18 Days in Egypt</i>	2011	Egipto (inglés)	Jigar Mehta i Yasmin Elayat. Emerge technology	http://gaza-sderot.arte.tv/
<i>Happy World</i>	2011	Francia (inglés)	Upian. Cinquième Etage Production	http://www.happy-world.com/en/
<i>Walking the Edit</i>	2011	Alemania/ Suiza (inglés)	Ulrich Fischer	http://walking-the-edit.net/
<i>One Millionth Tower</i>	2011	Canadá (inglés)	Katerina Cizek. Highrise, National Film Board of Canada	http://highrise.nfb.ca/onemillionthtower/1mt_webgl.php
<i>En un xip multicolor</i>	2011	España (catalán, español e inglés)	Facultat d'Empresa i Comunicació. Universitat de Vic	http://www.xipmulticolor.com
<i>SEAT. Las sombras del progreso</i>	2012	España (español e inglés)	Máster Documental Creativo. Universitat Autònoma de Barcelona. Citilab	http://www.sombrasdelprogreso.com
<i>Alma. A tale of violence</i>	2012	Francia (español inglés, francés, alemán)	Upian. ARTE. Agence VU'	http://alma.arte.tv
<i>Offshore</i>	2013	Canadá (inglés)	Brenda Longfellow, Glenn Richards. Helios Design Labs.	http://www.offshore-interactive.com

A2.2 Ficha técnica de los documentales interactivos analizados en la investigación doctoral

A continuación ofrecemos una breve ficha técnica de los proyectos estudiados en esta investigación, siguiendo el siguiente esquema genérico:

- Apellido, Nombre (autor/es). Empresa/productora/medio/institución. Título. Año. Formato/s
- Descripción del proyecto
- Justificación de la elección a partir de los principales aspectos valorables en la investigación

A2.2.1 Proyectos

Aguilar, Raul, Gifreu, Arnau, Marimon, Cristian; Ruano, María Ángeles; Sarquella, Judit. Facultad de Empresa y Comunicación. Universidad de Vic. *Projecte Lumières* (2008). DVD-ROM y web

Descripción: Proyecto colaborativo que cuenta con dos fases de producción: en la primera se generó un conjunto de contenidos que se dispusieron en un formato fuera de línea (DVD ROM) y que ofrecían diferentes posibilidades de navegación a través de un documental interactivo sobre la historia del cine.

Aspectos valorables en la investigación: En la segunda fase, y actual, el proyecto se ha trasladado al ámbito web y se ha abierto a la interacción y participación externa de los usuarios, estableciéndose como la primera comunidad colaborativa de cine en catalán.

ARTE; Upian; Alma Films/Trabelsi Productions; The Sapir College; Ramattan Studios. Bueno Travail. *Gaza Sderot* (2008). Web

Descripción: Proyecto documental con elementos marcados de reportaje periodístico que trata sobre el eterno conflicto entre Palestina e Israel visto desde la perspectiva de las personas que viven esta situación en la vida diaria.

Aspectos valorables en la investigación: Propuesta innovadora de metáfora interactiva y de posible modelo de negocio que implicó, por primera vez, a actores y agentes de diferentes sectores de la sociedad francesa. Desdibuja los límites entre ensayo, reportaje y documental.

ARTE. Upian. *Prison Valley* (2010). Web

Descripción: Abarca la temática de las prisiones en un territorio donde toda la población vive de este negocio privado: el documental se concentra en un valle de Estados Unidos donde se concentran 13 cárceles y una población de unos 36.000 reclusos.

Aspectos valorables en la investigación: Nos sitúa, como pocos proyectos, en el marco de la investigación mezclando elementos exploratorios y los juegos, con un sistema interactivo bien pensado y la posibilidad de participar de diferentes maneras. Primera experiencia donde los mismos directores se implicaron activamente a través de su moderación en foros de discusión y actos públicos.

Association of Independientes in Radio. The Corporation for Public Broadcasting. Berkman Center for Internet and Society. *Mapping The Street* (2010). Web

Descripción: *Mapping Main Street* es un proyecto de documental colaborativo que crea un nuevo mapa de los Estados Unidos a través de historias, fotos y vídeos grabados por los ciudadanos en las calles consideradas como principales de este país.

Aspectos valorables en la investigación: idea original que utiliza la geolocalización para construir una narrativa a partir de la aportación desinteresada de personas anónimas interesadas en situar en el mapa lugares desconocidos.

Blasco, Ingrid; Campos, Gloria; Figueira, Myriam, Gifreu, Arnau, Molinos, Marcos. Facultad de Empresa y Comunicación. Universidad de Vic. *Metamentaldoc* (2010). Web.

Descripción: Plataforma interactiva en línea que contiene un documental audiovisual e interactivo que reflexiona sobre el género documental y el cine documental independiente. Es un proyecto que contiene una gran cantidad de contenido de varios tipos.

Aspectos valorables en la investigación: Sistema interactivo que ofrece dos propuestas en una sola: pretende mezclar una dimensión lúdica del documental interactivo, la que efectuamos cuando miramos un documental audiovisual, con una centrada en el aprendizaje, la didáctica y la colaboración.

Blast Theory. *Rider spoke* (2007). Aplicación geolocalizada. Documental-juego

Descripción: *Rider spoke* es una obra para ciclistas que combina el juego con la tecnología punta. La obra invita al espectador a recorrer las calles de una ciudad cualquiera equipado con

un ordenador de mano. Los usuarios deben buscar un lugar donde esconderse y grabar un mensaje corto, y luego buscar los escondites de los otros donde han escrito su mensaje.

Aspectos valorables en la investigación: Inicia un nuevo estadio de documental interactivo que se basa en la localización física y lo combina con técnicas del juego, como la superación de pruebas y la competición entre diferentes participantes.

Bollendorff, Samuel; Abel, Segreto. Honkytonk Films. *Journey to the End of the Coal* (2008). Web.

Descripción: Documental interactivo que cuenta la historia de los mineros de carbón de China que deben arriesgar sus vidas para satisfacer el apetito de su país y así alimentar también el crecimiento económico. El proyecto nos lleva en un viaje de descubrimiento hasta las minas chinas del valle de Shanxi.

Aspectos valorables en la investigación: Muestra, como en el caso de su hermano *The Big Issue*, otra declaración o manera de hacer documentales interactivos en el estilo ramificado y de carácter periodístico, el de la productora multimedia Honkytonk Films, con una fuerte vertiente de crítica social al sistema y gobierno chino.

Bollendorff, Samuel; Colo, Olivia. Honkytonk Films. CNC New Media. Canon France. France 5. Curiosphere.tv. *The Big Issue* (2009). Web

Descripción: Documental interactivo centrado en la investigación de la Organización Mundial de la Salud sobre las causas del fuerte aumento de la obesidad en todo el mundo. El proyecto invita a los usuarios a valorar varios factores presentes en la epidemia de obesidad, a la vez que cuestiona nuestra forma de vida moderna, tratando de determinar la responsabilidad de la industria de la alimentación y la agricultura y las autoridades públicas.

Aspectos valorables en la investigación: Obra que forma parte de una serie de proyectos realizados al estilo de los libros "Elige tu propia aventura", que promueven la utilización de un software propio para producirlos. Ejemplo de productora que desarrolla software y proyectos a partir de su hardware y estilo propio, y una de las primeras propuestas que funcionan para la narrativa del género.

Brachet. Alexandre. Upian. *Thanatorama* (2007). Web.

Descripción: Proyecto que trata sobre qué pasa después de la muerte. Para mostrarlo, se coloca al usuario en el papel de "protagonista muerto", explorando los rituales funerarios del mundo

moderno, regido por las leyes religiosas y la comercialización. El objetivo es hacer que el interactor "experimente" su propia muerte antes de morir realmente.

Aspectos valorables en la investigación: Una iniciativa de aventura entre el documental y la ficción. El espectador, ante un tipo de contrato funerario, deberá componer una ceremonia para su gusto. Thanatorama le ofrece el extraño privilegio de asistir a su funeral. Tratamiento de un tema tradicionalmente reservado al audiovisual lineal desde una perspectiva interactiva muy interesante.

CCRTV Interactiva (Corporación Catalana de Radio y Televisión Interactiva); Haiku Media. *Guernika, pintura de guerra* (2007). Televisión, web y Media Center

Descripción: Proyecto multiplataforma elaborado por el prestigioso equipo del programa "30 minutos" de Televisión de Cataluña y la CCRTVI (Corporación Catalana de Radio y Televisión Interactiva).

Aspectos valorables en la investigación: Primer documental interactivo de ámbito catalán y español multiformato y multiplataforma. Inicia una corriente latina de la televisión con contenidos de no ficción interactivos.

Choquette, Hélène. National Film Board of Canada; Spacing Montreal; turbulent. *GDP: Measuring the Human Side of the Canadian Economic Crisis* (2009). Web

Descripción: Este proyecto se basa en el análisis de diferentes historias de cómo la gente afronta la crisis en Canadá.

Aspectos valorables en la investigación: Un mosaico de más de 200 pequeñas historias documentales y reportajes fotográficos, cada una de unos cuatro minutos de duración, combinadas para crear un mosaico de cómo los canadienses están experimentando esta crisis. Ofrece uno de los primeros buscadores para filtros de medios del género, localizado sobre un mapa del territorio canadiense.

Cizek, Katerina. Highrise. National Film Board of Canada. *Out my Window* (2010). Web e instalación interactiva.

Descripción: Documental multiplataforma sobre los residentes de diferentes partes del mundo y sus puntos de vista en relación al planeta y la población urbana, intentando mejorar su calidad de vida a través del documental y la tecnología digital.

Aspectos valorables en la investigación: Primer gran proyecto del departamento del National Film Board de Canadá Highrise. Uno de los más bellos ejemplos de documental interactivo por su lógica, coherencia, calidad y efecto real sobre el estrato social.

Cizek Katerina. Highrise, National Film Board of Canada. *One Millionth Tower* (2011). Web.

Descripción: Proyecto que muestra el chabolismo vertical de los suburbios de Toronto en la propia experiencia personal y vivencias de sus residentes. El interactivo está lleno de fotos de Flickr, puntos de vista de Google Maps y entornos cambiantes alimentados por los datos meteorológicos en tiempo real de Yahoo. Todo se desencadena a través de Popcorn.js y de WebGL, estándares de código abierto para la inserción de elementos multimedia y renderización 3D para los navegadores web.

Aspectos valorables en la investigación: Primer documental interactivo de código abierto que experimenta con las tres dimensiones y que reaprovecha para su beneficio la información de toda la web.

Cizek, Katerina. National Film Board of Canada. *Filmmaker-in-residence* (2006). Web

Descripción: Obra en la que su directora convive con los enfermos, enfermeras, familiares y médicos en el hospital St. Michael de Toronto, y fruto de este intercambio nace uno de los más reconocidos documentales web.

Aspectos valorables en la investigación: La metáfora propone una estética muy rica en medios y matices e inicia, junto con la iniciativa anterior (*Challenge for Change*), lo que unos años después se convertirá en el proyecto Highrise, basado en actuar de manera virtual y al tiempo físico para transformar de manera efectiva la comunidad y la sociedad que la habita.

Comella Rosemary; Kratky, Andreas. ZKM. The Labyrinth Project. *Bleeding Through, Layers of Los Angeles, 1920-1986* (2001) CD-ROM

Descripción: DVD de exploración de la ciudad de Los Ángeles a través de la historia de un personaje. Producción de The Labyrinth Project, grupo universitario que investiga la narrativa sobre bases de datos y los territorios de intersección entre la ficción y la no ficción.

Aspectos valorables en la investigación: Proyecto pionero con gran presupuesto que avanza aspectos relacionados con la superposición de capas de información y la realidad virtual y aumentada.

Costa, Arnau, Gifreu, Arnau, Martinez, Isaac; Parés José; Soldevila, Roger. Facultad de Empresa y Comunicación. Universidad de Vic. *En un xip multicolor* (2011). Web y móvil

Descripción: Documental interactivo sobre la figura de un cyborg sonocromático, Neil Harbisson. Este proyecto incorpora un documental audiovisual, desglosado por temas y vídeos que explican conceptos desconocidos. En el espacio interactivo, el usuario puede experimentar la sensación de crear su propia imagen sonora, con la posibilidad de compartirla en las redes sociales y publicarla en la galería en línea.

Aspectos valorables en la investigación: Incorpora una lista de preferencias que permite personalizar al máximo los vídeos y las entrevistas, así como generar un cuadro sonoro, mostrarlo en una galería y descargarse los cuadros generados por otros interactores.

Daus, Cordula; Serrano, Anita. Máster en Artes Digitales. Universidad Pompeu Fabra. *BCNova* (2003). Web

Descripción: Proyecto que pretende analizar diferentes factores que transformaron la ciudad de Barcelona durante el periodo que abarca desde las Olimpiadas (1992) hasta la celebración del Fórum de las Culturas (2004).

Aspectos valorables en la investigación: Proyecto evolutivo que abarca tres periodos temporales de la ciudad de Barcelona y que ofrece una metáfora innovadora recreando el mismo software utilizado para construir el sistema interactivo. Proyecto que cuenta con un conjunto de actividades reales de aplicación y concienciación social del ciudadano.

Davenport, Glorianna. MIT Interactive Cine Group. *Boston renewed Vistas (1995-2004)*. CD-ROM

Descripción: Proyecto que analiza el proceso y el progreso de los cambios urbanos en el centro de la ciudad de Boston, ya que esta ciudad soportó el mayor proyecto de obras públicas en curso en los Estados Unidos durante la última década del siglo XX y la primera del XXI.

Aspectos valorables en la investigación: El sistema interactivo es líder porque la historia evoluciona a medida que las secuencias se añaden a una base de datos, mezclando información visual superpuesta y avanzando aspectos clave de lo que conocemos actualmente como realidad aumentada y virtual.

Davenport, Glorianna, Morse, Cheryl, Murtaugh, Michael; Baird, Freedom, Lachman, Richard; Cho, Peter; Tiongson, Phillip, Stanley, Laughton. *Jerome B. Wiesner, 1915-1994: A Random Walk through the 20th Century (1994-1996)*. CD-ROM

Descripción: Proyecto que invita a explorar el siglo XX a través de una colección extensible de historias y recuerdos de la figura de Jerome Wiesner, un hombre extraordinario que se centró en la ciencia, gobierno, educación y los problemas del humanismo cultural.

Aspectos valorables en la investigación: La polifacética vida de Wiesner se presenta bajo una multiplicidad de miradas y direcciones, estableciendo este equipo liderado por Davenport uno de los ejemplos de hipermedia iniciales más impactantes visualmente.

Else, Jon. Voyager. *The Day after Trinity. J. Robert Oppenheimer and the atomic bomb* (1994). CD-ROM

Descripción: Producción en soporte óptico (CD-ROM) sobre el documental llamado *The Day After Trinity*, del mismo autor, Jon Else (1980). Reflexiona sobre los efectos de la fabricación de la bomba atómica y las consecuencias a corto y largo plazo.

Aspectos valorables en la investigación: Interactivo líder que parte del proyecto audiovisual y ofrece valiosa documentación complementaria. Enseña una manera nueva, en su momento, de complementar, expandir y enriquecer el proyecto audiovisual.

Ferrari, Pepita. National Film Board of Canada. *Capturing Reality: The Art of the Documentary* (2009). Web

Descripción: Documental interactivo que investiga un género cinematográfico único, el del terreno documental tradicional, a través de encuentros con algunos de sus practicantes más influyentes. Misma idea que Metamentaldoc pero sin la vertiente educativa y con mucho más presupuesto.

Aspectos valorables en la investigación: Incorpora una lista de preferencias líder por su propuesta. Entrevista a las principales personalidades de este género a nivel mundial.

Fischer, Ulrich. *Walking the Edit* (2011). Aplicación móvil y Web

Descripción: El proyecto es un innovador sistema de "caminar una película": el paseo grabado se traduce en una película a través de una aplicación para iPhone. El aplicativo graba una película basada en las piezas audiovisuales compartidas que se encuentran virtualmente existentes a nuestro alrededor. Después de caminar a través de un barrio, la aplicación para el

iPhone sigue su progreso, y su itinerario se traduce en un dibujo en tiempo real de la historia de la gran cantidad de información virtual que va teniendo lugar durante su travesía.

Aspectos valorables en la investigación: Muestra, después de experiencias como *Rider spoke*, la capacidad de la geolocalización y las tecnologías móviles para entenderse y crear proyectos significativos. Generación en tiempo real y en tres dimensiones de una realidad física experimentada por el mismo interactivo con su dispositivo.

Fundación Joan Miró, Instituto Universitario del Audiovisual de la Universidad Pompeu Fabra, Club de Investissement Media de la Unión Europea. *Joan Miró. El color de los sueños*. (1998). CD-ROM

Descripción: Segunda producción en CD-ROM del IUA en la línea que había puesto en marcha "Doce sentidos". Su ambición era mucho mayor, el tema escogido es universal y por tanto se planteó una producción en 4 idiomas simultáneos y conmutables en cualquier momento: catalán, castellano, inglés y francés.

Aspectos valorables en la investigación: Propone un sistema y discurso interactivo innovador donde se trabaja la experiencia del usuario desde diferentes propuestas, como las de mosaico, narrativa ramificada y juego, entre otros, a pesar de tratarse de un soporte fuera de línea.

Furstenberg, Gilberte, Murray, Janet H. *Dans un quartier de Paris* (1996). Web.

Descripción: Documental interactivo que ofrece a los usuarios la oportunidad de explorar un espacio cultural único francés: los pormenores de un barrio situado en la zona de Le Marais, en París.

Aspectos valorables en la investigación: Se trata de una base de datos visual con una detallada arquitectura de la información que incluye a personas, calles, lugares, edificios, objetos y artefactos que se pueden explorar de múltiples maneras y en diferentes niveles. El sistema interactivo es innovador al incluir muchos tipos diferentes de medios y aproximaciones.

Harwood, Graham. Bookworks / ARTEC. *Rehearsal of Memory* (1995). CD-ROM e instalación

Descripción: CD-ROM e instalación interactiva documental con una profunda reflexión sobre el concepto de sanidad mental a partir de la exploración de un psiquiátrico de alta seguridad y el diálogo con sus residentes.

Aspectos valorables en la investigación: Muestra la relación de la exploración libre pero dirigida a través de varias plataformas, iniciando lo que hoy día se conoce como proyecto transmedia de

no ficción y la multiplataforma. Coge el concepto inicial de instalación del *Aspen Movie Map* pero le da un enfoque mucho más artístico y funcional.

Hooper Woolsey, Kristina. Apple Multimedia Lab. Apple Computer. *Moss Landing* (1989). CD-ROM

Descripción: El primer proyecto que documenta un hecho real producido con tecnología digital que se llamó como "documental interactivo". Narra un evento en el puerto de la localidad norteamericana de Moss Landing,

Aspectos valorables en la investigación: Muestra por primera vez las posibilidades del incipiente medio y significa su aparición. También propone una estructura de mosaico hipertextual, la que predomina en la actualidad en el soporte web.

Hyptique; Gallimard Jeunesse, France Telecom Multimedia. Réunion los Musées Nationaux. *Au cirque avec Seurat* (1996). CD-ROM.

Descripción: En este CD-ROM se enseña a apreciar y profundizar en la obra de Seurat a partir de su famoso cuadro *El circo*. Hay un total de 12 elementos distribuidos en 5 apartados: Personajes, La carpa, Cuadro, Colores y Líneas.

Aspectos valorables en la investigación: El enfoque es bastante didáctico y se basa en un diálogo muy bien dramatizado entre un niño y un adulto lo largo del cual y de forma muy natural van saliendo las ideas que harán que entendamos mejor la pintura de Seurat, su época y el mundo del circo. Los diálogos se ponen en marcha a partir de varios elementos del cuadro o relacionados con el cuadro.

Index +; Flammarion. *Opération Teddy Bear* (1996). CD-ROM

Descripción: Proyecto construido sobre una enorme base de datos sobre hechos, acontecimientos, lugares y personajes de la Segunda Guerra Mundial.

Aspectos valorables en la investigación: Inicia la corriente del "Comic Book Documental". Hay muchos accesos convencionales a la información, que se presenta básicamente con texto y fotografías, animaciones y mapas, pero el tratamiento principal se centra en una historia situada en la Francia ocupada y narrada en un formato derivado del cómic de papel, pero que, en su proceso de absorción por el medio digital incluye un montón de posibilidades nuevas. El desarrollo de la historia va abriendo múltiples accesos contextualizados en la base de datos.

Index +; Télérama, reuniones desde Musées Nationaux. *Moi, Paul Cezanne* (1995). CD-ROM

Descripción: Metáfora que representa el taller de Cézanne. La mayoría de objetos nos dan información sobre el contexto del pintor: los hechos históricos, sus coetáneos, sus manías, etc.

Aspectos valorables en la investigación: Ejemplo notable por la recreación del espacio a nivel metafórico, la disposición coherente de los elementos y el tratamiento principal empleado, el del descubrimiento. Muestra otra manera de crear enciclopedias visuales de pintores que abrió los ojos a la museística francesa, los ensayistas y los documentalistas de la época.

Institute of Human Origins (Arizona State University). *Becoming Human* (2000). Web

Descripción: Experiencia interactiva documental que narra la historia de nuestros orígenes. Viaje a través de cuatro millones de años de evolución humana, con su guía, Donald Johanson.

Aspectos valorables en la investigación: Uno de los primeros ejemplos en línea que muestra la clara intersección entre el documental interactivo y aplicaciones educativas y de carácter cultural. Representa la evolución lógica de los proyectos enciclopédicos de finales de los ochenta y principios de los noventa en soporte óptico fuera de línea.

Instituto Universitario del Audiovisual de la Universidad Pompeu Fabra, Ediciones Proa SA, Instituto de Ediciones de la Diputación de Barcelona. *Dotze sentits* (1996) CD-ROM

Descripción: Proyecto sobre un conjunto de poetas catalanes contemporáneos que recitan su obra, responden preguntas, hacen comentarios, proporcionan material, muestran su puesto de trabajo, etc.

Aspectos valorables en la investigación: Se trató del primer CD-ROM del Instituto Universitario del Audiovisual en su voluntad de conjugar investigación, formación y producción. Actualmente algunos creadores de proyectos para las tabletas se inspiran en este proyecto a la hora de concebir proyectos de artistas.

Knowlton Jeff, Spellman, Naomi, Hight, Jeremy. The 34 North, 118 West Collective. *34North, 118West* (2003). Aplicación móvil

Descripción: Ficción histórica situada en el centro de Los Ángeles que documenta el pasado de este lugar. Dependiendo de la posición GPS de la persona que camina, una historia particular informa al participante del pasado histórico de la ciudad de Los Ángeles. Un ordenador portátil muestra la ubicación del participante en un mapa, mientras que el contenido del audio se transmite a través de los auriculares.

Aspectos valorables en la investigación: Uno de los primeros documentales interactivos en utilizar un dispositivo geolocalizado que permite captar la posición física del interactivo y en función de esta ofrecer diferentes cortes sonoros de historias e información sobre cómo era el lugar visitado en el pasado.

Lippman, Andy. MIT Media Lab. *The Aspen Movie Map* (1980). Instalación

Descripción: El Aspen Movie Map propone una conducción virtual interactiva por la ciudad de Aspen, Colorado, donde el usuario puede elegir diferentes posibilidades modificando diferentes parámetros como la dirección, velocidad, etc.

Aspectos valorables en la investigación: Se trata de uno de los primeros sistemas interactivos que da respuesta a tiempo real sobre la misma acción, a la vez que documenta de forma diferente una experiencia en un espacio físico en la forma de simulador. También nos muestra el poder de la inmersión en establecer una cámara subjetiva a partir del punto de vista del coche, posición que también adoptan un buen número de ejemplos de documentales interactivos actuales.

Longfellow, Brenda, Richards, Glenn. Helios Design Labs. *Offshore* (2013). Web

Descripción: Documental web que trata sobre el tema del petróleo intentando adelantar algunas hipótesis de lo que pasará cuando este valioso recurso se agote definitivamente.

Aspectos valorables en la investigación: Conjuga una temática interesante, la de la ecología y el medio ambiente, con una interfaz sobria en tres dimensiones que nos permite entrar en la historia en la estrategia del juego.

Marker, Chris. *Inmemory* (1997). CD ROM

Descripción: Proyecto donde los frentes de experimentación, multiplicidad de niveles y la reflexión sociopolítica del tecnológico impulsan una construcción libre y abierta compuesta por ocho zonas: Guerra, Poesía, Museo, Foto, Viaje, Cine, Memoria y Xplugins.

Aspectos valorables en la investigación: Considerado uno de los más interesantes y primeros experimentos y/o ensayos interactivos, a medio camino del documental. Proyecto en soporte óptico que anticipa nuevos soportes y formatos y reúne las virtudes del artista del bricolaje multimedia.

Máster en Documental Creativo. Universidad Autónoma de Barcelona. Citilab. SEAT. *Las sombras del progreso* (2012). Web

Descripción: Proyecto que se adentra en la marca automovilística española SEAT, todo un emblema durante los años de dictadura franquista. La narrativa se focaliza en algunos de los trabajadores, resistencia efectiva durante los años más difíciles de España del siglo XX.

Aspectos valorables en la investigación: Un buen tema documental mezclado de manera eficiente con tecnología de última generación como HTML5, Processing y Popcorn.js. Metáfora de cadena de montaje muy interesante e interfaz altamente inmersiva.

Mehta, Jigar; Elay, Yasmin. *Emerge technology. 18 Days in Egypt* (2011). Web

Descripción: Documental interactivo que cuenta con miles de vídeos, fotos, correos electrónicos y tweets creados por los participantes y testigos oculares de la llamada "primavera árabe" en Egipto.

Aspectos valorables en la investigación: Los aspectos notables del proyecto son proporcionar herramientas para los egipcios para explicar la historia desde su perspectiva, crear una experiencia de usuario robusta y un documental de vida que contribuye al diálogo en torno a la democracia en el siglo XXI.

Moreau, Laetitia, Belghiti, Matthieu, Dresser, Arnaud. Honkytonk Films. *The challenge* (2009). Web

Descripción: Proyecto que ofrece una actualización de una de las mayores tragedias ecológicas del siglo. Un proyecto web documental producido al estilo de "elige tu propia aventura" que invita a los usuarios a asumir el papel de un periodista independiente que parte hacia el Amazonas buscando información y testimonios sobre el desastre ecológico provocado por la compañía petrolera estadounidense Texaco.

Aspectos valorables en la investigación: Cuenta con el valor añadido de la sensibilización y ha generado actividades físicas como talleres, seminarios e incluso manifestaciones de partes en contra de la explotación descontrolada del Amazonas.

Nold, Christian. *Greenwich Emotional Map* (2006). Aplicación móvil

Descripción: Proyecto de arte conceptual en el que varios voluntarios se ponen en su piel sensores que miden cambios en los signos vitales que denotan estados mentales como placer o frustración, y entonces se ponen a caminar por Londres. Estos datos son combinados con información cartográfica para crear imágenes totalmente estrambóticas de los lugares placenteros y dolorosos de una ciudad.

Aspectos valorables en la investigación: Parte del innovador proyecto llamado BioMapping, el cual busca desarrollar maneras en que la gente pueda utilizar tecnologías avanzadas de monitorización biológica para aprender más de sus cuerpos y estados emocionales. Las personas pueden entonces utilizar o compartir esta información para mejorar su calidad de vida.

PeaceReporter; On / Off. BeccoGiallo; Prospekt Photography. *The Iron Curtain Diaries 1989-2009* (2009). Web

Descripción: El interactivo pretende mostrar la realidad que se esconde detrás de la cortina de hierro formada durante la segunda guerra mundial, 20 años después de la caída del muro de Berlín, fortaleza insignia de la separación del modelo occidental y el modelo oriental.

Aspectos valorables en la investigación: Inicia una corriente de documental interactivo dramática basada en la utilización de la fotografía utilizada de forma magistral y como recurso y la música como elemento cohesionador y de continuidad.

Picture Projects. *360 Degrees* (2001). Web

Descripción: Producción interactiva que reflexiona y profundiza sobre el sistema judicial de los Estados Unidos de América. Este proyecto web reflexiona sobre las injusticias que sufre mucha gente por estar encarcelados y cómo afecta esto a su entorno.

Aspectos valorables en la investigación: Proyecto innovador en su momento respecto a la metáfora, la interfaz de usuario y la capacidad de respuesta aplicada al propio ámbito del sistema judicial. Ofrece foros de discusión y otras formas de entrar en contacto con un mundo en apariencia cerrado al interactor.

Pulitzer Center on Crisis Reporting. Bluecadet Interactive. *Hope: Living and Loving with HIV in Jamaica* (2006). Web

Descripción: Documental interactivo sobre la realidad del SIDA en Jamaica. A partir de visitas y entrevistas en Jamaica se ofrecen los contenidos audiovisuales de la página, enlazados a partir de los poemas que Kwame Dawes realizó inspirado por sus visitas al país.

Aspectos valorables en la investigación: Sobrio collage artístico donde poemas, imágenes, música y audiovisual se ofrecen al espectador para investigar y entender lo que supone la enfermedad del SIDA a través de diferentes testigos que la viven de cerca. Uno de los ejemplos más poéticos y visualmente conseguidos del género.

Rieckher, Frederick. Water-Moon.de. *Soul Patron* (2010). Web

Descripción: Un documental interactivo sobre Mizuki Jizo y Japón. Mizuki Jizo es el guardián de los niños, especialmente los que mueren antes que sus padres les puedan dar a luz.

Aspectos valorables en la investigación: Viaje interactivo por el Japón actual para dar a conocer la atmósfera de este país, para aprender y descubrir su cultura, religión y conocer su sociedad. Demuestra que el documental interactivo es un género que puede ser producido con una infraestructura mínima humana y técnica, consiguiendo los proyectos una óptima calidad.

Right, Will. Maxis. *Sim City* (1989). Fuera de línea los primeros años (CD-ROM) y actualmente en online

Descripción: Juego basado en la simulación que se centra en la generación de diferentes eventos en función de las decisiones que el usuario ha tomado en la construcción de una ciudad virtual. SimCity es un videojuego de construcción de ciudades donde el interactor es el alcalde y debe ir construyendo una ciudad poco a poco.

Aspectos valorables en la investigación: Primero relato interactivo que se reconoció como algo más que un juego y que nos muestra las capacidades generativas, participativas y evolutivas que el documental interactivo adopta en la actualidad.

Rouget-Luchaire, Baptiste, de Orgeval, Sibylle, Arthus-Bertrand, Yann. *6 Billion Others* (2003). Web

Descripción: Proyecto interactivo que reúne en una web las opiniones y testimonios de cualquier persona del mundo sobre temas universales como la familia, la muerte, los primeros recuerdos, etc. Cuarenta preguntas esenciales permiten descubrir tanto lo que nos separa como lo que nos une.

Aspectos valorables en la investigación: Sistema innovador en forma de mosaico que permite generar en el propio sistema y que éste vaya acumulando nuevas entradas y capas de información en la base de datos.

Simoes, Nina. *Rehearsing Reality* (2007). Web

Descripción: Documental interactivo formado por una serie de secuencias que varían en longitud y enfoque a partir de la inclusión de elementos de espacio, tiempo, música, silencio, entrevistas y las opiniones contrarias. Al experimentar un constante proceso de interrupción, el espectador se encuentra activando una serie de secuencias fragmentadas y a la vez

interconectadas entre sí. Esta estructura fragmentada ofrece una multiplicidad de significados que el público debe buscar.

Aspectos valorables en la investigación: Nueva forma o categoría de entender el documental en Internet propuesto como "docufragmentary" por su autora.

Simons, Michael; Shoebridge, Paul. National Film Board of Canada. *Welcome to Pine Point* (2010). Web

Descripción: Documental interactivo que se basa en la exploración de los recuerdos de los residentes de la comunidad minera de Pine Point, situada en los Territorios del Noroeste de Estados Unidos, así como la forma en que recuerdan el pasado y la memoria personal de un lugar inexistente en la actualidad.

Aspectos valorables en la investigación: Recreación de un lugar desaparecido a partir de la metáfora del "comic book documental" y el elemento sonoro como nexo entre secuencias. Bella disposición gráfica de los elementos y lógica narrativa que nos permite avanzar y tener la impresión de que estamos leyendo un libro. Avanza muchos aspectos de interacción actual presentes en las tabletas móviles, y podría ser una continuación de su antecesor fuera de línea, *Operation Teddy Bear*.

Submarine Channel. VPRO Backlight. *Collapsus* (2010). Web

Descripción: Proyecto que mezcla ficción y no ficción en una propuesta muy atractiva que trata de cómo la inminente crisis energética afecta a diez jóvenes, mientras se está librando la batalla internacional con los poderes políticos y esto afecta a la población durante la transición de los combustibles fósiles a los combustibles alternativos.

Aspectos valorables en la investigación: Documental interactivo de estilo futurista que combina de manera ambiciosa los géneros de ficción y no ficción llevando la propuesta del falso documental en el ámbito interactivo de una manera exitosa e innovadora.

Thalhofer, Florian, Bas, Berke. Korsakow. *Planet Galata* (2010). Web

Descripción: Un retrato documental del puente de Galata y sus alrededores, en Estambul, Turquía. Se trata de capturar el microcosmos que refleja la rica diversidad cultural de la ciudad en su conjunto.

Aspectos valorables en la investigación: Elaborado con el sistema de Korsakow, software que cuenta con una filosofía propia de producción a partir de las llamadas SNU (Small Narrative

Units). La teoría y la práctica conviven en este sencillo pero efectivo proyecto creado por Thalhoffer y Bas.

Thalhoffer, Florian, Henrich, Juliane. Korsakow. *Forgotten Flags* (2006). Web

Descripción: La copa del Mundo de Fútbol cambió la forma en la que los alemanes percibían su propio país, y de este cambio de mentalidad trata esta obra.

Aspectos valorables en la investigación: Muestra la capacidad de uno de los sistemas interactivos punteros como Korsakow, con una filosofía conceptual propia de producción y difusión.

Traffic Software. *JFK Reloaded* (2004). CD-ROM

Descripción: Obra que recrea los últimos momentos de la vida de John Fitzgerald Kennedy y ofrece a los participantes ayuda para refutar cualquier teoría de la conspiración a partir de la recreación de los tres disparos que Lee Harvey Oswald disparó desde el sexto piso del almacén de libros de Dallas. Los jugadores consiguen la puntuación más alta si logran recrear perfectamente la secuencia de tiro y situar las tres balas en la trayectoria exacta descrita por la comisión Warren.

Aspectos valorables en la investigación: Ejemplo notable de recreación histórica e inmersión en no ficción a partir de un juego-serio o juego-documental (serious game).

Upian. Cinquième Etage Production. *Happy World* (2011). Web

Descripción: Documental interactivo (llamada por los autores como "experimento de hipervídeo") que explora la extraña configuración del gobierno de Birmania, y utiliza la librería Popcorn.js para proporcionar un rico contexto adicional de material e información.

Aspectos valorables en la investigación: Uno de los primeros proyectos documentales realizados con la tecnología Popcorn.js. El documental enlaza con un bloque y anclas diversas en función del punto del documental donde nos encontramos.

US Army. *Americas Army* (2002). Web

Descripción: Videojuego simulador del tipo disparador en primera persona (First Person Shooter) que introduce al jugador en el mundo del ejército de los EEUU. Ofrece una gran variedad de misiones para completar y destaca por su gran sensación de realismo, gracias a que en su momento se construyó a partir de uno de los más potentes motores gráficos existentes.

Aspectos valorables en la investigación: Plantea la posibilidad de realizar un aprendizaje virtual con pautas reales aplicadas al sistema de defensa y del ejército estadounidense. Uno de los primeros llamados juegos-serios que mantiene puntos en común con el periodismo inmersivo actual.

Whelan, Dianne. National Film Board of Canada. *This Land* (2007). Web

Descripción: El objetivo del proyecto es crear una oda a las tierras canadienses consiguiendo levantar una bandera en la punta más septentrional del suelo canadiense y documentarse a través de este impactante proyecto.

Aspectos valorables en la investigación: Muestra la forma de crear documentales web por parte del National Film Board de Canadá, toda una declaración de intenciones y hegemonía durante la primera década del siglo XXI.

Virtus. *Le Mystère Magritte* (1996). CD-ROM

Descripción: Este CD-ROM de Virtuo es un interactivo de descubrimiento centrado en analizar la obra y vida del pintor René Magritte.

Aspectos valorables en la investigación: Se caracteriza por seguir al pie de la letra muchas de las reglas de navegación eficaz más importantes: la estructura es explícita, los lazos están etiquetados, etc. Sus componentes de descubrimiento se encuentran en el tratamiento del conjunto audiovisual y textual, diferente para cada fragmento del contenido.

Zappa Digital Arts. Leighton Buzzard, News Multimedia. *Makers of the 20TH Century* (1996). CD-ROM

Descripción: La aplicación está construida sobre un material preexistente: las biografías, a base de texto, fotografías y reproducciones de noticias de la época, de los 200 personajes más importantes del siglo XX según el criterio del *Sunday Times Magazine* de Londres, donde el material había salido inicialmente en formato papel. Manteniendo este material de base, la empresa israelí Zappa Digital Arts construyó una capa interactiva para conducir el acceso a este material final.

Aspectos valorables en la investigación: Una idea muy ambiciosa que nos muestra como el mundo de la prensa y del periodismo tienen mucho que decir en el género estudiado. A partir de este proyecto, la mayoría de periódicos y revistas se pasaron a la web trasladaron las informaciones que tenían en los medios analógicos anteriores.

23 YYZee. *Pax Warrior* (2006). Web

Descripción: Pax Warrior es un juego de ordenador educativo basado en la experiencia de las Naciones Unidas durante el genocidio de Ruanda. El juego se juega desde el punto de vista de un comandante de la ONU, y las tareas que el jugador debe asumir se encuentran relacionadas con el mantenimiento de la paz en la toma de decisiones durante el genocidio ruandés

Aspectos valorables en la investigación: Pax Warrior es un producto híbrido para los mercados educativos y de formación basado en incorporar la simulación de decisiones basada en la colaboración y las herramientas de aprendizaje. Se trata de una expresión muy cercana al documental-juego

ANEXO 3

Aplicación en el ámbito de la educación y la enseñanza

A3.1 Aplicación en el ámbito de la educación y enseñanza

A3.1.1 Propuesta del uso del documental interactivo como nuevo modelo educativo

Si bien, como hemos comentado en anteriores capítulos, resulta evidente que hasta el momento actual el principal ámbito de aplicación del documental interactivo se ha centrado en el terreno audiovisual y de difusión cultural, nosotros creemos que hay otro ámbito íntimamente ligado (a estos dos que hemos mencionado) que en poco tiempo comenzará a emerger y a explotar ofreciéndonos todo su potencial latente: el de los géneros interactivos de no ficción vinculados a la educación, la enseñanza y la formación.

Efectivamente, Internet y la Web 2.0 ofrecen inmensas oportunidades para mejorar algunos de los principios clásicos de la educación y la divulgación del conocimiento en general. Los géneros de no ficción interactiva e informativos, aplicados en el contexto de la transferencia de información, se están convirtiendo cada vez más en herramientas pedagógicas y materiales didácticos utilizados por el profesor en diferentes contextos. Uno de los supuestos esenciales del documental tradicional es el deseo de organizar una historia de tal manera que sea informativa y entretenida. En este sentido, el formato interactivo debe seguir la tradición e intentar ofrecer experiencias similares que combinen de la forma más eficiente, original y atractiva como sea posible, el entretenimiento con una dimensión didáctica, educativa y formativa. Esto es posible principalmente como resultado de la combinación de los diferentes modos de representación, navegación e interacción en una aplicación, lo que permite un intercambio múltiple entre la obra y el interactor. A continuación mencionamos algunas de las ventajas más importantes de los sistemas digitales de enseñanza y aprendizaje, es decir, sistemas basados en la red. A nuestro entender son estos:

- Interactividad: al hacer posible una comunicación total - bidireccional y multidireccional -, la relación se convierte en próxima, directa e inmediata.
- Aprendizaje colaborativo: al propiciar el trabajo en grupo y el cultivo de las actitudes sociales, permite aprender con otros, de otros y para otros a través del intercambio de ideas y tareas. Como se observa, habría tres posibles niveles de interacción (aprender conjuntamente, apropiarse de lo que han pensado los demás o plantear un discurso y ofrecerlo a los demás).
- Multidireccionalidad: el sistema ofrece una gran facilidad para que documentos, opiniones y respuestas tengan simultáneamente diferentes y múltiples destinatarios.

- Libertad de edición y difusión: todos pueden editar sus trabajos y difundir sus ideas, que a su vez, pueden ser conocidas por multitud de internautas. Capacidad de emisión (por parte del prosumer, el productor de contenidos en la red) para infinitos receptores potenciales.

Algunos de los principios pedagógicos en la enseñanza y la transmisión de conocimiento nos dan pistas sobre cómo enfocar los usos de la web 2.0 y las futuras versiones: ejes socialización - interacción, colaboración - individualización, autonomía - creatividad, libertad - actividad, experiencia - motivación, etc. Seguidamente exponemos algunas de las ventajas que plantean estas nuevas tecnologías en usos educativos:

- Solucionar problemas de comunicación simétrica y asimétrica
- Abren posibilidades a la creación de redes de aprendizaje
- Potencian la cooperación y la colaboración entre los que desean aprender (sin dejar de abrir caminos al reforzamiento de las diferencias personales y la autonomía)
- Facilitan el intercambio de información y recursos
- Facilitan la difusión y exposición de resultados y trabajos
- Facilitan la reposición, almacenamiento e indexación de los trabajos
- Proporcionan nuevas vías para la evaluación
- Aportan mayor flexibilidad en muchos aspectos
- Etc.

El cambio que propone Internet es idóneo para aplicarlo al campo educativo y de transmisión del conocimiento. Como se comenta en el primer capítulo, una focalización de tipo generalista en esta investigación se ha centrado en los interactivos divulgativos, es decir, en aplicaciones interactivas que presenten diferentes despliegues o navegaciones posibles (los llamamos modos de navegación y de interacción) y que muestren una clara intención didáctica y lúdica. Por tanto, se trata de hacer converger dos estrategias complementarias a efectos educativos, una basada en la diversión y una segunda en el aprendizaje siempre aprovechando las nuevas tecnologías. Ribas lo planteaba para los interactivos de difusión cultural, los cuales se caracterizan "por un tratamiento que integra íntimamente la navegación por la estructura de la información y la navegación por el contenido" (Ribas, 2000:104). La navegación por la estructura de la información permitiría una exploración en el sentido tradicional, como si a partir de un menú se

podiera consultar un programa determinado de una asignatura; por otra parte, el valor añadido que los interactivos de difusión cultural fuera de línea aportaron fue el hecho de contar con una estructura interactiva de navegación centrada en el contenido. Este modo permite una exploración más lúdica y cercana al caso de los juegos, convirtiendo la experiencia de aprender en algo más que enlazar hipertextualmente con algunos documentos. Ribas continúa desarrollando su hipótesis central en estos términos:

"Hemos llegado a esta idea a partir de la constatación de que la característica esencial de la saturación cognitiva es precisamente el efecto que sobre las capacidades cognitivas del lector ejerce la competencia entre estos dos procesos de despertar de posiciones y de contenidos. Integrar ambos parece la opción mejor y la más atractiva. Creemos que esta solución ha sido adoptada de forma espontánea por muchos diseñadores y que es lo suficientemente específica como para poder detectarla y caracterizarla." (Ribas, 2000:104)

Cuando estos dos tratamientos no se encuentran equilibrados en el proceso de aprendizaje, se produce la saturación cognitiva del aprendiz, y esto es extrapolable a cualquier ámbito educativo. Cuando un alumno se aburre y no encuentra aliciente en lo que estudia, pierde el interés o termina no asimilando la información planteada. Ribas insiste en que al usuario se le debe estimular y evitar que pierda el interés, y algunas estrategias pueden ser el planteamiento de retos positivos o el aumento de sus expectativas. Su trabajo actual se encamina a resolver estas cuestiones.

"Pensamos que la característica más definitoria de los ensayos interactivos es que la semántica de nodo, propia del contenido y la semántica del enlace, propia de la estructuración, se mezclan íntimamente, de forma que la navegación por el contenido y la navegación por la estructura son inseparables, no se pueden separar sin modificarlas sustancialmente. En los ensayos interactivos las interfaces en las que se desarrolla este tratamiento tienen un "argumento", una estructura íntima que relaciona las dos semánticas y ordena y marca el ritmo y la fragmentación de los contenidos." (Ribas, 2000:106)

Del análisis de Ribas se desprende que una posibilidad que el documental interactivo (que evoluciona a partir de formas más primitivas como el ensayo interactivo) con finalidad más audiovisual está experimentando es introducir las lógicas de la ludología¹⁵⁵, es decir, tender

¹⁵⁵ La ludología se ocupa del análisis de los videojuegos desde la perspectiva de las ciencias sociales, la informática y las humanidades. Su etimología es una fusión del latín "ludus" (juego) y del griego "logos" (conocimiento racional). Aunque los departamentos de ciencias de la computación han estado estudiando los videojuegos desde el punto de vista funcional durante años, el estudio de estos en las humanidades todavía se encuentra en una etapa inicial. Como la teoría del cine, intenta entender los videojuegos, los jugadores y las interacciones entre ambos. En los estudios de los videojuegos no existe una corriente de análisis única. Los dos grandes enfoques, que en ocasiones compiten entre ellos, serían la ludología y la narratología, pero algunos autores señalan la inexistencia de una oposición real. Si se ha de proponer una diferencia de enfoques en el interior de la ludología, ésta se realizará entre el Desarrollo de Videojuegos, interesado en el estudio de los aspectos técnicos en los videojuegos y la aplicación de nuevas tecnologías sobre éstos, y la Teoría Ludológica, más purista e interesada en el estudio del quid de juego y videojuego, atendiendo a sus aspectos sistémico, social, humano, estético, cultural, etc. Desde 1997, aproximadamente, se

hacia a las estructuras del juego e incentivar lo denominado como "engagement", es decir, el compromiso y la involucración activa del usuario como parte esencial del proyecto. Stefano Strocchi (2011), director de Move Productions, señala que nadie habría pensado nunca que la industria del videojuego experimentaría un crecimiento tan acelerado, y esto se puede deber, en parte, a que los nativos digitales necesitan interfaces interactivas y estimulantes:

"No one Predicted that the game industry would experience such incredible growth. Serious games, those which are educational, are septiembre to Explode in the next ten years. [...] One reason for this trend is that children are growing very bored with non-interactive ways to learn ... "(Strocchi, 2011:22, citado por Lietaert, 2011)

Según Strocchi (2011), hay que realizar una revolución a la hora de concebir la forma en que los jóvenes de hoy pueden aprender:

"No one predicted that the game industry would experience such incredible growth. Serious games, those which are educational, are set to explode in the next ten years. [...] One reason for this trend is that children are growing very bored with non-interactive ways to learn..." (Strocchi, 2011:22, citat per Lietaert, 2011)

Según Paul Pawels, director de European Television and Media Management Academy (ETMA), hay que readaptar el sistema educativo a los nuevos tiempos, de manera rápida y efectiva:

"Many schools are still focusing too much on cinema production. Too few have understood that there is something new here to teach their students. One problem is that it takes several years before you can change the course content of a state-funded school. We need a new kind of educational system that can adapt to new technologies in a practical way from one day to the next. Today's film schools are not prepared to rapidly respond to changes related to new products and methods; the changing face of financing, production and distribution." (Pauwels, 2011, citat per Lietaert, 2011:23)

A pesar de no existir un modelo de negocio definido, según Alexander Knetig, sería importante empezar a enseñar lógicas no lineales e interactivas desde la enseñanza básica. Entonces, nuestros jóvenes llegarían a adultos y su lógica de pensamiento ya contaría con las dos funcionalidades, la lineal y la no lineal de contrapartida. Dice Knetig (2011):

desarrollan los estudios ludológicos enfocados directamente sobre los videojuegos, campo en el que son dignos de mención estudiosos como Jesper Juul, Gonzalo Frasca y Espen Aarseth, entre otros. Aparte del estudio de los videojuegos, la ludología también ha sido entendida desde un punto de vista pediátrico y pedagógico (en países como México y Cuba) y neurológico.

“I think it is very important to teach webdoc production at school. When I used to study journalism, producing webdocs was considered very experimental. Today it is one of the many job possibilities open to journalists. But there is still a structural problem, because structure takes some time to form in the market, and it is normal that that market takes time to adapt. (Knetig, 2011, citat per Lietaert, 2011:73)

Andrew DeVigal (2011), editor multimedia en The New York Times, señala que los lectores de la no ficción informativa están cambiando y que hay que adaptarse a los nuevos imperativos del público:

“The key question to be asked is how do we engage the users. What we do as a newspaper [New York Times] is to report a story, digest it, edit it, write it and express that in a single way through many forms of distribution. Today our reader is changing, so we need to work out how to engage the people more effectively. That could be done with social media tools, or with the “game-ification” of news, so that they understand our stories better.” (Devigal, 2011:76)

Más allá del análisis entre estructura y contenido efectuado por Ribas y el ámbito del periodismo, las teorías constructivista y construccionista aplicadas al terreno educativo nos parecen muy pertinentes para nuestra propuesta, ya que se muestran suficientemente flexibles como para adaptar el conocimiento multidisciplinar y ponen el énfasis en la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como componente esencial del aprendizaje.

En pedagogía, se denomina constructivismo¹⁵⁶ una corriente que afirma que el conocimiento de todas las cosas es un proceso mental del individuo que se desarrolla de manera interna conforme el individuo obtiene la información e interactúa con su entorno. Considera que la apreciación y memorización de símbolos, así como las relaciones lógicas entre ellos, no es realmente conocimiento. El constructivismo considera que el verdadero conocimiento de las cosas es la

¹⁵⁶ Como figuras clave del constructivismo podemos citar a Jean Piaget y Lev Vygostki. Piaget se centra en cómo se construye el conocimiento partiendo de la interacción con el medio. Por el contrario, Vigostky se centra en cómo el medio social permite una reconstrucción interna. La instrucción del aprendizaje surge de las aplicaciones de la psicología conductual, donde se especifican los mecanismos conductuales para programar la enseñanza de conocimiento. Según Jean Piaget, la inteligencia tiene dos atributos principales: la organización y la adaptación. El primer atributo, la organización, se refiere a que la inteligencia está formada por estructuras o esquemas de conocimiento, cada una de las cuales conduce a conductas diferentes en situaciones específicas. En las primeras etapas de su desarrollo, el niño tiene esquemas elementales que se traducen en conductas concretas y observables de tipo servomotor: mamar, ponerse el dedo en la boca, etc. En el niño en edad escolar aparecen otros esquemas cognoscitivos más abstractos que se denominan operaciones. Estos esquemas o conocimientos más complejos se derivan de los servomotores por un proceso de internalización, es decir, por la capacidad de establecer relaciones entre objetos, sucesos e ideas. Los símbolos matemáticos y de la lógica representan expresiones más elevadas de las operaciones. La segunda característica de la inteligencia es la adaptación, que consta de dos procesos simultáneos: la asimilación y la acomodación. La asimilación es un concepto psicológico introducido por Jean Piaget para explicar el modo por el cual las personas ingresan nuevos elementos a sus esquemas mentales preexistentes, explicando el crecimiento o sus cambios cuantitativos. Es, junto con la acomodación, uno de los dos procesos básicos para este autor en el proceso de desarrollo cognitivo del niño.

estructura mental individual generada de la interacción con el medio. El instructor es una persona que pone facilidades, que provoca situaciones ricas en posibilidades de aprendizaje, no quien transmite conocimiento. El constructivismo se basa en el principio de que la apreciación de la realidad es completamente diferente para dos individuos diferentes, aunque las condiciones de aprendizaje sean similares, debido a que no es posible crear condiciones perfectamente iguales en la mente de dos sujetos diferentes. Una de las derivaciones del constructivismo es la teoría sobre la construcción del conocimiento, que consiste en favorecer las condiciones para que los aprendices creen nuevo conocimiento o modifiquen el ya existente, sea de manera individual o, sobre todo, a partir del aprendizaje colaborativo. Los principales cultivadores de esta corriente son Carl Bereiter y Marlene Scardamalia.

Von Glaserfeld, el creador del constructivismo, postuló la necesidad de entregar al alumno herramientas que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo. El constructivismo educativo propone un paradigma donde el proceso de enseñanza se percibe y se lleva a cabo como proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto, de manera que el conocimiento sea una auténtica construcción hecha por la persona que aprende.

Se considera al alumno poseedor de conocimientos, con base a los cuales deberá construir nuevos saberes. A partir de los conocimientos previos de los estudiantes, el docente les guía para que logren construir conocimientos nuevos y significativos, siendo ellos los actores principales de su propio aprendizaje. Un sistema educativo que adopta el constructivismo como línea psicopedagógica se orienta a llevar a cabo un cambio educativo en todos los niveles.

La perspectiva constructivista del aprendizaje puede situarse en oposición a la instrucción del conocimiento. En general, desde la postura constructivista, el aprendizaje puede facilitarse, pero cada persona reconstruye su propia experiencia interna, con lo cual se puede decir que el conocimiento no puede medirse, ya que es único en cada persona, en su propia reconstrucción interna y subjetiva de la realidad. Por el contrario, la instrucción del aprendizaje postula que la enseñanza o los conocimientos pueden programarse, de manera que pueden fijarse de antemano los contenidos, el método y los objetivos en el proceso de enseñanza.

La diferencia puede parecer sutil, pero sustenta grandes implicaciones pedagógicas, biológicas, geográficas y psicológicas. Por ejemplo, aplicado a un aula con alumnos, desde el constructivismo se puede crear un contexto favorable al aprendizaje, con un clima motivacional de cooperación, donde cada alumno reconstruye su aprendizaje con el resto del grupo. Así, el proceso del aprendizaje prevalece sobre el objetivo curricular donde no habría notas, sino

cooperación. Por otra parte, también a modo de ejemplo, desde la instrucción se elegiría un contenido a impartir y se optimizaría el aprendizaje de este contenido mediante un método y objetivos fijados previamente optimizando este proceso. En realidad, hoy en día ambos enfoques se mezclan, si bien la instrucción del aprendizaje toma más presencia en el sistema educativo.

El constructivismo parte del planteamiento que un conocimiento construido por el aprendiz mismo es más fácilmente transferible a nuevas situaciones, o situaciones similares, que conocimientos adquiridos más o menos mecánicamente. El constructivismo educativo es un marco explicativo del proceso de enseñanza-aprendizaje que se centra en la construcción de significados y atribución de sentido a lo que se aprende. El objetivo es hacer que los alumnos lleven a cabo este proceso de construcción a partir de su experiencia personal y de los conocimientos, sentimientos y actitudes con los que se acercan a los contenidos y a las actividades escolares. El ingrediente central de esta concepción psicopedagógica es el aprendizaje significativo donde lo que se pretende es crear un vínculo entre lo que hay que aprender y lo que ya se sabe. Aprender no significa reemplazar un punto de vista (el incorrecto) por otro (el correcto), ni simplemente acumular nuevos conocimientos sobre el viejo, sino más bien transformar el conocimiento. Esta transformación pasa a través del pensamiento activo y original del aprendizaje. Así pues, la educación constructivista implica la experimentación y la resolución de problemas y considera que los errores son la base del aprendizaje. El constructivismo considera que el aprendizaje es una interpretación personal del mundo (el conocimiento no es independiente del alumno), de modo que da sentido a las experiencias que construye cada uno. Este conocimiento se consensúa con otros, con la sociedad. Ideas muy cercanas, como observamos, en el terreno documental.

El constructivismo entiende el papel de los estudiantes en su propio proceso educativo como un papel activo, participativo y protagonista. Y el estudiante no es sólo responsable de su propio aprendizaje, sino que participa de manera importante en los aprendizajes de los otros estudiantes. Estamos hablando de un paradigma de la educación que pone énfasis en la construcción grupal del conocimiento, en la colaboración y en la cooperación para aprender. Los estudiantes deben interactuar constantemente para planificar, para organizarse, para realizar las actividades, para aprender unos de otros, para descubrir nuevos conocimientos, para utilizar nuevos recursos o para evaluar el trabajo realizado. Por tanto, en este caso la interacción entre los estudiantes no es sólo muy importante, sino que también es considerada imprescindible para que los estudiantes aprendan con calidad.

El docente, lejos de ser la persona quien transmite la información, debe encontrar la manera para facilitar el aprendizaje y la construcción de conocimientos en los estudiantes. El docente se convierte en un facilitador, un mentor, una persona que guía el proceso de aprendizaje. Acompaña al estudiante en la construcción de los conocimientos, promueve una atmósfera de reciprocidad, respeto y autoconfianza para el aprendiz. La relación entre el docente y los alumnos no debe ser una relación unidireccional ni siquiera bidireccional, sino más bien multidireccional, donde todos participan (estudiantes y profesores) para construir juntos el conocimiento. Esto no quiere decir, evidentemente, que el profesor no tenga un papel clave en el proceso de enseñanza. Como experto y como educador, es el principal responsable de planificar el tiempo y los materiales, de diseñar el plan docente, facilitar la organización y los recursos, de ayudar a hacer ver a sus alumnos los errores, etc. El aula es por tanto un espacio de interacción continua y compleja donde se producen todas estas interacciones entre profesor y alumnos, y entre los alumnos, siempre en clave de colaboración. El profesor no queda al margen en absoluto; muy al contrario, el reto es para él o ella más complejo y enriquecedor que el de un simple transmisor de conocimientos.

La evaluación es dinámica y se evalúan tanto los procesos como los productos. Se realiza una evaluación del nivel de desarrollo real del alumno y se utilizan los tests, pruebas de rendimiento, determinación y amplitud de la competencia cognitiva. Los estudiantes participan activamente de la propia evaluación, y se utilizan estrategias de autoevaluación y de coevaluación, entendiendo que éstas son herramientas útiles para la construcción y consolidación de los propios aprendizajes, en coherencia con el hecho de situar al alumnado como protagonista del proceso de aprendizaje.

El construccionismo en pedagogía, por su parte, es una teoría del aprendizaje desarrollada por Seymour Papert que destaca la importancia de la acción, es decir, del proceder activo en el proceso de aprendizaje. Se inspira en las ideas de la psicología constructivista y de la misma manera parte del supuesto de que, para que se produzca aprendizaje, el conocimiento debe ser construido (o reconstruido) por el propio sujeto que aprende a través de la acción, de manera que no es algo que simplemente se pueda transmitir. El construccionismo considera, además, que las actividades de confección o construcción de artefactos, sean estos el diseño de un producto, la construcción de un castillo de arena o la escritura de un programa de ordenador, son facilitadoras del aprendizaje. Se plantea que los sujetos, al estar activos mientras aprenden, construyen también sus propias estructuras de conocimiento de manera paralela a la construcción de objetos. También afirma que los sujetos aprenderán mejor cuando construyan objetos que les interesen personalmente, al tiempo que los objetos construidos ofrecen la

posibilidad de hacer más concretos y palpables los conceptos abstractos o teóricos, y, por tanto, los hace más fácilmente comprensibles. Papert define el construccionismo así:

“Tomamos de las teorías constructivistas de la psicología el enfoque de que el aprendizaje es mucho más una reconstrucción que una transmisión de conocimientos. A continuación, extendemos la idea de materiales manipulables a la idea de que el aprendizaje es más eficaz cuando es parte de una actividad que el sujeto experimenta como la construcción de un producto significativo.” (Papert, 1987)

Según Papert, el ordenador abre puertas a una nueva forma de aprender y debe ser tan funcional para el alumno como lo es un lápiz. Basándose en las aportaciones que hace Piaget a las teorías del aprendizaje, desarrolla su propuesta y crea el lenguaje LOGO (1968) como un primer lenguaje de programación para niños y niñas: el LOGO sirve para construir figuras geométricas mediante una tortuga a la que el niño o la niña le da órdenes. Las ideas de Papert se hicieron conocidas a través de la publicación de su libro *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas* (1980), donde el autor describe cómo guiar a los niños en la creación de programas de ordenador en el lenguaje de programación LOGO. Papert fue un gran defensor de llevar el lenguaje LOGO en las aulas escolares para enseñar matemáticas a los niños. El aprendizaje construccionista involucra a los estudiantes y les anima a sacar sus propias conclusiones a través de la experimentación creativa y la elaboración de los objetos sociales. La enseñanza se sustituye por la asistencia al estudiante en sus propios descubrimientos a través de construcciones que le permiten comprender y entender los problemas de una manera práctica.

El construccionismo se aplica sobre todo al aprendizaje de las matemáticas y de la ciencia (en forma de aprender ciencia basándose en la investigación), pero también se desarrolló, aunque de una forma diferente, en otras áreas (en psicología de la comunicación, por ejemplo, y en el aprendizaje de las profesiones y oficios afines). Más recientemente, se ha ganado un espacio en la lingüística aplicada, en el ámbito de la adquisición y aprendizaje de lenguas extranjeras. Una de estas aplicaciones ha sido el uso del popular juego de *Sim City* como medio de enseñanza del idioma inglés mediante técnicas construccionistas. (Gromiko, 2004)

La empresa LEGO comenzó en 1980 a financiar proyectos de investigación del equipo de investigadores de Papert en el MIT. De esta colaboración surgió Lego Mindstorms, una línea de productos de robótica de LEGO y el Lego Serious Play, consistente en una técnica construccionista de apoyo al análisis y diseño de estrategias de solución de problemas para equipos de trabajo. Desde el modelo constructivista podemos clasificar el uso de las TIC en función de los roles que acaba desarrollando:

- Como un instrumento de apoyo a la construcción de conocimiento a través de la representación de las propias ideas.
- Como vehículo para acceder a la información y para comparar creencias, perspectivas y argumentos con los otros y de los otros.
- Como contexto que facilita el aprendizaje a través de la acción, a través de la simulación y la representación de situaciones propias del mundo real.
- Como medio de interacción social que facilita el aprendizaje a través del diálogo, la colaboración y la construcción de consenso entre los miembros de una comunidad.
- Como "partner" intelectual que ayuda al discente a articular y representar lo que sabe, lo que ha aprendido y cómo lo ha aprendido.

Siguiendo algunas de las ideas y premisas de Papert (1980) y Ribas (2000), presentamos en este anexo una de las hipótesis para una futura investigación, la cual considera que los géneros de no ficción y de ficción interactiva, aplicados en un contexto de transmisión de información, y caracterizados en este trabajo por los géneros divulgativos en línea y el caso concreto de una línea específica de documental interactivo, se convertirán en un futuro próximo en herramientas pedagógicas y guías didácticas que el profesor o docente podrá utilizar en diferentes contextos:

- Como soporte audiovisual para ilustrar o complementar las sesiones magistrales: los documentales interactivos se convertirán en algunos de los materiales didácticos utilizados en las aulas y sustituirán las presentaciones en Powerpoint o PDF. Un solo aplicativo permitirá mostrar, de manera original, íntegra y convergente - no como el caso del PDF donde siempre que queremos consultar o visualizar diferentes contenidos debemos enlazar con su fuente de origen - texto, imágenes estáticas, vídeo y audio, entre otros. El documental se integrará de alguna manera dentro del campus virtual, de modo que el alumno, como es el caso de los temarios escritos o digitales, también podrá seguir la clase a partir de su ordenador, además de la proyección que realizará el profesor. Del mismo modo, algunas de las pruebas o presentaciones del alumno delante de la clase, solicitadas por parte del profesor o de los propios compañeros, se podrán realizar a partir de búsquedas o conceptos requeridos realizando un recorrido por las partes o modos de navegación y de interacción que presenta la aplicación. Como vemos, y en la línea planteada por las tecnologías cooperativas, se establece un nivel más profundo de interactividad, una interactividad real y no tanto virtual (en la que el alumno se limita a "aprender jugando" con la herramienta didáctica desde su propio ordenador personal o

dispositivo móvil, en la línea descrita anteriormente para Ribas en relación a las dos estructuras funcionando de manera inseparable).

- Como posible aplicativo digital que sustituirá a los tests y ejercicios puramente hipertextuales de internet, ya que el documental interactivo contará con el desarrollo de dos partes claramente diferenciadas: por un lado, la parte donde se expondrá y se podrá navegar la información; y por otro, un modo de interacción en formato aula virtual o libro electrónico de ejercicios donde el alumno deberá ir completando periódicamente los ejercicios propuestos en esta parte. Para encontrar la información, el alumno deberá navegar y buscar por el aplicativo y también podrá ampliar los conceptos enlazando con fuentes externas de la web. Los resultados serán enviados a una base de datos y el profesor podrá corregir los ejercicios propuestos en línea en el mismo momento en que el alumno le envíe, avisado por un asistente que funcionará con el aplicativo (como la señal de aviso cuando nos envían un mensaje de texto a través del dispositivo móvil). En este sentido, esta plataforma en línea permitiría que el alumno pudiera acceder a los contenidos las 24 horas, y facilitaría el tema de la evaluación continuada en el nuevo espacio de educación superior propuesto por el sistema de estudios de Bolonia.

- Como herramienta para enseñar a los mismos docentes y a empresas del sector que estén interesadas o bien en desarrollar proyectos afines a partir de la tecnología concreta (cursos a empresas, centros de investigación que quieran mostrar sus resultados con interacción fuerte, instituciones, etc.) o bien en producir en formato audiovisual y multimedia (productoras, televisiones, asociaciones, etc.).

En el sentido más evolucionado del término, y adelantándonos al presente, el formato plantea un conjunto de posibilidades abiertas que intentamos explorar y aplicar en los proyectos prácticos que mostramos como estudios de caso en este anexo de la tesis doctoral. A grandes rasgos serían:

a. El documental interactivo permitirá al alumno colgar sus propios contenidos sobre la asignatura o escoger un tema e intentar plantear un proyecto teórico en torno a la creación de un aplicativo que mostrará los contenidos deseados. Los alumnos y el profesor, con la ayuda de algún especialista en multimedia, desarrollarían una obra interactiva y la irían alimentando de contenido (serían las entregas parciales, en línea y disponibles para todos en la línea

colaborativa). Esto crearía un nuevo tipo de motivación más acorde con la nueva hornada de nativos digitales que en pocos años dominaran del entorno educativo¹⁵⁷.

b. Los mismos exámenes podrían ser virtuales, y la persona encontrarse o elegir un modo de interacción particular (lo que se ajuste más a la naturaleza del alumno) y completar y desarrollar la parte que se requiera en el aplicativo.

c. Unos mismos aplicativos podrían desarrollarse para terminales multimedia y dispositivos móviles, lo que permitiría consultar y realizar los ejercicios con atributos como la ubicuidad (desde cualquier lugar) y la atemporalidad (por su conectividad en cualquier momento).

d. En el contexto de un nuevo paradigma de la convergencia tecnológica, dentro de una década se podrían realizar experiencias inmersivas en educación y divulgación en las que quizás ya no sabremos si somos "reales" o si formamos parte del mismo programa y/o entorno: la realidad aumentada permitirá entrar virtualmente en el mismo aplicativo, pasear por él y activar los ejercicios, y la nanotecnología permitirá otros tipos de aproximaciones, y todo conectado a tiempo real con el móvil, el cual, sólo enfocando una imagen determinada y sin darle pistas, nos ofrecerá toda la información que detecte sobre nuestra demanda.

Un nuevo informe de la Rand Corporation¹⁵⁸ (2011) destaca la inminencia de una nueva convergencia tecnológica que cambiará profundamente la sociedad hacia el año 2020. Este nuevo proceso de convergencia provocará cambios en al menos 16 campos tecnológicos, entre los que podemos destacar las telecomunicaciones inalámbricas, la energía solar barata y la agricultura genéticamente modificada. Será una nueva convergencia tecnológica que integrará, entre otras disciplinas, la biotecnología, la nanotecnología, las tecnologías de los materiales y las tecnologías de la información. Este informe destaca el hecho de que vivimos en una época en la que la creciente utilización de las más diversas tecnologías está cambiando todos los aspectos de la vida. Nosotros, en esta línea expansiva de la tecnología en diferentes sectores, creemos que este género se integrará de manera completa a la lógica didáctica y de transmisión

¹⁵⁷ Estamos sugiriendo que diferentes promociones de estudiantes aportarían mejoras a la estructura de la interacción, más contenidos y mejorarían la navegación. Al final tendríamos una especie de Wikipedia pero no con una interacción floja sino fuerte, intuitiva, y que permitiría un nivel mucho más profundo de inmersión en un tema.

¹⁵⁸ Se puede consultar *The Global Technology Revolution 2020* (Richard Silbergliitt, Philip S. Anton, David R. Howell, Anny Wong, Natalie Gassman, Brian A. Jackson, Eric Landree, Shari Lawrence Pfleeger, Elaine M. Newton, Felicia Wu). Disponible en línea en: http://www.rand.org/pubs/technical_reports/TR303/

de conocimiento en instituciones como escuelas, institutos, universidades, academias, productoras y otras empresas particularmente interesadas, por las siguientes razones:

- Actualmente, buena parte de los jóvenes, y aún más de cara a una perspectiva futura, los estudiantes que irán ocupando las aulas son "nativos digitales" (Piscitelli 2009), es decir, individuos que han nacido y crecido con la red y evolucionan con ella. La mayoría de docentes utilizamos las tecnologías, convivimos con ellas y disfrutamos, pero en contraste con el concepto de nativos, nosotros somos "inmigrantes digitales". (Prensky, 2001)
- Estos estudiantes entienden los aplicativos y asimilan la infomación que contienen de manera rápida, natural y efectiva, ya que para ellos los soportes impresos o webs estáticas ya son cosa de una generación pasada. El hecho de que el sistema de interacción y los diferentes modos interactivos planteados en un documental interactivo lo hagan un género original, divertido y además les permita fusionar dos conceptos clave en los nuevos nativos - diversión como sinónimo de aprendizaje -, otorgan a este nuevo medio y género unas cualidades muy poderosas para que el proceso de transmisión y consolidación se desarrolle de una manera efectiva y amena.
- Gracias a la integración de las dos estructuras que describe Ribas - la navegación por la estructura y la navegación por el contenido -, la sensación al terminar el ejercicio planteado no debe ser en ningún caso de saturación ni desinterés, sino al contrario, el estudiante debe tener más ganas por seguir descubriendo y, por extensión, aprendiendo la lección planteada. El sistema interactivo permite una experiencia inmersiva cercana a la del videojuego, tan utilizada por los nativos digitales, y las tecnologías colaborativas permiten que esté conectado en tiempo real tanto con el profesor (asesoramiento en tiempo real, tutorías virtuales, etc.) como con sus compañeros.
- En el sentido más evolucionado del término, los documentales interactivos y aplicaciones divulgativas en línea podrían concebirse como sistemas mutliplataforma virtuales (al estilo de los videojuegos donde los participantes tienen avatares) y donde el estudiante podría detectar por donde se encuentran los compañeros de la clase que también están realizando o ya han realizado el ejercicio, hablar con ellos y plantearles preguntas o indicarles posibles recursos existentes dentro del sistema. La idea sería que los alumnos pudieran interactuar a través de un chat o videoconferencia en tiempo real, o a través del personaje virtual que se hubieran creado para navegar por el interactivo en línea.

- También algunas herramientas 2.0, incrustadas en el mismo aplicativo, permitirían una comunicación del estudiante a partir del canal que elija para comunicarse (post en un blog profesor-alumno, comunidad de la asignatura, grupo de trabajo, información corta vía twitter, etc.).

A3.1.2 Modelos y estudios de caso producidos en la Universidad de Vic (2008-2012)

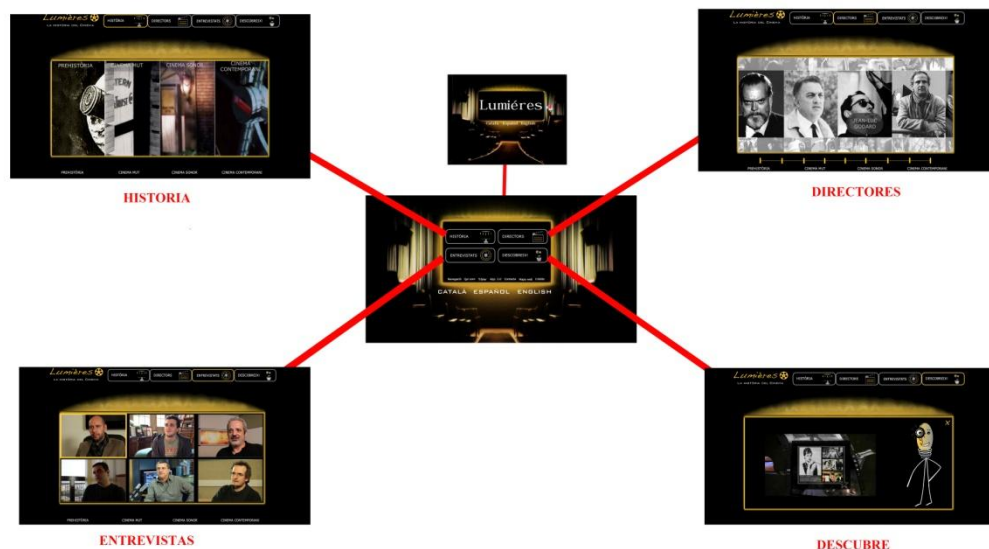
Los alumnos de 4 º curso de la licenciatura de Comunicación Audiovisual deben desarrollar un Proyecto Fin de Carrera para obtener el título en la Universidad de Vic (Cataluña, España). Los estudiantes tienen un año y cuatro asignaturas relacionadas para crear documentales interactivos, cortometrajes, videojuegos, visitas virtuales interactivas, aplicaciones móviles, etc, en definitiva, una plataforma interactiva que aglutine la línea audiovisual y multimedia. Los proyectos que se enumeran a continuación son ejemplos representativos de documentales interactivos producidos en la universidad durante el periodo 2008-2013. Estos proyectos son *Projecte Lumière*, *Societat 2.0*, *Metamentaldoc*, *En un xip multicolor*, *I tu qui ets?* y *Sparklyng (Big Visit)* ¹⁵⁹. Los dos esquemas siguientes muestran el año de producción, el logotipo, una descripción general, el soporte y/o plataforma y los autores.

¹⁵⁹ Todos los proyectos producidos durante esta etapa se encuentran disponibles en línea. Como director de los proyectos final de carrera, nuestra función era la de tutorizar los grupos durante el último curso de la licenciatura, para luego ofrecerles la posibilidad, a través del laboratorio de nuevos medios de la Universidad de Vic (UVIC_Lab) u otros mecanismos, de llevar los prototipos no terminados a un terreno profesional, ofreciéndoles apoyo en la optimización, la implementación y la gestión de los contenidos web. En los casos de especial interés que aquí se muestran, cuando el proyecto se presenta y se muestra en línea, nuestra función ya se encuentra en el nivel de la autoría, y en algunos casos incluso en la dirección de la parte interactiva.

A3.1.2.1 *Projecte Lumières*

Projecte Lumières es el primer proyecto colaborativo en catalán que trata sobre la historia del cine y que actúa como herramienta informativa planteada como recurso académico que, a través de contenidos textuales, fragmentos de películas y entrevistas, ayuda a la comprensión de la evolución histórica del cine. El prototipo inicial, útil a efectos de esta investigación, fue un proyecto fuera de línea (offline). A partir de 2012 el proyecto se reanudó y se reconsideró producir la parte web en formato de proyecto participativo abierto a las aportaciones de los interactivos. *Projecte Lumières* no se limita a una base de datos cronológica, es la oportunidad para entender el cine. El objetivo no es que el usuario adquiera conocimiento de directores, títulos y movimientos, sino proporcionar los instrumentos necesarios para ayudar a comprender los diferentes lenguajes narrativos de las diferentes épocas, países y personalidades. Cuenta con ocho apartados: "historia", "directores", "expertos", "participa" "test", "selección", "recursos" e "información".

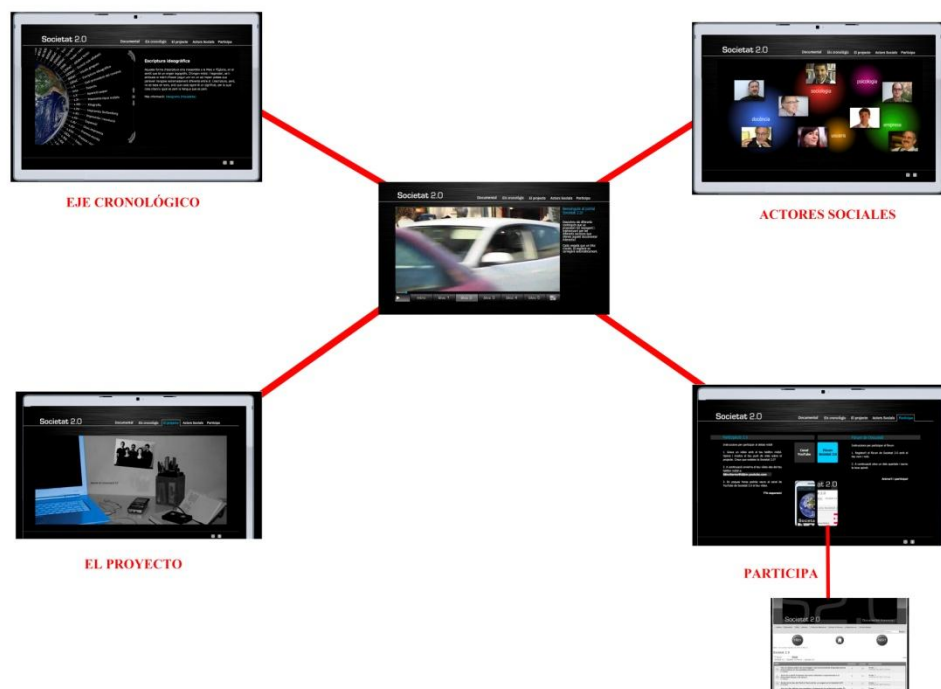
A3.1 Esquema visual de las partes del *Projecte Lumières* (Primera versión, DVD ROM)



A3.1.2.2 Societat 2.0

Societat 2.0 es un proyecto que plantea una profunda reflexión sobre el entorno comunicativo de la sociedad actual. La intención es mostrar un documental audiovisual entero y partido a la vez, ofrecer documentación extra e invitar al usuario a reflexionar y opinar sobre las nuevas formas de comunicación social. El proyecto se inicia con una pieza en la que se explica brevemente la historia de la comunicación social hasta la primera década del siglo XXI. Este recorrido sirve para ofrecer un contexto adecuado al espectador y situarlo en perspectiva para que pueda comprender hasta qué punto Internet y los dispositivos móviles han revolucionado las fórmulas de comunicación tradicionales. El documental interactivo se complementa con un entorno específicamente diseñado para ofrecer más información a los usuarios que naveguen. Cuenta con cuatro apartados: el "eje cronológico", "los actores sociales", "el proyecto" y "participa".

A3.2 Esquema visual de las partes del proyecto *Societat 2.0*



A3.1.2.3 *Metamentaldoc*

Metamentaldoc es una plataforma audiovisual e interactiva que trata sobre el cine documental y documental de autor. Es un proyecto que acumula muchos contenidos de diversa índole. El proyecto nació a partir de un documental audiovisual - "metamentalDOC" - realizado por el mismo equipo, y que ha crecido hasta convertirse en una obra más amplia que la anterior. Por otra parte, "MetamentalDOC multimedia" también es un documental, pero no lineal, en soporte web e interactivo. En la plataforma final, los contenidos se han ampliado y el proyecto audiovisual ha pasado a formar parte del multimedia, con la integración de ciertas partes y, al mismo tiempo, con la inclusión de contenidos audiovisuales. Cuenta con los siguientes apartados: la "sala de proyección", las "entrevistas", el "aula virtual", el "recorrido histórico" y la "playlist".

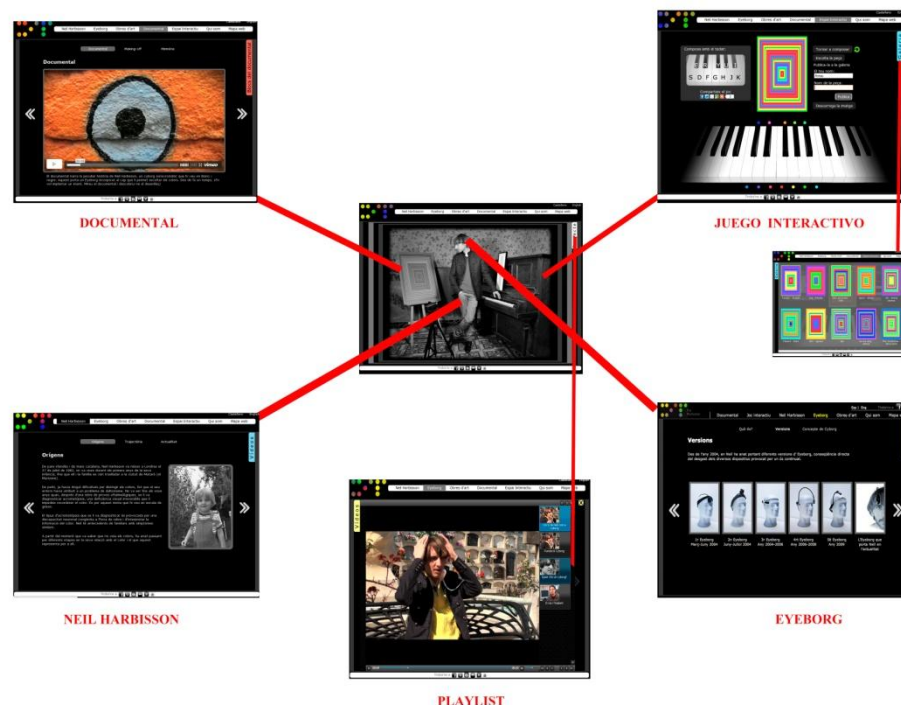
A3.3 Esquema visual de las partes del proyecto *Metamentaldoc*



A3.1.2.4 *En un xip multicolor* (2011)

En un xip multicolor es un documental interactivo, multimedia y multiplataforma que trata sobre la vida de Neil Harbisson, un cyborg que ve en blanco y negro y percibe el color gracias a un dispositivo cibernético llamado “eyeborg”. El proyecto lo conforman dos vertientes: la primera es un documental de 50 minutos que narra la vida de Neil Harbisson, explicando tanto sus orígenes como el momento actual que vive, teniendo en cuenta las actividades que desarrolla y haciendo el seguimiento de la operación quirúrgica que tiene en mente: implantarse un imán en la cabeza que le sujete el eyeborg; la segunda es un documental interactivo en torno a la figura de Neil Harbisson. Se puede encontrar información sobre él mismo, sobre la enfermedad, sobre el aparato que lleva, sobre las obras de arte que desarrolla y sobre el concepto de cyborg. Cuenta con los siguientes apartados: el "documental", el "juego interactivo", la "vida", el "eyeborg" y la "playlist".

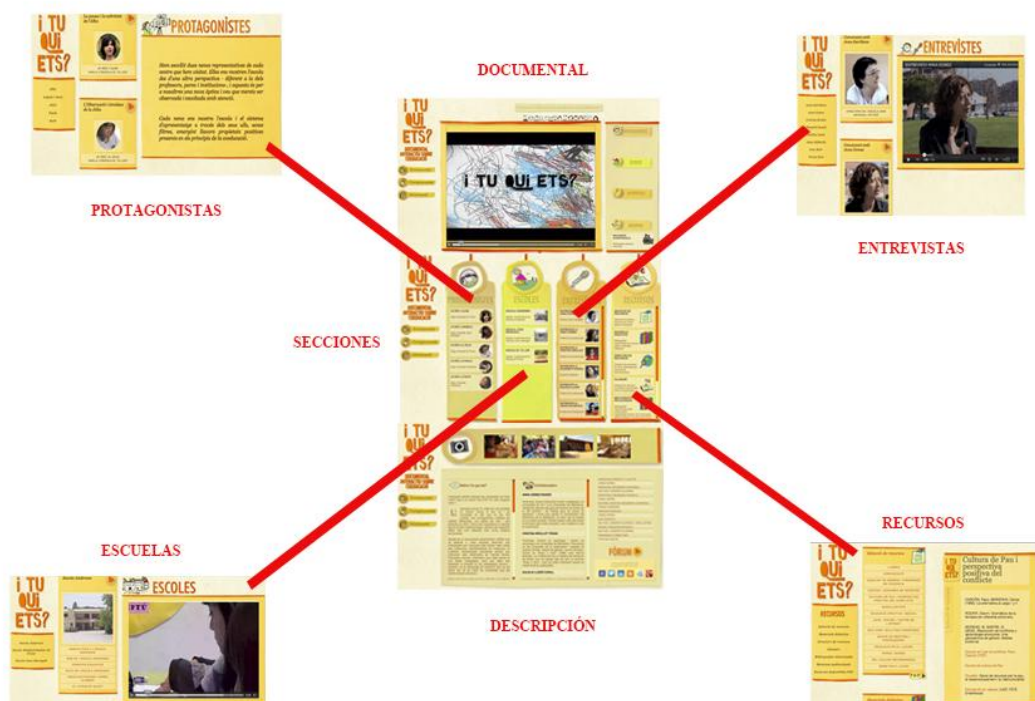
A3.4 Esquema visual de las partes del proyecto *En un xip multicolor*



A3.1.2.5 *I tu qui ets?* (2012)

Documental audiovisual e interactivo que ofrece una visión realista, cotidiana y al mismo tiempo subjetiva de la vida de tres protagonistas en particular: tres niñas de entre 8 y 10 años que forman parte de instituciones pedagógicas donde la coeducación está a la orden del día. Coeducar significa educar en igualdad de condiciones los dos sexos, sin distinción alguna. El proyecto cuestiona el sistema educativo actual intentando averiguar si el concepto "coeducación" está resuelto dentro de las aulas. Este estudio experimental es posible gracias a las cualidades de los niños, los cuales muestran naturalidad, sinceridad y una dimensión mágica llena de ganas de aprender, a la aportación de la experiencia y conocimiento de los maestros de las escuelas protagonistas y a la participación en forma de entrevista de personas especializadas en educación que mantienen lazos muy estrechos con el cambio de paradigma educativo. Cuenta con los siguientes apartados: "protagonizado", "escuelas", "entrevistas", "recursos" y "foro".

A3.5 Esquema visual de las partes del proyecto *I tu qui ets?*



A3.1.2.6 Sparklyng (*Big Visit*) (2013)

Sparklyng (Big Visit) se constituye como una propuesta a medio camino entre el ámbito audiovisual y el dominio informático. Desde el punto de vista audiovisual, se acerca al terreno del documental interactivo, ya que documenta ciertas experiencias de la ciudad de Vic y ofrece al usuario la posibilidad de acceder a un volumen de información sobre diferentes espacios significativos. Desde el punto de vista informático, se trata de una aplicación de contenidos multimedia geolocalizados. Además, el proyecto se conforma como multiplataforma, ya que se produce una versión de escritorio desarrollada sobre lenguajes web estándares que también funciona para dispositivos móviles de última generación. Cuenta con los apartados de "resumen", "exploración", "publicación" y "registro".

A3.6 Esquema visual de las partes del proyecto *Sparklyng (Big Visit)*



En relación a la educación, la narrativa no lineal podría ser una posible solución para aumentar la motivación de los estudiantes, mediante la mezcla de la narración y el contexto de información/conocimiento. Este podría ser uno de los enfoques que enriquecen la experiencia de la transferencia de conocimiento de los alumnos. De acuerdo con la investigación titulada "La muerte de la universidad? Producción y distribución del conocimiento en la era de desintermediación", de Carlos Scolari, Hugo Pardo y Cristóbal Cobo (2011), en el que describen un modelo educativo triple - cerrado/cerrado, cerrado/abierto y abierto/abierto - basado en las capacidades los productores y el receptor en un contexto de generación de conocimiento, algunas de las últimas experiencias en el modelo abierto/abierto, como la Kahn Academy¹⁶⁰, iTunes U¹⁶¹, los cursos en línea experimentales de la Universidad de Stanford¹⁶² o Outliers School¹⁶³, van en esta dirección y presentan un modelo en el que el papel de la universidad como un intermediario entre los estudiantes y el conocimiento se pone en duda y se cuestiona. A continuación ofrecemos una breve conclusión y aplicaciones reales, en la línea planteada en este anexo, en relación con los proyectos propios¹⁶⁴ producidos durante los últimos años.

Projet Lumières nace como un DVD interactivo fuera de línea (2009), pero su comercialización resulta inexistente a pesar de intereses manifiestos de escuelas e institutos de la comarca de Osona y Barcelona. Tres años después se replantea como una base de datos colaborativa en línea, conformada por el equipo original y un conjunto de personas interesadas que aportan al proyecto desde diferentes ámbitos. La ambición final del proyecto es crear un sistema interactivo que permita a los propios interactivos registrarse en el sistema y aportar contenidos al estilo de Wikipedia, generando un modelo abierto de conocimiento que permita una aproximación fuera de la academia, construida a partir de todo y todas. Esto requerirá, en su fase definitiva, una fuerte moderación y un filtrado de las propuestas recibidas. La idea es que, a partir del equipo existente conformado por docentes y ex-alumnos, también se puedan añadir personas interesadas en la historia del cine, las cuales se conviertan en "editores contributivos".

¹⁶⁰ Se puede consultar la página web en: <http://www.khanacademy.org/>

¹⁶¹ Se puede consultar la página web en: <http://www.apple.com/es/education/itunes-u/>

¹⁶² Se puede consultar la página web en: <http://www.stanford.edu/>

¹⁶³ Se puede consultar la página web en: <http://www.outliersschool.net/>

¹⁶⁴ Conviene destacar que la mayoría de estos proyectos cuenta con un foro tradicional de participación con el ánimo de crear debates e incentivar la participación entre los interactores que visitan la obra.

Este coeditores, junto con los expertos docentes y ex-alumnos autores, se encargarían de ir dando forma y añadiendo los mejores contenidos seleccionados.

En el caso de *Societat 2.0*, el proyecto fue diseñado para complementar un curso presencial tradicional, y por tanto muestra una innovadora forma de enseñar en un modelo abierto (que los estudiantes más involucrados interactúen y contribuyan al sistema), y poner en práctica los contenidos del curso de Historia de la Comunicación Social, impartido por el profesor Dr. Mon Rodríguez en la web, asesor de contenidos del proyecto. A su vez, esta plataforma es utilizada para presentar, en la Universidad de Vic, una introducción a ciertos aspectos y varios temas relativos a la comunicación interactiva y los nuevos medios de comunicación, o para proponer temas en el área de la discusión pública del proyecto (foro).

Como se observa en el caso de *Metamentaldoc*, a veces la estructura de información y/o conocimiento no se ajusta a los objetivos de la narración. En este caso concreto, sería interesante ofrecer dos partes separadas a través de la elección de diferentes maneras de navegar por el interactivo. Cuando el estudiante se siente cansado o aburrido de usar el modo clásico de hipertexto, podría saltar o cambiar a la otra parte (accediendo a la pieza audiovisual de una manera lineal y consultando algunas entrevistas, por ejemplo). Con esta arquitectura de la información, se evitaría la pérdida de interés del estudiante y quizás se lograría generar preguntas interesantes y la curiosidad en éste en relación con el tema o asunto concreto. Además, el proyecto nació como un método experimental desarrollado en la Universidad de Vic basado en el desarrollo de proyectos de diferentes disciplinas con el fin de enriquecer y poner en práctica una plataforma multimedia como proyecto final de carrera. Como un ejemplo de transversalidad entre las asignaturas, uno de los estudiantes del equipo de *Metamentaldoc* produjo un teaser y un tutorial audiovisual mientras cursaba la asignatura de Videoclips, y en la actualidad el propio proyecto actúa como un Campus Virtual alternativo y complementario con los temas que tienen relación con el campo documental en la Universidad de Vic. Lo que realmente añade valor al proyecto *Metamentaldoc* es este triple aspecto:

- La estrategia cross-media: un proyecto con varias partes para diferentes plataformas.
- Una producción concebida como una herramienta educativa y de capacitación: actúa como un Campus Virtual para diferentes asignaturas de la Facultad de Empresa y Comunicación.
- Un proyecto disponible en línea que permite a los usuarios proponer contenidos.

En el caso de *En un xip multicolor*, el tema y su interfaz ha sido bien recibido por las diferentes instituciones y centros que tratan los problemas de visión. Estos centros estaban interesados en participar en el proyecto, lo que ha permitido a la "Fundación Cyborg" - una organización internacional dedicada a ayudar a los seres humanos a convertirse en cyborgs - ser más conocida, reconocida y ampliar sus alianzas.

El proyecto *I tu qui ets?* pone en cuestión el modelo educativo actual, y por ello se ha creado un espacio de participación que permite poner en contacto diferentes centros escolares e instituciones interesadas en aplicar este sistema con las escuelas que aparecen en el documental audiovisual e interactivo. Las escuelas que aplican este tipo de enseñanza alternativa centrada en la coeducación están entrando en contacto con otras escuelas y les están ofreciendo asesoramiento voluntario para realizar este cambio hacia un modelo más ecuánime, que pretende equilibrar la importancia de niños y niñas en el ámbito educativo. El proyecto, por un lado, desde la vertiente social y artística, se ha convertido en un verdadero altavoz social en las comarcas de Osona y Barcelona, y por otro, es utilizado por la Facultad de Educación de la Universidad de Vic, una facultad de gran prestigio por su calidad académica y humana, en asignaturas relacionadas con la no discriminación de sexos en las aulas y los comportamientos de los roles patriarcales en la sociedad actual y la educación formal.

En el caso de *Sparklyng (Big Visit)*, el proyecto ha hecho un llamamiento a diferentes empresas de la ciudad de Vic (en beta actualmente), así como a la Universidad de Vic en sí mismo, ya que es un proyecto que nace de una de sus facultades (producido por los estudiantes que luego se pueden convertir en promotores) y permite la conexión de diferentes redes entre los estudiantes (a nivel de red social) y participación de los estudiantes de Comunicación y Empresa (periodistas, realizadores y anunciantes) como escritores, editores y colaboradores de este proyecto (como en el caso de un diario digital, la generación de sinergias a través de los acuerdos existentes entre empresas y universidades, por ejemplo).

ANEXO 4

interDOC

Proyecto de plataforma web y observatorio

A4.1 Síntesis del proyecto

InterDoc es un proyecto de plataforma web que se quiere constituir como herramienta colaborativa para el análisis, la producción y el intercambio del género documental interactivo y, en general, de la no ficción interactiva (ensayo y reportaje).

Como herramienta colaborativa en línea, InterDOC pretende fomentar un doble intercambio: por un lado, facilitar la transmisión de información y conocimientos útiles tanto a nivel educativo, didáctico y/o lúdico, como para la producción audiovisual e interactiva; y por otro, permitir un alto grado de interactividad y de intercambio entre los diferentes interactores.

La plataforma InterDOC se configura en dos grandes áreas, una visible y una de cerrada. La parte visible será un observatorio de la producción de los géneros de la no ficción interactiva, con un especial énfasis en el género del documental interactivo. El área cerrada al público en general se plantea como la primera red social dedicada específicamente al documental interactivo en el ámbito latino.

Las aplicaciones y los beneficios previsibles de la plataforma InterDOC van orientados a los diversos actores y sectores de la creación y producción audiovisual interactiva de no ficción, de la investigación y formación universitarias en este ámbito y a las redes sociales de la cultura, el ocio y el entretenimiento.

A4.2 Diseño y fases

InterDOC es un proyecto multiplataforma que pensamos desplegar siguiendo las siguientes fases de diseño y de implementación:

- *Conceptualización teórica*, elaborada a partir de casi una década de investigación (2003-2012) sobre el campo.
- *Plataforma web interactiva/observatorio* (2012-2013): se realizará en dos fases: la primera abordará la parte teórica y de conceptualización (2011) y la segunda toda la investigación completa (2013). La idea es que la plataforma cuente con cinco espacios independientes o grandes apartados, que son: género documental (1), medio digital (2), documental interactivo (3), directorio (4) y recursos (5).
- *Implementación para dispositivos móviles* (2013): Paralelamente a la construcción de la web en versión escritorio, se prevé también ajustar los parámetros para que funcione para tecnología

móvil. Esta tarea requerirá un programador experimentado en tareas de web clásicas y de mobile.

- *Documental interactivo* (2014-2015): durante esta fase, a partir de los materiales preexistentes en la plataforma web, se realizará un montaje donde se alternará una linealidad (donde el autor ofrecerá un posible itinerario) y un despliegue de recorridos (donde el interactor deberá escoger en función de sus intereses).

- *Instalación interactiva* (2015-2016): algunos de los recorridos del documental interactivo pueden ser traspasados a una instalación interactiva. Podría responder a 3-6 historias con aplicación de sensores de posición u otros (hipótesis futura).

A4.3 Aplicaciones y beneficios del proyecto

Las aplicaciones y las oportunidades de expansión de InterDOC se pueden desplegar especialmente en tres ámbitos cada día más íntimamente vinculados: la investigación y la innovación, la docencia y formación y la producción y distribución. A título sólo indicativo, podemos sugerir que su disponibilidad podrá ser de utilidad a los siguientes beneficiarios:

- a) Grupos de investigación nacionales, europeos e internacionales, que podrían aprovechar la plataforma como observatorio para obtener documentación para conseguir visibilidad y difusión.
- b) Programas de docencia universitaria y profesional, que dispondrían de una plataforma de documentación y de interacción para las diferentes tareas docentes.
- c) Ofertas formativas de posgrado específicas como un máster interuniversitario en donde empresas del sector podrían estar vinculadas.
- d) Iniciativas de creación y de producción: producción de prototipos a través de la creación de un laboratorio interactivo y vinculación con empresas del sector.
- e) Organización de eventos anuales o bianuales relacionados con el despliegue del campo del documental interactivo y los interactivos de no ficción (festival, congreso, simposio, etc.)

A4.1 Propuesta de diseño gráfico

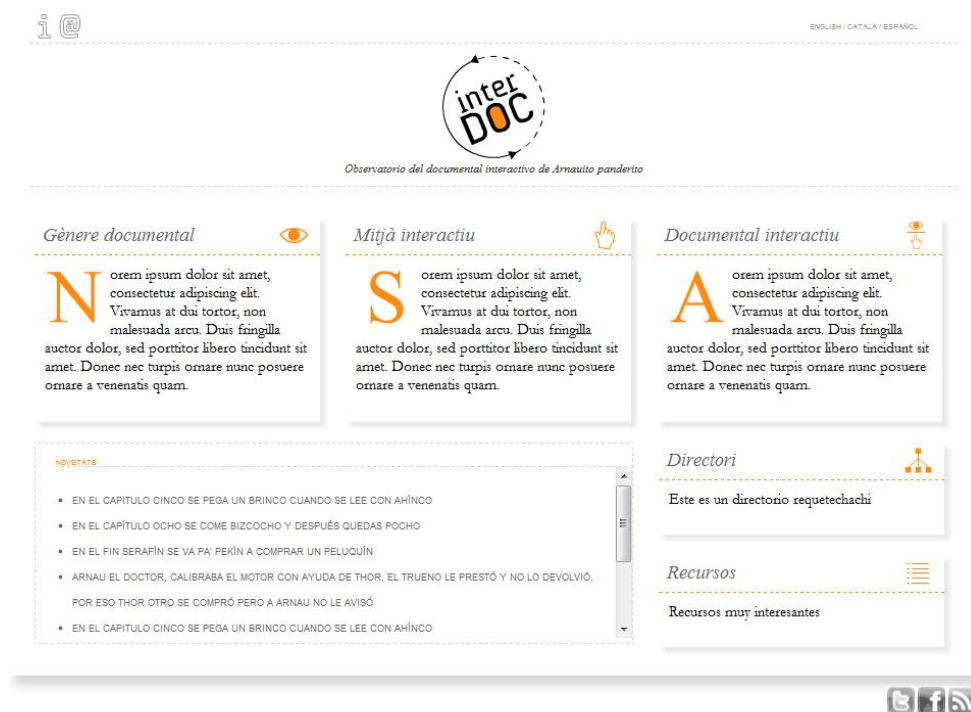


No ficción + Interacción = Doc Int (Directorio + Recursos)

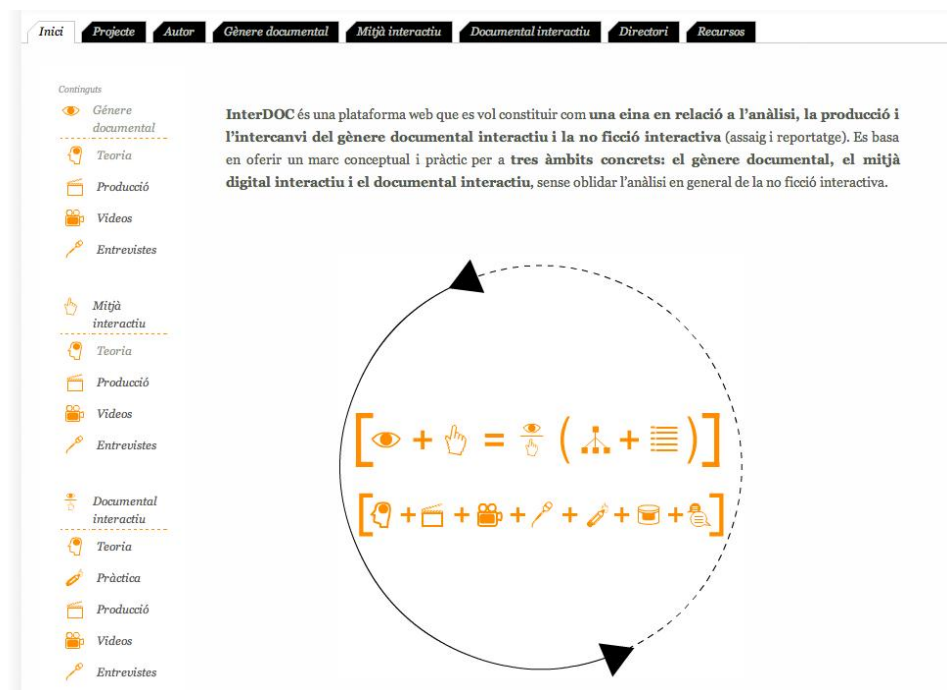


Teoría + Producción + Vídeos + Entrevistas + Práctica + Datos + Directorio + Participación

A4.2 Página inicial (primer nivel)



A4.3 Página de presentación



A4.4 Página de subnivel



