

EL DOCUMENTAL INTERACTIVO
UNA PROPUESTA DE MODELO DE ANÁLISIS

CAPÍTULO 5: EL DOCUMENTAL INTERACTIVO

5.1 Documental lineal, formas de no ficción interactiva y representación de la realidad

Nos proponemos en este capítulo examinar las diferentes lógicas o formas de organizar y construir el discurso documental sobre la realidad entre los documentales lineales y los documentales interactivos. Por ello, retomaremos las modalidades de representación documental de Bill Nichols (descritas en el tercer capítulo), para distinguir diversos tipos de documentales lineales, y propondremos modos propios de navegación e interacción, para identificar los diferentes tipos de documentales interactivos a partir del análisis de Sandra Gaudenzi (2009). Conviene tener en cuenta de entrada que el ámbito del análisis es complejo y bastante disperso, ya que muchos productos se definen con terminologías diversas: documentales de nuevos medios, documentales digitales o web, películas interactivas, bases de datos narrativas, exploraciones interactivas, visitas virtuales, documentales interactivos, ensayos digitales, etc. Acabaremos argumentando una primera propuesta de definición del documental interactivo y una clasificación de sus principales características.

El género documental es una de las herramientas más potentes para contar historias de no ficción sobre la realidad. Sus múltiples aplicaciones han ayudado al documental a ser un elemento fundamental en la industria del cine, desde la primera película documental, *Nanook of the North* (Robert Flaherty 1922), que demuestra la poderosa inclinación del medio para la inmersión de las audiencias en las vidas de otras personas y lugares. Hoy, el documental sigue aportando al público experiencias únicas, representando la vida y proporcionando observaciones y reflexiones de fondo sobre la cultura, la política, las ideologías y las personas.

Mientras que la representación de la realidad se puede considerar un elemento más común, especialmente en los primeros documentales, con el paso del tiempo los cineastas han llegado a entender el documental como lo describe Stella Bruzzi (2000) en su libro *New documentary: a critical introduction*, es decir, como **una negociación con la realidad**, una mezcla de la realidad de la experiencia del cineasta con sus intentos de comprenderla. Bruzzi, que ha puesto especial énfasis en el papel del realizador de documentales, destaca que son "actos performativos, la verdad de los cuales surge sólo en el momento de la filmación" ('performative acts whose truth comes into being only at the moment of filming' (2000:4). Para ella, el documental es una negociación entre la realidad, por un lado, y la imagen, la interpretación y la

propia parcialidad, de la otra: 'a negotiation between reality on one hand and image, interpretation and bias on the other' (2000:4). La evolución del documental se ha desplazado de representar la realidad, a ordenarla, para, finalmente, convertirse en una negociación de la realidad. Esta evolución no debe ser considerada estrictamente cronológica, sino como movimientos y tendencias que pueden cohabitar en un mismo documental. Pero ¿qué significa realmente la negociación? Bruzzi ve el cineasta como si invadiera un espacio y lo marcara, dejando detrás la ilusión del "cine objetivo", que inspiró el cine directo de los años sesenta. Para Bruzzi (2000), la interrupción de la realidad a partir de la actuación del director de cine es lo que da el significado y el valor al documental. Ella ve el documental como una conjunción dialéctica de un espacio real y los cineastas que lo invaden: 'a dialectical conjunction of a real space and the filmmakers that invade it' (2000:125).

Por su parte, **los medios interactivos, los mundos virtuales y los juegos de video han empezado a redefinir las experiencias documentales** fuera del contexto de la película tradicional. Se puede decir que estas experiencias son documentales, en el sentido que proporcionan información y conocimiento sobre temas y sujetos de la vida real, pero, a diferencia de los documentales tradicionales, estos nuevos documentales permiten que los usuarios tengan una experiencia única, y les ofrece opciones y control sobre el mismo documental (Britain, 2009:2).

Los conceptos de elección y control eran considerados propiedad del documentalista. Cuando este poder es entregado al usuario, como es el caso en los medios interactivos, el papel del autor como narrador -y, en consecuencia, el mismo punto de vista de la historia- se pone en cuestión o se elimina. En los documentales tradicionales, la capacidad de influir en el espectador por parte del autor se da por supuesta, y se ejerce a través de la filmación y la estructura discursiva que se articula a partir de la edición y el montaje. Pero, ¿qué pasa cuando esta capacidad se otorga, al menos en parte, al espectador del documental? ¿Qué pasa cuando el espectador ya no es sólo un espectador, sino que se convierte en un creador de su experiencia documental? Si la historia -y, por extensión, la realidad misma- es verdaderamente negociable, hay múltiples "realidades" que pueden extraerse de un solo evento o de una situación, según quien cuenta la historia. En su primera propuesta de investigación, Sandra Gaudenzi (2009) defiende la idea de que, a partir del aprovechamiento de los medios interactivos, podemos crear experiencias documentadas que capturen las múltiples visiones de la realidad que constituyen nuestro mundo, y dar a todos el poder de documentarse. Esta idea de un documental de "código abierto" se sitúa en un punto intermedio en el extremo del concepto del documental interactivo.

Los objetivos del documental interactivo pueden ser muy similares a los del documental tradicional, pero en lugar de pedir sólo la atención mental del espectador, éste requiere su

aportación física (Gaudenzi, 2009:8). Al permitir una interacción física, el documental interactivo proporciona a los usuarios una vía de composición abierta para navegar a través del material (Choi, 2009:45). Mark Stephen Meadows a *Pause and Effect. The art of interactive narrative* (2003) propone cuatro características básicas en referencia a la interacción con el documental: la capacidad de observación, la de exploración, la de modificación y la reciprocidad.

Por su parte, la estrategia de Nichols es **definir el concepto de documental desde tres puntos de vista diferentes**, consciente de que "cada punto de partida conduce a una definición diferente, pero no contradictoria" ("each starting point leads to a different yet not contradictory definition") (1991:12). Como se ha explicado en el capítulo 3, los tres puntos de vista que propone son los del director, del texto y del espectador. En referencia a la importancia de las expectativas de los usuarios y el papel clave de la tecnología en la creación de una película, dice Gaudenzi (2009:2) que "the user's expectations are as important as the filmmaker agenda in defining documentary, and that technology has an active role in shaping a film, are for me the strengths of Bill Nichols' contribution to the subject matter."

Si se parte del director de cine, son la posición y el poder del cineasta lo que centra el foco de la definición. Aunque esta definición tiene la ventaja de poner de relieve el papel y la influencia del cineasta en la creación de su artefacto, tiene el inconveniente de ser bastante vaga, en cuanto a lo que se entiende por "control" (control de los actores?, de los acontecimientos?, del encuadre?, lo que podría pasar?, de la distribución?, del patrocinio?, etc.). Otra posibilidad es definir un documental como género cinematográfico como muchos otros, es decir, como un tipo de "texto" audiovisual (Nichols, 1991:18). Pero el problema aquí es determinar cuáles son las películas características que deberían formar parte de este género. Esta definición parte de un paradigma estructuralista y, según Gaudenzi (2009:17), tampoco se puede considerar particularmente útil en la búsqueda de una definición de documental interactivo digital. Finalmente, otra opción es definir el documental desde el punto de vista de los usuarios. Una de las expectativas fundamentales del documental es que "sus sonidos y las imágenes transmiten una relación indexada con el mundo histórico" ("that its sounds and images bear an indexical relation to the historical world") (Nichols, 1991:27). Es por ello que el documental se percibe a menudo como realista: el supuesto del espectador se fundamenta en creer que las cosas han sucedido al frente de la cámara, y que habrían pasado de todos modos si la cámara no hubiera estado allí. Si esta hipótesis es verdadera o falsa no es relevante, lo que cuenta es la expectativa del espectador.

La idea **de incluir al espectador y/o usuario en la definición** de un artefacto discursivo como el documental resulta especialmente relevante para Gaudenzi (2009:17), ya que pone el énfasis

en el artefacto como un objeto relacional y disminuye la importancia del control del artefacto. Nichols también ofrece otro posible enfoque para delimitar lo que podría ser un documental. Como hemos repetido, en lugar de concentrarse en sus participantes se concentra en sus "modalidades" de representación. Las modalidades de representación son "formas básicas de organizar textos en relación con ciertos rasgos recurrentes o convenciones" ("basic ways of organizing texts in relation to certain recurrent features or conventions") (Nichols, 1991:32). Una modalidad transmite una perspectiva sobre la realidad, porque la lógica que un documental adopta dice mucho sobre el posicionamiento que el cineasta y su público adoptan, al tratar de intervenir en la realidad. Aquí el énfasis se pone en cómo se hace el documental, lo que se manifiesta en su estructura y en la manera de posicionarse de los diferentes agentes implicados.

En el núcleo de la visión de Nichols se encuentra la creencia de que la práctica documental es el lugar del cuestionamiento de la realidad y del cambio ('Documentary film practice is the site of contestation and change' (Nichols, 1991:12), enfoque particularmente relevante para esta investigación. Pero, como hemos visto, Nichols no adopta una definición única, sino que elige tres puntos de vista (el cineasta, el texto, el espectador) para argumentar como los tres constituyen la lógica general que crea la forma documental de representar de la realidad. Mantendremos este enfoque en el análisis del documental interactivo y a la hora de delimitar sus características. A la hora de proponer el modelo de análisis también adoptaremos un enfoque sistémico (teniendo en cuenta el autor donde Nichols utiliza el término director, el interactor en lugar de espectador y la tecnología en lugar de texto), pero introduciendo e invirtiendo la cuestión crucial: ya no preguntaremos tanto por las maneras de representar la realidad, sino de interactuar con ella. Por eso Gaudenzi (2009:5) las llama modos de interactuar con la no linealidad, en vez de modos de representar la realidad:

"because I want to enforce a view of the documentary as praxis of doing, rather than praxis of communication or representation. In Chapter 1 (the literature review) I argue that the famous *modes of representation* presented by documentary theorist Bill Nichols were relevant for linear documentaries but that it is *modes of interaction* that become key in interactive documentaries." (Gaudenzi, 2009:5)

5.2 Los modos de interacción según Sandra Gaudenzi

Sandra Gaudenzi¹, en su investigación llamada en primera instancia Digital interactive documentary: from representing reality to co-creating reality y en segunda -y definitiva-

¹ Sandra Gaudenzi es profesora del Máster en Medios Interactivos que se imparte en el *London College of Media*, centro adscrito a la *University of the Arts London*. Está preparando su doctorado, centrado en el estudio del documental interactivo en el Departamento de Estudios Culturales de *Goldsmiths University of London*. Ha trabajado en tareas de producción televisiva y en televisión digital interactiva en Gran Bretaña, pero, como ella misma comenta, al darse cuenta que la interactividad en la televisión era mínima, decidió empezar a investigar la relación de los medios interactivos y el documental.

Interactive Documentary: towards an Aesthetic of the multiple (2009)², propone un **planteamiento original para elaborar la historia de los documentales interactivos** a partir de un conjunto limitado de ejemplos seleccionados que muestran cómo la evolución de los llamados nuevos medios ha creado nuevas oportunidades y lógicas de representación de la realidad. Gaudenzi expone uno de los conceptos nucleares de su investigación, los modos de interacción, en paralelo con la evolución de los modos de representación documental de Nichols. Lo argumenta en el párrafo siguiente:

“In the same way Nichols has proposed *modes of representation* to generalize the different logics that filmmakers have adopted in linear documentary making, I will propose *modes of interaction* to illustrate the ways interactive authors have positioned their users, and used technology, to portray the reality they were interested in via the interactive documentary. To trace a short history of digital interactive documentaries (it barely started thirty years ago) it would be tempting to adopt a strictly chronological approach, and to assimilate different styles to an evolution of pre-existing genres (educational, simulation, games etc...) or even by topics of interest (travel, history, diary, nature etc...). But those approaches do not investigate the set of relations that are the focus of this research.” (Gaudenzi, 2009:23)

Como se desprende del párrafo citado, Gaudenzi propone diferentes modos de interacción para delimitar las que considera que son las formas interactivas a través de las cuales los autores se comunican con su público a través del documental interactivo. A la hora de trazar una historia de los **documentales digitales interactivos** (así es como ella los llama, y propone la nueva nomenclatura de **documentales interactivos autopoiéticos**), dice que se podría adoptar un enfoque estrictamente cronológico, el cual permitiría asimilar estilos diferentes para una evolución de los géneros preexistentes (educativos, de simulación, juegos, etc.) o por temas de interés (viajes, historia, agenda, naturaleza, etc.). Sin embargo, según ella, estos enfoques no son los correctos para llevar a cabo con éxito el enfoque de la investigación.

Para analizar las diferentes lógicas de negociación con la realidad, establece un paralelo entre la manera en que la interactividad se ha entendido y utilizado en los documentales interactivos existentes, y las relaciones que se han impuesto entre el autor, el usuario y los medios de comunicación. **Los modos de interactividad** que siguen son el primer intento de la autora para analizar y ordenar las principales tendencias en este ámbito. Estos modos serán utilizados principalmente para formular preguntas sobre las relaciones entre el documental interactivo digital y el autor, el usuario, el proceso de producción y los medios de comunicación. Lo que

² Hay que mencionar que este trabajo de investigación está en fase de elaboración (con lo que puede experimentar bastantes cambios), y que Gaudenzi está terminando de redactar el capítulo cuarto, con lo que espera cerrar y defender la presente investigación, y así obtener el DEA-Diploma de Estudios Avanzados-en diciembre de 2010.

más interesa a Gaudenzi es estudiar cómo se ha establecido la interacción entre el usuario y la interfaz (también los programas), y qué noción de comunicación la ha inspirado.

Desde una perspectiva centrada en la terminología de Interacción Persona-Ordenador, la autora intenta rastrear como la llegada de los ordenadores personales ha inspirado varias maneras de interacción entre el contenido y el usuario. Su hipótesis (2009:23-24) es que estos modos se corresponden con visiones diferentes, y a veces con preferencias, lo que una comunicación más o menos abierta con la máquina puede generar y del lugar donde la subjetividad se puede colocar, o ser creada, en un intercambio digital.

En general, Gaudenzi (2009) cree que el cineasta lineal es un narrador y necesita el control, pero el realizador de documentales interactivos se parece más a una figura endiosada que quiere crear el mundo del documental, pero no influir. Ella utiliza la teoría de la cibernética para ilustrar la metáfora del documental como un ser vivo, donde el documentalista es el que da la vida, pero el mismo documental en sí es sostenido a través de las contribuciones de la gente externa. Se refiere a este concepto como un documental autopoiético, lo que significa que siempre se encuentra en constante adaptación, para ajustarse a los cambios en el sistema gracias al cual existe, y que le permite a la vez sobrevivir a los cambios en la tecnología y en las percepciones culturales. Para Gaudenzi, esta es la versión ideal de un documental interactivo, lo que existe gracias a la interacción con el usuario, y puede proporcionar una mejor representación de la "verdad" al permitir representar las infinitas visiones de la realidad que hay en el documental.

Sin embargo, aunque el documental autopoiético aún no existe, la autora llama a estos cuatro modos de interacción como los propios de la conversación, el hipertexto, la participación y la manera experiencial. Para cada uno, como queda recogido en la tabla 5.1, propone una metáfora y define sus funciones de usuario, su papel de autor y su lógica de la interactividad. Los modos no son jerárquicos, ni cronológicos, y mucho menos exhaustivos en la representación de un ámbito en constante evolución. Representan una manera de ver las tendencias en un género que aún no está claramente establecido (Gaudenzi, 2009:40).

Taula 5.1

MODES OF INTERACTION IN DIGITAL INTERACTIVE DOCUMENTARY

	INTERACTIVE DOCUMENTARY EXAMPLES	LOGIC OF INTERACTIVITY (DIFFERENT SOURCES)	FUNCTION OF THE USER (ACCORDING TO E. AARSETH)	ROLE OF THE AUTHOR
CONVERSATIONAL MODE (Metaphor = Conversation)	<ul style="list-style-type: none"> * The Aspen Moviemap (1980) MIT * Sim City (1989) Will Wright * The Sims (2000) Will Wright * Americas Army (2002) US Army * JFK Reloaded (2004) Traffic Software 	Inspired by Andy Lippman's 5 corollaries: <ol style="list-style-type: none"> 1. interruptability 2. graceful degradation 3. limited look ahead 4. no default 5. impression of infinite database 	Role playing Configurative	To create a world , its rules and the user's agency
HITCHHIKING / HYPERTEXT MODE (Metaphor = Hitchhiking)	<ul style="list-style-type: none"> * Moss Landing (1989) Apple M.MediaLab * Inmemory (1997) Chris Marker * Bleeding through: Layers of Los Angeles (2003) Labyrinth Project * Forgotten Flags (2007) Florian Thalhofer * Rehearsing Reality (2007) Nina Simoes 	Inspired by Turner's algorithmic computation: <ul style="list-style-type: none"> * limited storage * computation is closed * behavior is fixed 	Explorative	To create possible paths within a closed database
PARTICIPATIVE MODE (Metaphor = Building or one-sided conversation)	<ul style="list-style-type: none"> * Boston Renewed Vistas (1995-2004) Davenport * Depford TV (2005-ongoing) Adnan Hadzi * The Echo Chamber Project (2006-ongoing) Kent Bye * Over the Hills website (2007-ongoing) Sunny Bergman 	Inspired by : <ul style="list-style-type: none"> * interruptability * evolving database 	Explorative Configurative	To create the condition to populate a database Decide what to do with the database
EXPERIENTIAL MODE (Metaphor = Dancing)	<ul style="list-style-type: none"> * Greenwich Emotional Map (2005-6) Christian Nold * Rider Spoke (2007) Blast Theory 	Inspired by: <ul style="list-style-type: none"> interactive computation (or the Super-Turing computation) * interaction with the world * infinity of memory and time resources * evolution of the system 	Explorative Role Playing Configurative Poetic	To design experiences in a dynamic environment

5.1 Modos de interacción a partir de los cuales se articula una cronología del documental digital interactivo según el análisis de Sandra Gaudenzi (2009)

5.3 Aproximación a una definición

Si la definición de documental es borrosa y se encuentra en un momento de construcción, como hemos visto en el capítulo 3, la definición de documental interactivo aún se encuentra en un estadio anterior. Proponemos aquí una aproximación al concepto y a una posible definición de los documentales interactivos, a partir de las propuestas del estudio mencionado de Sandra Gaudenzi, que comenta, en este sentido:

“If documentary is a fuzzy concept, digital interactive documentary is a concept yet to be defined. This comes with no surprise, since it is an emergent field, but the lack of writing on digital interactive documentary has also to do with the fact that new media artists do not consider themselves documentary makers, and therefore they call their work anything but interactive documentaries. In 2002 artist and academic Mitchell Whitelaw was noticing the rise of the terminology “interactive documentary” (Gaudenzi, 2009:20).

El problema a la hora de definir qué es un documental interactivo no surge sólo de su falta de aceptación o de no delimitar una corriente principal. Esto, según Gaudenzi, se ilustra claramente en el hecho de que hay muchos críticos cinematográficos y documentales que dudan de que un documental interactivo se pueda considerar como tal, debido a la falta de una voz narrativa fuerte. Los que han intentado definir el término han tratado el documental digital interactivo como una **evolución del documental lineal**, enmarcada dentro del predominio de la convergencia digital. Han asumido que el documental interactivo es básicamente vídeo y que su interactividad asociada es sólo una manera de navegar a través de su contenido visual. Una muestra de los que han intentado describir el género son Xavier Berenguer, Carolyn Handler Miller y Katherine Goodnow.

Xavier Berenguer (2004) considera el documental interactivo como un tipo de narrativa interactiva que ha emergido aparte de los hipertextos y juegos de los años ochenta. Como se apunta en la aproximación realizada en torno a varios conceptos clave de la teoría de la interactividad en el segundo capítulo, cuando la narrativa se convierte interactiva a través del uso de los medios digitales, se puede propagar en tres direcciones principales: narrativa interactiva, documental interactivo y juegos. Carolyn Handler Miller, autora del libro *Digital Storytelling* (2004), también considera el documental interactivo como un tipo de película interactiva de no ficción. La autora dice que los espectadores ‘can be given the opportunity of choosing what material to see and in what order. They might also get to choose among several audio tracks’ (Handler Miller, 2004:345). Desde el punto de vista de Katherine Goodnow, los documentales interactivos provienen de los experimentos iniciales de las películas interactivas, donde la actividad física, más que la cognitiva, es utilizada para navegar en directo a través del material existente (vídeo o película). Gaudenzi valora la distinción básica entre las funciones físicas y cognitivas que realiza Goodnow: “Goodnow makes a Distinction between cognitive function (the act of understanding and Interpreting) and physical activity (where the 'audience

must do something in order to fulfill the desire to know how the story will end, or to explore alternative storylines' "(Goodnow, 2004:2), pero discrepa cuando intenta plantear el fenómeno del documental interactivo desde la perspectiva de una evolución a partir de otros géneros o tendencias, y en cambio se acerca a las posiciones de Mitchell Whitelaw (2002:3):

“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’ (Gaudenzi, 2009:21)

Whitelaw nos acaba dando una pista que será nuclear en nuestra aproximación, que también adopta Gaudenzi (2009:21): **el documental interactivo ofrece sus propias maneras o recursos para jugar con la realidad, y por extensión, para representarla.** Esta investigadora 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 ella, 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, interfaz o con los ordenadores.

“Although there is a vast literature on this topic, the authors that use the term interactive media are normally not specific about what they mean by this term. Handler Miller describes digital technology as ‘microprocessors, wireless signals, the Web, DVDs, and so on. Interactivity is one of its hallmarks. Older media cannot support back-and-forth communications between the audience and the material -interactivity- and this is a radical difference between the older media and the new (Miller, 2004:XIII). Berenguer just states that the interactive aspects of the first computer ‘only acquired relevance in the cultural sphere with the appearance, in the eighties, of graphic interfaces and the consequent possibilities’ (2007:1). It is assumed that any choice made by the user, or any feed-back provided by the computer counts as interactive. The nature, the levels and the consequences of this interaction are normally ignored” (Gaudenzi, 2009:21-22).

De acuerdo con esta autora, creemos que una aproximación útil sería empezar asumiendo que tanto el documental lineal como el interactivo pretenden documentar la realidad, pero el tipo de material en referencia a los medios y a las preferencias de sus autores y participantes acaban creando un producto final muy diferente. Gaudenzi (2009:22) sigue la aproximación expresando una premisa básica en su trabajo y análisis para diferenciar el documental lineal del interactivo:

“If linear documentary demands a cognitive participation from its viewers (often seen as interpretation) the interactive documentary adds the demand of some physical participation (decisions that translate in a physical act such as clicking, moving, speaking, tapping etc...). If linear documentary is video, of film, based, interactive documentary can use any existing media.

And if linear documentary depends of the decisions of its filmmaker (both while filming and editing), interactive documentary does not necessarily have a clear demarcation between those two roles [...]”(Gaudenzi, 2009:22).

En resumen, parece evidente que una posible definición de documental interactivo deberá asumir el carácter abierto y complejo de este género concreto (siempre sometido 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 provisionalmente los documentales interactivos como **aplicaciones interactivas en línea o fuera de línea, realizadas con la voluntad de representar y documentar la realidad con unos mecanismos propios, que llamaremos modalidades de navegación e interacción, en función del grado de participación que contemplen.**

Se trata de un género emergente, el cual se enmarca en un **formato virgen, pendiente de exploración y 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 **representar y a la vez interactuar con la realidad, hecho que conlleva la consideración y la utilización de un conjunto de técnicas o modos para hacerlo (modalidades de navegación e interacción), que 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 acabar en un punto determinado por el autor, pero también admite una estructura multidesarrollo, que contemple diferentes recorridos y desenlaces.

A continuación se justifica el hecho de utilizar en este trabajo la nomenclatura de **documental interactivo:**

Documental: Es evidente que todos los documentales multimedia interactivos tienen una **voluntad de documentar y representar la realidad de alguna manera concreta**, y, por tanto, observamos un propósito documental evidente. En este aspecto, nos encontramos ante los mismos intereses que en los documentales audiovisuales tradicionales. Siguiendo el propuesto en el primer capítulo como segunda condición indispensable (el documento debe mostrar la voluntad de representación de la realidad con la intención de documentar una situación de alguna manera concreta), el término documental sitúa el género en la categoría de la no ficción cinematográfica.

Interactivo: Finalmente, la llamamos interactivo debido a que **la navegación e interacción resultante se produce 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 la figura del interactor juega un papel destacado en el proceso comunicativo.

Multimedia: Otro término que también podría funcionar es el de multimedia. Si bien también hay otras palabras que podrían funcionar perfectamente, como el caso de "digital", "hipermedia" o "web", lo cierto es que encontramos que todos estos conceptos no engloban ni caracterizan tan bien el género como la denominación de "multimedia", por un lado, el término "digital" es demasiado poco preciso, ya que la mayoría de procesos audiovisuales responden hoy a parámetros digitales; por otra, el hecho de llamarlo "hipermedia" nos remite hacia las redes de información hipertextual interconectada, con lo que la precisión tampoco es muy exacta; por último, el término "web" designa un tipo de producto que sólo se puede ubicar en la red, y este no es el caso que tratamos, ya que este género también se puede localizar en otros soportes. Los documentales interactivos pueden elaborarse para otros soportes, como los fuera de línea (como se ha visto en los ejemplos citados de Ribas, 2000) o el caso de *Guernika, pintura de guerra* (2007), que se puede visualizar tanto en la televisión, como 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 lo 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.

Como segunda posible propuesta genérica, nos hemos decantado por la nomenclatura de **aplicaciones documentales interactivas** (o aplicativos documentales interactivos), ya que consideramos que la expresión también designa de una manera completa las propiedades y atributos del género estudiado.

5.4 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 que la Web 1.0 se convirtió en la Web 2.0 de forma natural. Este criterio evolucionista nos parece insuficiente para enmarcar y definir un género tan complejo y variado.

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 bien lo podemos escoger), y vamos encontrando bifurcaciones y caminos alternativos siguiendo la ruta que sigamos. La decisión final no la tiene, como en el primer caso, el director de la obra, sino el interactor. Por lo tanto, tampoco hablamos de un solo discurso, sino de diferentes despliegues 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 capital que abordamos en profundidad en el apartado siguiente.

En suma, el elemento clave que diferencia el ámbito audiovisual del interactivo es evidente: la narración tradicional incluye una linealidad y no se puede alterar el orden del discurso, mientras que en el ámbito interactivo se puede afectar este orden y modificarlo. Como comenta Berenguer (2004), hay "comportamientos reactivos en los automatismos, también hay comportamientos participativos en determinadas obras de comunicación y expresión, pero, de acuerdo con esta definición, ni unos ni otros pueden considerarse comportamientos interactivos".

Por lo tanto, acotando esta primera idea, en los documentales lineales podemos encontrar componentes reactivos (activados a partir del mando del DVD, como ver escenas, subtítulos, extras, etc.), mientras que en los documentales interactivos no lineales encontramos componentes interactivos, es decir, **hay que entender el sistema y tomar decisiones para avanzar**. En el primer caso el tipo de interacción es débil, mientras que en el segundo es media o fuerte (en el caso de los documentales lineales, tan sólo pulsando el *play* del DVD o con el ratón ya vemos el documental, mientras en el caso interactivo hay que realizar diferentes acciones con diferentes propósitos: enlazar con la aplicación, elegir idioma y modalidad de navegación y de interacción, conocer el sistema, 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 sólo un tipo de participación cognitiva (mental) de su público, que se traduce en una interpretación y

reflexión mental de lo visto, mientras en el segundo caso, el documental interactivo exige, aparte de la interpretación cognitiva, un tipo de **participación física relacionada con la toma de decisiones** y que se traduce en la utilización del ratón, el movimiento por el escenario virtual, la utilización del teclado y escritura, el habla, etc. Argumenta Gaudenzi (2009:97):

“ [...] a certain level of interaction has been experimented in linear documentary films. This interaction was only possible by acknowledging that the observer, the filmmaker, is in active relation with her shooting environment. For a long time the passage from observation to enaction only took place between the filmmaker and the participants during the filming. From the moment the film started being edited it acquired a close form. The novelty of social and participative media is to include the viewer, the third level observer, and to give her agency in the feedback loops between media, content and environment. As a result the viewer participant engages differently in an interactive documentary than in a linear one. Her agency goes far beyond the act of interpretation or empathy, typical in linear films, and stretches as far as new modes of interaction can go. What is relevant in digital interactive forms is the degree of agency that the multiple participants have on the final product and how those actions will position them. The degree of agency depends on the different modes of interaction that are possible in digital media. “(Gaudenzi, 2009:97)

Por último, y asociado con los conceptos anteriormente expuestos, esta respuesta física solicitada al interactor se lleva a cabo a partir de los elementos propios que el documental interactivo plantea: **las modalidades de navegación y de interacción**. Las modalidades de representación de Bill Nichols eran pertinentes en el caso de los documentales lineales, pero en el caso que nos ocupa -el análisis de los documentales interactivos-, son las modalidades de navegación y de interacción los elementos clave. Esta perspectiva reconduce la atención del estudio del documental como producto acabado, que se puede analizar a través de estilos y convenciones (posición de la cámara, la presencia de la voz en off, el estilo de la edición, el papel político, etc.) hacia el estudio del documental como una forma dinámica, como un sistema compuesto por sus relaciones con realidades diferentes (las personas que han sido entrevistadas, la mediación de la cámara, los pensamientos íntimos del autor, la participación del usuario, el contexto cultural y económico, etc.).

Finalmente, el hecho de analizar el documental interactivo a partir de sus modalidades de navegación y de interacción marca la cuarta gran diferencia entre los dos tipos de documentales: durante todo el proceso productivo, un documental lineal puede cambiar constantemente, pero una vez editado, este proceso de cambio se detiene. El proceso de producción y el proceso de visualización se mantienen separados a 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 siguen cambiando hasta que la colaboración y la participación sea sostenible, o deseada por los usuarios o sistemas que lo componen.

5.5 De la pérdida de control sobre la narración.

La mayor diferencia (y conflicto) entre los objetivos del documental tradicional y los objetivos del documental interactivo se encuentra **en el ámbito de la autoría y del control sobre el discurso narrativo**. Inssok Choi (2009:44) señala en su artículo *Interactive documentary: A production model for nonfiction multimedia narratives*, el hecho de que la película documental existe para hacer que el director de cine cuente una historia, es decir, el director es el autor, lo que significa que él es responsable de contextualizar las perspectivas y fundamentos a través de la narración. En esencia, el papel del cineasta es crear sentido a partir de la realidad. El documental interactivo, por el contrario, al permitir que los usuarios tomen el control de la narración de la historia, **amenaza el papel del documentalista como autor y, por tanto, su capacidad de crear significado** (Galloway, 2007:335).

Por ejemplo, en lugar de editar una película linealmente, un documentalista puede decidir la creación de 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), y permite que el usuario profundice en asuntos de interés, para crear una experiencia documental muy personal. Este ejemplo, una posibilidad entre un extenso abanico, es inquietante para determinados documentalistas, porque esta dinámica de pérdida de control es diametralmente opuesta respecto a sus objetivos como cineastas, que es contar una historia basada en su experiencia de vida de manera subjetiva y personal. Como señala Sandra Dickson (2009), realizadora y profesora de documentales de la Wake Forest University, incluso puede ser irresponsable por parte del director de cine renunciar a este control, ya que sin contexto referido a la película (que generalmente proporciona el documentalista) existe la posibilidad de una mala interpretación completa de los materiales en sí mismos.

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 es perder el control sobre el significado de la película**, y, para muchos cineastas, este simplemente no es su objetivo. La autoría es un objetivo inherente del documental tradicional y, por tanto, presenta resistencia a la consolidación de los medios interactivos y su manera de construir el discurso. Pero eso no quiere decir en absoluto que los cineastas no utilicen la red como plataforma. Por el contrario, los documentales están descubriendo esta plataforma para la distribución en un momento en que esta industria se encuentra sobresaturada, debido a la fuerte competencia entre empresas y entre los propios documentalistas.

Sin embargo, hay 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, y 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 para el circuito de festivales. Por otra parte, en el aspecto técnico, el principal problema es que este uso limitado de Internet trata de poner un medio pasivo en una plataforma interactiva, es decir, se coloca un proyecto en línea, pero las posibilidades de interacción siguen siendo bajas. Y, además, la pantalla del ordenador no tiene las características de recepción y visualización propias del cine o de la televisión en alta definición (Britain, 2009:6).

5.6 De la pérdida de la perspectiva o línea narrativa

Sin la perspectiva de una buena experiencia interactiva, el usuario puede preguntarse por qué se ha de interactuar con él. En resumen, **sin una perspectiva o narrativa concreta, la experiencia puede ser aburrida o puede perder el sentido, sea el documental interactivo o no**. Como destaca Connor Britain (2009:7), un buen ejemplo de este concepto se puede encontrar en dos ejemplos de documentales interactivos, *Black Friday*³ (2004) y *Becoming Human*⁴ (1982). 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 cuenta los acontecimientos desde una perspectiva histórica y no tiene 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.

El documental, después de todo, funciona gracias a su capacidad para **organizar una historia de tal modo que sea a la vez informativa y entretenida**. Y el formato interactivo, siguiendo la tradición, debe intentar ofrecer experiencias similares que mezclen de manera eficiente y atractiva una propuesta lúdica -de entretenimiento- con una de didáctica -conocimiento-. Mezclando estos dos aspectos se puede conseguir equiparar el género estudiado de no ficción a propuestas cercanas a la ficción. Alex Gibney (2009), director de cine, señala que el poder del documental radica en su capacidad de aprovechar las técnicas cinematográficas para crear

³ Consultable en línea en:<http://www.abc.net.au/blackfriday/home/default.htm>

⁴ Consultable en línea en:<http://www.becominghuman.org/>

imágenes íntimas que motiven a la gente a no dejar de pensar en un tema después de que la película acabe. Como comenta en una entrevista que realizó con Connor Britain en octubre de 2009: “This can’t be expressed in a paper or in an essay, which is the beauty of the documentary,” says Gibney. “It’s a narrative account of real life. It’s reality that rises to the mythic.” (Gibney, 2009)

En el mercado actual de la información y el ocio, el tiempo del público se ha convertido en el objeto más apreciado por los medios. En la sociedad occidental, la gente dispone hoy de recursos económicos suficientes para consumir cualquier medio pero, en cambio, no tiene el tiempo necesario para su consumo. Asegurar este tiempo de consumo constituye un objetivo estratégico para los medios. Diferentes autores definen el mercado actual de la información como un mercado de la atención (Salaverría, 2003:37). El documental interactivo existe en un medio donde es difícil retener algunos minutos a los usuarios en cualquier página, y, por tanto, mantener la atención de los estos 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 obligar al usuario a permanecer y salir con una impresión profunda y duradera. El poder de la película para contar historias convincentes y enviar mensajes rotundos es esencial en el género documental interactivo como lo es también en el lineal, y como tal, es crucial para el éxito del género. En este sentido, la autoría no es sólo un capricho que los directores de documentales quieren retener en relación a su trabajo para contar historias, sino porque esta voz narrativa fuerte es lo que hace que los documentales sean tan convincentes. Si con la interactividad no se pueden ofrecer experiencias atractivas, la obra no llegará a cumplir sus objetivos como documental. Y si bien es evidente que el medio digital atrae a un público amplio, parece que deberá conservar un grado de autoría y una perspectiva clara, porque la experiencia del usuario conecte con una buena comprensión del tema (Britain, 2009:8).

5.7 Algunos ejemplos de clasificaciones

5.7.1 Las cuatro categorías de documental interactivo descritas por Galloway, McAlpine y Harris (2007)

No se debe confundir con los cuatro modos de interacción propuestos por Sandra Gaudenzi (2009). Dayna Galloway (2007:325), en su artículo *From Michael Moore to JFK Reloaded: Towards a working model of interactive documentary* (2007), junto con Kenneth McAlpine y Paul Harris, desarrolla cuatro categorías de documental interactivo. Sus cuatro categorías son las de adaptación pasiva, de adaptación activa, inmersiva, y documental interactivo expansivo.

El documental de adaptación pasiva es similar al concepto del sistema CyberBELT, donde el usuario mira el documental y la base de datos realiza los cambios en función de las respuestas del usuario sobre la materia (utilizando la tecnología para detectar estas respuestas). La categoría de adaptación activa simplemente da al usuario la posibilidad de llevar a cabo conscientemente la navegación del documental (similar al modelo autostop de Gaudenzi). La categoría de inmersión hace que la entrada del usuario y la retroalimentación se conviertan plenamente participativas, y sitúa al usuario en el interior del mundo retratado, de manera que pueda experimentar los acontecimientos de primera mano (similar al modo de conversación de Gaudenzi). Este concepto utiliza la idea de los juegos y mundos virtuales como experiencias documental. Finalmente, la categoría expansiva utiliza un método de interacción de masas para ofrecer una experiencia documental basada en la comunidad (similar al modo participativo de Gaudenzi), es decir, un wiki-documental (Galloway et al, 2007: 331-335). Estas cuatro categorías de documental interactivo funcionan en gran medida gracias al aprovechamiento de los entornos virtuales para crear experiencias documentales.

5.7.2 El juego-documental. Hacia la modalidad inmersiva

Los videojuegos han comenzado a aprovechar el potencial de sofisticadas simulaciones, gracias a la tecnología actual y, al hacerlo, crean un futuro nuevo potencial de experiencias documentales (Britain, 2009:12). El rápido crecimiento de la industria de los videojuegos ha dado lugar a la creación de un número de nuevos nichos de géneros, pero pocos pueden ser más controvertidos que el crecimiento de juegos de ordenador documental, llamados "juegos documentales". El propósito de estas simulaciones, a diferencia de la mayoría de los juegos de vídeo, se centra en la educación, la formación o la política, que van más allá de fines de entretenimiento (Raessens, 2006:215).

Como dice Joost Raessens a *Reality play: Documentary computer games beyond fact and Fiction* (2006), el objetivo principal del "documento-juego", como a menudo se denomina, es exponer los jugadores a hechos del pasado y tratar de "facticidad" (Raessens, 2006:215). Pero ¿puede un juego de video proporcionar una visión significativa sobre los acontecimientos de la vida real? El autor apunta a la dedicación del documento juego para la reconstrucción de la complejidad de las experiencias de la vida real mediante la simulación de "sentir, las decisiones morales y el sensible", y dejar al jugador con un sentido de una situación que de otro modo no habría tenido la oportunidad de experimentar (Raessens, 2006:215-216). Galloway, McAlpine y Harris (2007:329) argumentan que hay suficientes paralelismos entre el documental y los objetivos del juego documental para constituir una comparación ecuánime, y apuntan que gracias a que el juego de video tiene una habilidad innata para crear historias y personajes atractivos, se presta fácilmente a la inmersión del jugador en la simulación.

5.8 Características básicas del documental interactivo

Hemos considerado oportuno agrupar ahora las características más definitorias que caracterizan el documental interactivo en relación a la triple definición que ofrece Nichols (1991) y que se expone en el capítulo 3. 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 existente), el texto (entendido como guión 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.

5.8.1 Características propias desde el punto de vista del autor (emisor)

1.a. Pérdida del control por parte del director y regeneración del sistema

El nuevo género y las nuevas modalidades de navegación y de interacción resultantes cuentan con **características generativas por parte del usuario**, y en este punto **el autor pierde el control sobre el flujo de su obra** y el género adquiere connotaciones desconocidas. El resultado final del documental (lo que se dice) y el orden discursivo (como se dice, de qué manera) puede acabar adoptando una forma muy diferente a la que, en un estadio inicial, el director había plasmado en un guión.

1.b. Rol asistencial del autor

La pérdida del control sitúa al autor en un **escenario asistencial** en relación con el interactor. Hablamos de autoría personal en un inicio, pero como no se trata de un producto cerrado, la autoría se vuelve compartida y el director de la obra cede el control del flujo lineal y no lineal. Como afirma Berenguer (2004), en lugar de “dejarse enseñar por el autor” -premisa básica de los discursos lineales en los medios tradicionales-, en los interactivos el autor coge un rol más bien asistencial y la relación con el espectador se traduce en un **“dejarse ayudar 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" (Ribas, 2000:8).

5.8.2 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 llaman de diferentes maneras**: aplicaciones multimedia, aplicaciones de hipermedia, hiperdocumentos, aplicaciones interactivas multimedia, o simplemente interactivos o hipertexto. Gaudenzi propone otras terminologías, muy alejadas del concepto original, suscitadas muchas veces porque estos proyectos no son considerados por la industria **muy relacionados con el ámbito documental**:

"Since digital interactive documentaries is still an emerging field (it barely started thirty years ago), it is difficult to find such examples, mainly because people refer to themselves with various terminologies: new media documentaries, digital documentaries, interactive film, database narrative etc... Most of the time what I would consider an interactive documentary is not linked by the industry with the "documentary family" and is called an online forum, a digital art piece, a locative game, and educational product, a 3D world, an emotional map, etc., making my search for examples particularly difficult." (Gaudenzi, 2009:10)

2.b. Aplicaciones interactivas multimedia divulgativas y documentales

Los documentales interactivos se pueden encuadrar dentro de un género interactivo más general, que se podría definir como el de las **aplicaciones interactivas multimedia divulgativas y documentales**. Según Ribas (2000:7), se trata de "xarxes específiques d'informació interconnectada, realitzades per un autor o, de forma més significativa, per un equip d'autors, adreçada a un públic concret en un context concret i amb la finalitat bàsica de transmetre-li un determinat contingut cultural o de coneixement, sense una finalitat educativa explícita.". Más específicamente, se trata de las aplicaciones hipermedia (o aplicaciones interactivas multimedia o interactivos multimedia), es decir, redes específicas de información multimedia interconectada . Y si reducimos más el terreno, nos centramos en "aquellas que tienen una finalitat específica i, per tant, una estructuració i unes constriccions de navegació triades conscientment per un autor amb la intenció d'assolir els objectius de l'aplicació, d'acord amb els mecanismes propis del mitjà interactiu"(Ribas, 2000: 94).

2.c. Tipo de formato vinculado a los géneros de no ficción

El documental interactivo es un tipo de formato relacionado con los **géneros de no ficción**. Esta no ficción es **interactiva** y se articula a partir de una voluntad de transmisión de conocimiento a partir de la educación informal, es decir, la focalización recae sobre proyectos que muestren una clara intención de divulgación, pero en ningún caso la obligatoriedad de aprenderse la lección por parte del interactor, en los que exista como mínimo una forma determinada de interactuar con el sistema (que el usuario tenga que tomar decisiones para avanzar), y que se encuentren ubicados en Internet.

La educación formal y la no formal se corresponden con todas las actividades sistematizadas e, incluso, institucionalizadas que siguen un determinado currículo 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 asistemización del proceso desde el punto de vista didáctico y por buscar en el receptor unas intenciones intrínsecas, es decir, no motivadas por otra cosa que no sean los propios intereses personales.”(Ribas, 2001:182)

2.d. Documentación de una realidad concreta

Uno de los requerimientos *sine qua non* de la aplicación para pertenecer al género estudiado es que debe mostrar una voluntad de representación de la realidad, con la intención de documentar una situación de una manera concreta.

2.e. Hipertexto, nodos y vínculos

Desde una perspectiva analítica, la estructura del documental interactivo responde a un esqueleto hipertextual constituido de nodos, vínculos y anclas. Lo que varía es los tipos de medios manipulados, que pasan de ser puramente textuales a ser una mezcla de diferentes formatos (imagen, sonido, texto, etc.). Según Ribas (2000:36), se puede definir el **hipertexto** como “una xarxa de peces interconnectades d’informació textual”. Es un sistema de organización de la información basado en la posibilidad de moverse por dentro de un texto y visitar textos diferentes por medio de palabras clave. 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 **vínculos** (*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 vínculo está conectado. Esta pequeña parte, que puede ser una palabra, una frase, un fragmento de imagen, se llama el **ancla** del vínculo (Ribas, 2000:37).

2.f. Esquema nodal y bifurcado del discurso narrativo

Los sistemas interactivos deben prever más de un despliegue a la vez y, como más variados estos sean, mejor. El elemento clave que diferencia el ámbito audiovisual del interactivo es la linealidad del primero, que no permite alterar el orden del discurso, mientras que en el ámbito interactivo se puede **afectar este orden, e incluso modificarlo**. El ejemplo del caligrama ilustra perfectamente la idea que se quiere transmitir: su estructura se configura como una muestra muy elemental de una obra diversificada que admite varias lecturas. Para Berenguer (1998) hay cuatro modelos que se adecuan a diferentes posibles estructuras de narración no lineal: narrativa no lineal ramificada, interrumpida, orientada a objetos y conservadora.

2.h. Narración no lineal

La narración no lineal (equiparable por un autor a la **pérdida de control discursivo**) es vista como un problema en el mundo del documental tradicional. Whitelaw (2002:1) lo explica así: 'New media forms pose a fundamental challenge to the principle of narrative coherence, which is at the core of traditional documentary. If we explode and open the structure, how can we be sure that the story is being conveyed?'. Whitelaw reflexiona en torno a la estructura abierta de las obras y el tipo de información que se transmite. Con el otorgamiento de autonomía al usuario, surgen muchos interrogantes respecto de la cesión de control y la forma que puede adquirir el discurso original, a partir de su constante regeneración y reestructuración.

5.8.3 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 o "offline" se localizan en **soportes físicos**, mientras que las aplicaciones en línea o "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** por parte del interactor. Como describe Sandra Gaudenzi (2009:4), cuando nos referimos a los documentales interactivos ubicados en la red, nos referimos a documentales digitales interactivos que "no sólo utilizan un

soporte digital, que podría ser cualquier soporte existente, desde vídeo digital hasta teléfonos móviles o la red, sino que también requieren un tipo de interacción física-corporal del usuario-participante ", una participación que va más allá del acto mental de la interpretación," con el objetivo de identificar diferentes lógicas de documentación de la realidad y nuevos modelos de subjetividad posibles".

3.b. Interacción basada en la toma de decisiones para avanzar (modalidades de navegación) y relación con los demás (modalidades de interacción)

El concepto *interacción* se encuentra presente en productos que presenten cualquier tipo de interacción física: corporal, ya sea a través de ratón, así como 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 en ellos un tipo concreto de contenidos**. De acuerdo con la aproximación de Berenguer, hemos dividido la interacción en tres categorías: **fuerte, media 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 media o fuerte (debe involucrar al usuario hacia un tipo de respuesta física, en el sentido fuerte del término). La toma de decisiones, por lo tanto, se considera un requisito básico para avanzar en la historia. El usuario puede interactuar a partir de la interfaz (y sus modalidades de navegación) o a partir de los contenidos y/o los otros usuarios (modalidades de interacción).

3.c. Nuevos receptores que configuran un nuevo tipo de audiencia

Estos receptores, a los que se puede aplicar los parámetros propuestos por Alejandro Piscitelli (2009) en relación 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 delante de pantallas de ordenador más que de televisor**. Según Berenguer (1998), las narraciones interactivas pueden llegar a emocionar este nuevo público, del mismo modo como lo hace una narración tradicional. Esto ocurre gracias a un relevo generacional "digitalmente nativo", a una evolución de las tecnologías y a una cultura interactiva, es decir, una cultura de obras de comunicación con el ordenador como médium.

3.d. Sistema abierto y generativo: sistema vivo que se adapta a un entorno

Adoptamos la aportación principal de Gaudenzi (2009) a la hora de considerar el documental interactivo como un mecanismo "autopoiético" u organismo vivo que se relaciona con su entorno a través de los diferentes modos de interacción. Aquí está la diferencia principal entre el relato lineal y el interactivo digital:

“This is one of the differences between linear and interactive documentaries: digital interactive documentaries can be seen as “living systems” that continue to change themselves until collaboration and participation is sustainable, or wished by the users, or by the systems that compose it. In order to see the documentary as a system in constant relation with its environment, and to see it as “a living system” I propose in this research to use a Cybernetic approach, more precisely a Second Order Cybernetic approach, and to see the documentary as an autopoietic entity with different possible levels of openness, or closure, with its environment”(Gaudenzi, 2009:6).

3.e. El espectador cambia de estatuto: es un usuario-interactor-participante-contribuidor activo

El medio interactivo se muestra potencialmente apto para ayudar al interactor a **descubrir, elegir, reflexionar, participar e incluso crear**. Los espectadores de este nuevo medio, ahora convertidos ya no en espectadores pasivos sino en interactores activos, ganan en presencia e identificación, intervienen en la experiencia audiovisual y, a la vez, la comparten con otros. Incorporan las condiciones de **usuario**, en el sentido 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.