

Arnau Gifreu Castells

El documental interactivo

Evolución, caracterización
y perspectivas de desarrollo

Editorial Advisory Board

- Toni Aïra (Universitat Ramon Llull)
Daniel Aranda (Universitat Oberta de Catalunya)
Jordi Busquet (Universitat Ramon Llull)
Josep Maria Carbonell (Universitat Ramon Llull)
Gustavo Cardoso (ISCTE, Instituto Universitário de Lisboa)
Anna Clua (Universitat Oberta de Catalunya)
Martin Kaplan (University Southern California)
Derrick de Kerckhove (University of Toronto)
Jacquie L'Etang (University of Stirling)
Ferran Lalueza (Universitat Oberta de Catalunya)
David Mckie (University of Waikato)
Lluís Pastor (Universitat Oberta de Catalunya)
José Manuel Pérez Tornero (Universitat Autònoma de Barcelona)
Antoni Roig (Universitat Oberta de Catalunya)
Gemma San Cornelio (Universitat Oberta de Catalunya)
Jordi Sánchez-Navarro (Universitat Oberta de Catalunya)
Jordi Xifra (Universitat Pompeu Fabra)

Diseño de la colección: Editorial UOC
Primera edición en lengua castellana: noviembre 2013

© Arnau Gifreu Castells, del texto.

© Imagen de la cubierta: Istockphoto
© Editorial UOC, de esta edición
Rambla del Poblenou, 156, 08018 Barcelona
www.editorialuoc.com

Realización editorial: Sònia Poch Masfarré

ISBN: 978-84-9064-035-7
Depósito legal B. 27493-2013

Impresión: Service Point F.M.I., S.A.

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño general y la cubierta, puede ser copiada, reproducida, almacenada o transmitida de ninguna forma, ni por ningún medio, sea éste eléctrico, químico, mecánico, óptico, grabación fotocopia, o cualquier otro, sin la previa autorización escrita de los titulares del copyright.

Índice

Índice de tablas, figuras e ilustraciones	9
Introducción general	11
1. Introducción	11
2. Los dos ingredientes clave	15
3. Los referentes desde una triple perspectiva	16
3.1. El documental	16
3.2. Los interactivos	17
3.3. El documental interactivo	18
4. El ámbito de la no ficción interactiva	24
5. El documental interactivo, nueva forma audiovisual	28
Precedentes y experimentación	31
1. Introducción	31
2. El caso del cine	34
3. El caso de los soportes fuera de línea	36
4. El caso del documental interactivo	41
5. Aparición del documental interactivo (1980-1990). Precedentes y antecedentes. Nacimiento del documental interactivo (fuera de línea e instalación interactiva documental)	48
5.1. Desarrollo de la tecnología	48
5.1.1. El videodisco	48
5.1.2. Las memorias ópticas	53
5.2. Ejemplos más representativos	54
5.2.1. Precedentes y antecedentes: <i>Aspen Movie Map</i> y <i>Sim City</i>	54
5.2.2. Nacimiento: <i>Mass Landing</i>	60
6. Experimentación del documental interactivo (1990-2000). Emergencia y experimentación con el documental interactivo para diferentes soportes (fuera de línea, en línea e instalación) ..	64
6.1. Desarrollo de la tecnología	64
6.1.2. Los CD-ROM de los años 90	73
6.2. Ejemplos más representativos	76

PERIODO, TECNOLOGÍA Y EJEMPLOS REPRESENTATIVOS

FASES/ ETAPAS	PERIODO	TECNOLOGÍA	EJEMPLOS SELECCIONADOS
DIVERSIFICACIÓN Últimas tendencias. Producción diversificada de documentales interactivos	(2010 - actualidad)	Realidad aumentada	1. <i>Collapsus</i> (2010) / Submarine Channel
		Dispositivos táctiles	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
		Web semántica	4. <i>Prison Valley</i> (2010) / David Dufresne y Philippe Brault, ARTE, Upiam
			5. <i>Planet Galaxia</i> (2010) / Florian Thallhofer y Berke Bas, Korsakow
		Computación ubicua	6. <i>Welcome to Pine Point</i> (2010) / Michael Simons y Paul Shoebidge, National Film Board of Canada
			7. <i>Soul Patron</i> (2010) / Frederick Rieckher
		Televisión interactiva	8. <i>Societas 2.0</i> (2010) / Universitat de Vic. Facultat d'Empresa i Comunicació.
			9. <i>Adelantament i DOC</i> (2010) / Universitat de Vic. Facultat d'Empresa i Comunicació.
		Etc.	10. <i>Walking the Edit</i> (2011) / Ulrich Fischer
			11. <i>Happy World</i> (2011) / Gaël Bordier y Tristan Mendès, Cinquème i Upiam
			12. <i>18 days in Egypt</i> (2011) / Jigar Mehta y Yasmín 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

Definición y características

1. Introducción

El propósito de este capítulo cuarto es argumentar una definición del documental interactivo, delimitando sus características principales y proponiendo una taxonomía específica, que será explorada con más precisión en el quinto capítulo. Para situar el contexto histórico y tecnológico donde aparece el documental interactivo, en el segundo y tercer capítulo hemos localizado y descrito la aparición, emergencia, consolidación y diversificación de este nuevo formato, 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, pretendemos fundamentar una definición de documental interactivo, así como un conjunto de características concretas específicas y una propuesta de taxonomía. A tal fin, retomaremos las modalidades de representación documental de Bill Nichols (1991 y 2001), para distinguir diversos tipos de documentales lineales, y argumentar modos propios de navegación y de interacción con el objeto de identificar y caracterizar los diferentes tipos de documentales interactivos.

2. Aproximación a la definición de documental interactivo

Conviene tener en cuenta de entrada 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 al 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 formato desconocida con 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 el primer capítulo, 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 solo 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 solo 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 formato,

como un metagénero 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"¹¹⁴.

2.1. 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."¹¹⁵

Como nuevas "formas informativas artísticas", hay un conjunto de nuevos elementos —juego, tiempo, audiencia, responsabilidad, inte-

ractividad, 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"¹¹⁶.

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 línea-

114. B. Nichols, 2001, *op. cit.*, pág. 29.

115. P. Wintonick, 2011, *op. cit.*, pág. 8.

116. H. Sweeney interview. Litzert, M. *Webdoc... a survival guide for online filmmakers*. Notocrestyl Idés Doclab, 2011, pág. 29.

lidad y no permite alterar el orden del discurso, mientras que en el ámbito interactivo se puede afectar este orden y modificarlo. Como comenta Xavier Berenguer¹¹⁷, 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 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 solo pulsando el play del DVD o con el ratón ya vemos el documental, mientras que 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 se 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 solo un tipo de participación cognitiva (mental) de su público, que se traduce en una interpretación y reflexión mental de lo visto, mientras que 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

117. X. Berenguer, 2004, *op. cit.*, pág. 34.

por el escenario virtual, la utilización del teclado y escritura, el habla, etc. Argumenta Gaudenzi:

"[...] 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 enactment 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."¹¹⁸

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."¹¹⁹

Por último, y asociado con los conceptos anteriormente expuestos, esta respuesta física demandada al interactivo 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

118. S. Gaudenzi, 2009, *op. cit.*, pág. 97.

119. *Ibid.*

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 por 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, ¿quién 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 solo poder interactuar con la realidad representada cognitivamente, sino también físicamente, y este factor puede afectar realmente a la coherencia de la narración. No solo eso: en algunos casos, el espectador espera poder crear su propia versión de la realidad, de modo que este, 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 iDoes is a natural evolution of Does 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"¹²⁰.

120. F. Bonino, 2011, *op. cit.*, pág. 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, con relación al argumento de la declaración de Murray "la belleza narrativa es independiente del medio"¹²¹, 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 estructuras¹²², a la manera de cómo Marshall McLuhan afirmaba que "el propio medio es el mensaje". 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 y Alex Leduc, directores del documental interactivo *Ma tribu c'est ma vie*¹²³, 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. 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.). Después de la experiencia con el proyecto *Ma tribu c'est ma vie*¹²⁴, Verrault 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 solo una nueva forma

121. J. Murray, 1999, *op. cit.*, pág. 273.

122. M. L. Ryan, 2001, *op. cit.*

123. M. Verrault, A. Leduc; National Film Board of Canada. *Ma tribu c'est ma vie*, 2011.

124. Accesible en línea en: <http://matribu.nfb.ca/>.

de impulsar una emisión determinada, sino el mensaje en sí mismo: así, el documental interactivo es un medio 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 por él. 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 itself¹²⁵."

En caso de que este nuevo formato sea absorbido por el periodismo, según Verrault, 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 view¹²⁶."

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

125. Documentary Network/Observatoire du Documental. AAME. APFC. APFTQ. AQTIS. ARRQ. ASTRAL. CBC. CPTA. DGC. DDC. DNF-NFB. RIDM. SARTIC. SRC. Télé-Québec. *Vidéographie. Documentary and New Digital Platforms: an ecosystem in transition*, 2011, pág. 33.

126. *Ibid*.

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. Con 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 a la 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 it¹²⁷."

Con 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!¹²⁸."

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 la 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

127. V. Venkatraman entrevista. Listeri, M. *Webdocs... a manual guide for online filmmakers*. Nicosocrypt Idia Doclab, 2011, pág. 45.

128. Documentary Network, 2011, *op. cit.*, pág. 66.

to a la que sigue una reacción o consecuencia puede ser considerada como interactiva¹²⁹, 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 como 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"¹³⁰.

Para Laetitia Moreau, directora del documental interactivo *The Challenge*¹³¹, 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 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 formato se convierte en un incentivo para reconside-

rar todo, un tema enorme para la reflexión y la creación, que no solo 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"¹³².

Hay tantas preguntas por responder que solo 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*¹³³ 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 "reactualizada" 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 Kerfa¹³⁴, podemos ver en esta amplia población activa y reactiva un germen de comunicación popular. Henry Hoffman, en su

129. Sin embargo, nosotros entenderemos interacción en esta investigación como un intercambio a nivel tecnológico, tal como lo formula la tesis del HCI (Human-Computer Interaction).

130. T. Koch entrevista. Lietaert, M. *Webdoc... a survival guide for culture filmmakers*. Notsocrazy! Idia Doelch, 2011, pág. 66.

131. M. Belghiti; A. Drensen; L. Moreau; *Iconkystonk Films, The challenge*, 2009. <http://www.canalplus.fr/pid3403.html>.

132. Documentary Network, 2011, *op. cit.*, pág. 21.

133. *Ibid.*

134. S. Kerfa, 2010, *op. cit.*, pág. 700.

ensayo llamado *Interactive Documentary: The Hybridisation of Genre and the Epistemological Indexicality Conflict*¹³⁵, 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."¹³⁶

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 esta nueva avenida: "The interactive digital documentary is a breaking and relatively unexplored phenomenon that looks to be fulfilled throughout the evolution of the interactive digital medium"¹³⁷. Según Almeida y Alvelos¹³⁸, 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 lineales¹³⁹, 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 Whitelaw¹⁴⁰, muchos proyectos solo hacen una aportación muy modesta con relación al potencial de

135. H. Hoffman (2010). *Interactive Documentary: The Hybridisation of Genre and the Epistemological Indexicality Conflict*. Final Essay. MA CGD Art 2. <http://www.henryhoffman.com/games/essay-final.pdf>

136. B. Nichols, 1991, *op. cit.*, pág. 1.

137. H. Hoffman, 2010, *op. cit.*, pág. 3.

138. A. Almeida, H. Alvelos, 2010, *op. cit.*, pág. 124.

139. N. B. Shaul (2008). *Hyper-Narrative Interactive Games: Problems and Solutions*. Amsterdam: Rodopi, pág. 96.

140. M. Whitelaw, "Playing Games with Reality: Only Fish Shall Visit and interactive documentary". B. Bunn, *Hoffin: Only Fish Shall Visit*. Sydney: Artspace, 2002. <http://creative.canberra.edu.au/mitchell/papers/PlayingGames.pdf>.

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 solo para la web como el caso de Uopian —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, los actores tradicionales están buscando expandir su papel de creadores y radiodifusores de la línea documental por la red¹⁴¹.

141. K. Nash (2012). "Modes of Interspecificity: analysing the webdoc". *Media, Culture & Society*, 34 (2), pág. 201.

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.¹⁴²

Además de los contextos de las características de producción y de texto, es posible apuntar también una continuidad en términos de propósito. Corner¹⁴³ 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 *statu 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 pueden ser indistinguible al del documental de la televisión. Por todas estas razones, Kate Nash señala que los patrones del género audiovisual y del interactivo, con 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."¹⁴⁴

Según Caspar Sonnen, coordinador del programa anual del IDFA Doclab (Amsterdam, Holanda), la variante del documental interactivo

nos está conduciendo hacia un nuevo periodo 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).

2.2. 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. Insook Choi¹⁴⁵ 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 significado¹⁴⁶.

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,

142. J. D. Bolter; R. Grusin, *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 2000.

143. J. Corner (1999). *Feminism and Documentary*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

144. K. Nash, 2012, *op. cit.*, pág. 202.

145. I. Choi, 2009, *op. cit.*, pág. 44.

146. D. Galloway; B. McAlpine; Kenozeth; P. Harris, "From Michael Moore to JFK Reloaded: Towards a working model of interactive documentary". *Journal of Media Practice*, 8(3), 2007, pág. 333.

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 Dickson¹⁴⁷, 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 sobrecargada 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 definición¹⁴⁸.

En palabras de Lev Manovich en su obra *The Language of New Media*¹⁴⁹, hacer una elección implica una responsabilidad moral. Con la aprobación de estas opciones por el usuario, el autor pasa al interactivo –en parte– la responsabilidad de representar el mundo y la condición humana¹⁵⁰. Si el montaje es el centro del sentido cinematográfico, y si la elección es dada al interactivo, 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”¹⁵¹, lo que obliga a cuestionarse a Almeida y Alvelos¹⁵² 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*¹⁵³, 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 casi 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”¹⁵⁴.

148. C. Britain, 2009, *op. cit.*, pág. 6.

149. L. Manovich, 2001, *op. cit.*

150. *Ibid.*

151. G. Weinbren, “The Digital Revolution is a Revolution of Random Access”, *Topology Magazine en línea*, 1997.

152. A. Almeida, H. Alvelos, 2010, *op. cit.*, pág. 128.

153. G. P. Landow, 2005, *op. cit.*

154. G. P. Landow, 2005, *op. cit.*, pág. 167.

147. Entrevista personal realizada por Dickan Waring en 2009.

En síntesis, en este nuevo paradigma interactivo, lo que hace falta es colocar al usuario en el centro de la ecuación y no de la película. Pero esto no es sencillo debido, en parte al menos, a ciertas resistencias del sector cinematográfico, como señala Strocchi¹⁵⁵: "But this is difficult because filmmakers are kind of egocentric and they will not do that easily." Lo que está claro es que la autoría no se pierde en ningún caso, ya que la figura del autor sigue siendo tan importante como en el caso del documental lineal.

2.3. De la pérdida de la perspectiva o línea narrativa

Sin la perspectiva o expectativa de una buena experiencia interactiva, el usuario puede preguntarse por qué se tiene que 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 Britain¹⁵⁶, un buen ejemplo de este concepto se puede encontrar comparando dos documentales interactivos, como *Black Friday*¹⁵⁷ y *Becoming Human*¹⁵⁸. 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 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 didáctica –conocimiento–. Mezclando estos dos aspectos se puede conseguir equiparar el formato estudiado de no ficción a propuestas cercanas a la ficción. Alex Gibney¹⁵⁹, 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 del 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 mythic¹⁶⁰".

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 web ya no pagamos con dinero, sino con tiempo y atención. 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"¹⁶¹. El documental interactivo existe en un medio donde los usuarios gastan un promedio de 56 segundos o menos 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

155. M. Liersen, *Webdoc... e internet guide for video filmmakers*. Norsocreatif Lidia Dordah, 2011.

156. C. Britain, 2009, *op. cit.*, pág. 7.

157. Consultable en línea en: <http://www.abc.net.au/blackfriday/home/default.htm>.

158. Consultable en línea en: <http://www.becominghuman.org/>.

159. Entrevista realizada por Connor Britain en 2009.

160. Alex Gibney, 2009.

161. R. Salaverria, 2003, *op. cit.*, pág. 37.

historias convincentes y enviar mensajes rotundos es esencial en el documental interactivo, como lo es también en el lineal, y como tal, es crucial para el éxito del formato. En este sentido, la autoría no es solo un capricho que los directores de documentales quieren retener con 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, para que la experiencia del usuario conecte con una buena comprensión del tema¹⁶². En relación con el binomio entre interactividad y narrativa, Caspar Sonnen¹⁶³ 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"¹⁶⁴, insistió 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 con 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.

2.4. Discusión de algunas propuestas de definición

A continuación abordaremos y discutiremos las propuestas¹⁶⁵ que nos han parecido más pertinentes para definir el formato de una manera provisional. En este punto haremos caso de Caspar Sonnen cuando aconseja relajarse con relación a las diversas definiciones y mantener una mente abierta:

162. C. Britán, 2009, *op. cit.*, pág. 8.

163. Webidox Conference 2012, conferencia celebrada en Lovaina, Bélgica.

164. Observatoire Médias interactifs, 2010.

165. 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, construir la propia. En esta selección hay propuestas provenientes de autores, de organismos, de participantes e incluso de estudiantes de máster y doctorado.

"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 world¹⁶⁶.

En primer lugar, destacamos la definición que establece la comunidad de estudio del documental interactivo, i-docs Community¹⁶⁷, 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 practice¹⁶⁸.

Observamos en esta primera aproximación de Gaudenzi y Aston, las directoras de esta comunidad, cómo se han inspirado en la sencilla definición de documental de Galloway y otros autores 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 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, partido 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",

166. C. Sonnen entrevista. M. Lieman, *Webidox... a carnival guide for online filmmakers*. Notsocrazy! Idia Doclab, 2011, pág. 45.

167. Consultable en el portal en línea: <http://i-docs.org/about/>.

168. Web del portal i-docs.org. Consultado en abril 2013.

que son, a nuestro entender, los elementos que realmente diferencian y refuerzan esta forma como tal. Peter Wintonick¹⁶⁹, en el siguiente párrafo extraído del libro *Webdocs. A Survival Guide for Online Filmmakers*¹⁷⁰ de Matthieu Lietaert, caracterizando el ámbito del documental enmarcado dentro del medio digital interactivo como Docmedia, comenta con 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 metanet web-net 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 breathe¹⁷¹".

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 Gaudenzi¹⁷² 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 nature* of the artefact, and on the *documentational 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 us¹⁷³".

169. P. Wintonick, 2011, *op. cit.*

170. 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 formato, con lo que las definiciones y reflexiones en este aspecto no engloban el género en su totalidad. Sin embargo, si que se utilizan como indicadores y pistas de muchos aspectos que se incluirían en una definición de carácter más generalista con relación al documental interactivo.

171. P. Wintonick, 2011, *op. cit.*, pág. 7.

172. S. Gaudenzi, 2009, *op. cit.*, pág. 4.

173. S. Gaudenzi, 2012, *op. cit.*, pág. 31-32.

En su investigación predoctoral¹⁷⁴ señala que para ella entrarían en esta categoría los documentales digitales interactivos que no solo 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 matizaciones: 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, lo que podría dar lugar a un equívoco.

Por otro lado, *Documentary and new digital Platforms an Ecosystem in transition*¹⁷⁵ 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 Network¹⁷⁶ 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

174. S. Gaudenzi, 2009, *op. cit.*, pág. 4.

175. Documentary Network, 2011, *op. cit.*

176. *Ibid.*

generalmente por la narrativa no lineal, un tipo de guion 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"¹⁷⁷.

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 la forma en su totalidad —definiéndola 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 segundo 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, durante 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). Con 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"¹⁷⁸, Andre Almeida y Heitor Alvelos plantean una breve visión sobre el terreno

del documental interactivo proponiendo algunas consideraciones para el futuro de su producción. 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 por lo que hay que realizar una revisión profunda de lo que el término en sí conlleva¹⁷⁹. En este sentido, estamos de acuerdo en que, aprovechando las fronteras difusas y frágiles de la definición de documental, se tiende a calificar 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"¹⁸⁰.

En esta línea, puede resultar presuntuoso intentar utilizar el prefijo *web* delante de la palabra *documental* y así intentar caracterizar todo un nuevo formato. La palabra *documental* tiene más de un siglo de vida y todavía no hay consenso con relación a su definición. En esta investigación solo propondremos nuevas posibles líneas, y en ningún caso

177. Documentary Network, 2011, *op. cit.*, pág. 17.

178. A. Almeida; H. Alvelos, 2010, *op. cit.*

179. A. Almeida; H. Alvelos, 2010, *op. cit.*, pág. 123.

180. H. Sweeney entrevista Litzert, M. *El libro... a virtual guide to video filmmaking*, Newsocracy! Ildi Dschib, 2011, pág. 9.

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,¹⁸¹ 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 simularla, 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 añade:

"Docmedia drag us into the future — to live in a new Pangaeon 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"¹⁸².

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 solo 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 docu-

181. P. Wintonick, 2011, *op. cit.*, pág. 7.

mental 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 solo una manera de navegar a través de su contenido visual. Con 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 esta nueva avenida a finales del siglo pasado y principios de este, cuando entonces todavía se encontraban en un estadio anterior con relación al concepto de interactividad.

Una muestra de los autores que han intentado describir el formato en un estadio inicial son Xavier Berenguer, Carolyn Handler Miller y Katherine Goodnow. Berenguer¹⁸² considera el documental interactivo como un "tipo de narrativa interactiva que ha emergido aparte de los hipertextos y juegos de los años 80". Como Berenguer apunta en la aproximación realizada en torno a varios conceptos clave de la teoría de la interactividad, cuando la narrativa se convierte en 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*¹⁸³, 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"¹⁸⁴. En este caso, la autora se muestra cauta, ya que, como hemos dicho, en el 2004 las posibilidades y ejemplos de documentales interactivos todavía eran bastante limitados. En cualquier caso, para nuestra futura definición, película interactiva

182. X. Berenguer, 2004, *op. cit.*

183. C. Handler Miller (2004), *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*, Focal Press.

184. *Ibid.*

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 (video 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)"¹⁸⁷.

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'¹⁸⁸.

Almeida y Alvelos, por su parte, parten de la definición de Galloway *et al.*, 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 solo 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

187. K. J. Goodnow, V. Gaudenzi, H. Viegas (2014). *ICT and Multimedial Poetics*. Bergen: InterMedia, pág. 2.

188. Whitelaw, 2002, *op. cit.*

interactores, ya que ambos conceptos son atractivos. No obstante, y de acuerdo con Almeida y Alvelos¹⁸⁷, 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, Whitelaw¹⁸⁸ 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 filmico consistente en construir arquitecturas que en el ámbito interactivo reaparece. Según Català¹⁸⁹, 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 Català¹⁹⁰, entrarían en juego los mapas mentales¹⁹¹ 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 tienen 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) tam-

187. A. Almeida, H. Alvelos, 2010, *op. cit.*, pág. 123.

188. M. Whitelaw, 2002, *op. cit.*

189. J. M. Català, 2011, *op. cit.*, pág. 61.

190. J. M. Català, 2011, *op. cit.*

191. Se puede consultar la web <http://susaogregory.ca/skills/courses/mind-mapping>.

bién 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 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 Català¹⁹², 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”¹⁹³ ofreciendo una descripción del proyecto *Journey to the end of the coal*¹⁹⁴, 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–, 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 las prácticas se están extendiendo hacia los proyectos documentales en un número

de direcciones diferentes. Hay que observar cómo 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”¹⁹⁵.

Dentro de este espacio experimental, el documental web, como representante destacado del documental interactivo, se ha convertido en una vía reconocida de la producción documental, un modo ya en parte consolidado de producción documental. Para Nash¹⁹⁶, 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

192. J. M. Català, 2011, *op. cit.*

193. K. Nash, 2012, *op. cit.*

194. S. Bollendurff, A. Séguétre, *Hookytank Films. Journey to the End of the Coal*, 2008, <http://www.hookytank.fr/index.php/portfolios/journeytotheendofcoal/>.

195. P. Wintonick, 2011, *op. cit.*, pág. 6.

196. K. Nash, 2012, *op. cit.*, pág. 4.

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"¹⁹.

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 iDoes starts taking shape, after having framed the possible variables of negotiation of reality. It seems that iDoes can be described as a negotiation of reality on one hand where the author, media and VLRP are the negotiator"²⁰.

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?*²¹, 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 Waring²², aunque existen muchas variaciones, un documental interactivo suele

ser un "proyecto basado en web que integra activos multimedia, como audio, video, 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"²³.

En este sentido, con 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 Ribas²⁴ 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 primer 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 Kerfa²⁵, 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 ultracontem-

19. K. Nash, 2012, *op. cit.*, pag. 5.

20. F. Bonino, 2011, *op. cit.*, pag. 6.

21. D. Waring, *Is there a role for interactive documentary within modern day activism?* [Trabajo final de máster]. MA Interactive Media 2011-2012, London College of Communication, 2011, http://www.interactivemediamasters.net/wp-content/uploads/2011/09/Dissertation_Dickon_Waring_LMC111.pdf.

22. D. Waring, 2011, *op. cit.*, pag. 2.

23. *Ibid.*

24. J. J. Ribas, 2009, *op. cit.*

25. S. Kerfa, 2010, *op. cit.*, pag. 602.

poráneo 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 Kerfa²⁰⁴, 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"²⁰⁵.

En esta definición de Sonia Kerfa, creemos que habría que matizar más en qué consiste una ampliación 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 filmico 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 a la obra en sí misma. Según Kerfa²⁰⁶, 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

204. S. Kerfa, 2010, *op. cit.*

205. P. Wintonick, 2011, *op. cit.*, pág. 6.

206. S. Kerfa, 2010, *op. cit.*, pág. 691.

de la Cinématographie), que hacen de Francia uno de los principales países productores.

Según Rosa María Ganga²⁰⁷, el documental interactivo se caracteriza por el hecho de 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 a la definición de Wikipedia²⁰⁸, 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"²⁰⁹.

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.

2.5. 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, 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

207. R. M. Ganga, "Cambios y permanencias en el documental de la era digital". En: *Arte y nuevas tecnologías. X Congreso de la Asociación Española de Sociología*, 2004, pág. 450.

208. Consultable en la página web: http://en.wikipedia.org/wiki/Web_documentary.

209. Wikipedia, 2012.

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 estas 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 websoc neme replaces that impossible dream. In docollective image factories digital creative re-imagine documentary. Today, making docmedia is about the synthesis of production tools, funding schemes, multiscreens, and virtual marketing systems. With an added dash of reality"²¹⁰.

Sandra Gaudenzi 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"²¹¹.

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 el 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"²¹².

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 acaba creando un producto final muy diferente. Gaudenzi²¹³ 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, or 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. [...]"²¹⁴.

210. P. Wintonick, 2011, *op. cit.*, pág. 6.

211. S. Gaudenzi, 2009, *op. cit.*, pág. 20.

212. S. Gaudenzi, 2009, *op. cit.*, pág. 21-22.

213. S. Gaudenzi, 2009, *op. cit.*, pág. 22.

214. *Ibid.*

En resumen, parece evidente que una posible definición de documental interactivo deberá asumir el carácter abierto y complejo de este terreno 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 una forma emergente, 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 e 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 a través del medio digital interactivo.

2.6. Terminología para definir esta forma documental

A continuación pretendemos justificar en este epígrafe el hecho de utilizar en este libro 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. 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”²¹⁵, 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 fin de acotar la búsqueda inicial. Pero el soporte web solo es la plataforma más utilizada para producir los nuevos documentales, una rama de la familia del documental interactivo, por lo que consideramos un error generalizar toda la familia del documental interactivo a partir del término *web* (hay documentales interactivos para televisión, instalaciones interactivas, para dispositivos móviles, etc.).

Sobre esta opción, si bien hay otros términos que podrían funcionar parcialmente, como el caso de “digital”, “hipermedia” o “web”, lo cierto es que todos estos conceptos no engloban ni caracterizan tan bien el formato 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 solo 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

215. A. Gálvez (2010). *El documental multimedia interactivo. Una propuesta de modelo de análisis* [Trabajo de investigación]. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. Departament de Comunicació.

línea o el caso de *Guernica, pintura de guerra*²¹⁶, 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 excluye el término *interactivo* y lo sustituye por la palabra *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 los profesores Josep Maria Català y Jacobo Sucari, que prefieren 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 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 doctoral²¹⁷, 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 ámbito como este. 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 terreno como tal, sino solo 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 esta nueva forma 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 futuro del concepto de "género", incluso más allá del de formato, porque este 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.

216. CCRTV Interactiva (Corporació Catalana de Ràdio i Televisió Interactiva). Haiaç Media. *Guernica, pintura de guerra*, 2007. <http://www.rv3.cat/30minuts/guernica/home/home.htm>

217. S. Gaudenzi, 2012, op. cit.

Por otra parte, esta categorización como género propio nos permitiría 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 Larrondo²¹⁸ 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.).

3. Características básicas del documental interactivo

Hemos considerado oportuno agrupar ahora las características más definitorias que caracterizan el documental interactivo con relación a la triple definición que ofrece Nichols²¹⁹. 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 guion y discurso audiovisual lineal) por el término de narración o discurso (interactivo no lineal o multilineal) 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.

218. A. Larrondo, 2009, *op. cit.*

219. B. Nichols, 1991, *op. cit.*

3.1. 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 formato 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 la forma resultante adquiere connotaciones desconocidas. El resultado final del documental (lo que se dice) y el orden discursivo (cómo 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 guion.

1.b Rol asistencial del autor

La pérdida del control sitúa al autor en un escenario asistencial respecto del interactor, pero como una figura tan esencial o más que en el caso lineal. 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 Berenguer²²⁰, en lugar de dejarse enseñar por el autor—premisia básica de los discursos lineales en los medios tradicionales—, en los interactivos el autor adopta un rol más bien asistencial y la relación con el espectador se traduce en un dejarse ayudar para 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"²²¹.

220. X. Berenguer, 2004, *op. cit.*

221. J. I. Ribas, 2000, *op. cit.*, pág. 8.

3.2. 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 hipertexto, 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 como muy relacionados con el ámbito documental:

"Since digital interactive documentaries is still an emerging field (it hardly 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."²²²

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 Ribas²²³, 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 hipertexto (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 restricciones 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"²²⁴.

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 aprenderse 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 actividades sistemáticas y, incluso, institucionalizadas que siguen un determinado currículum 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 sistematización 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"²²⁵.

2.d Documentación de una realidad concreta

Uno de los requerimientos *sine qua non* de la aplicación para pertenecer al formato estudiado es que debe mostrar una voluntad de repre-

222. S. Gaudenzi, 2009, *op. cit.*, pág. 10.

223. J. I. Ribas, 2001, *op. cit.*, pág. 7.

224. J. I. Ribas, 2000, *op. cit.*, pág. 94.

225. J. I. Ribas, 2001, *op. cit.*, pág. 102.

sentación 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 Ribas²²⁶, 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 vínculo²²⁷.

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 Berenguer²²⁸ 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.b 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. Whitelaw²²⁹ 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.

3.3. Características propias desde el punto de vista del 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.

226. J. I. Ribas, 2000, *op. cit.*, pág. 36.

227. J. I. Ribas, 2000, *op. cit.*, pág. 37.

228. X. Berenguer, P. Frisza, D. Jullá, J. I. Ribas, R. Paris (1999), "Diversos models d'interactivitat en el CD-ROM Juan Miró. El color dels sursos". *Formas*, I. Universitat Pompeu Fabra. http://www.iaa.upf.es/formas/formas2/miró_c.htm.

229. M. Whitelaw, 2002, *op. cit.*, pág. 1.

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 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, 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 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"¹⁰⁰.

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.