

EL DOCUMENTAL INTERACTIVO  
UNA PROPUESTA DE MODELO DE ANÁLISIS

**CAPÍTULO 6: PROPUESTA DE MODELO DE ANÁLISIS DEL DOCUMENTAL  
INTERACTIVO**

**6.1 Propuesta de categorías y subcategorías del modelo**

Después de argumentar en el capítulo anterior una primera aproximación al concepto de documental interactivo, apuntando sus principales características a nivel del emisor, del texto y de la recepción, ahora damos un paso más en el camino de una futura investigación más amplia para presentar una propuesta de modelo específico del género.

La propuesta de modelo que introducimos en este capítulo pretende ser válido, en primer lugar, para facilitar el análisis de los documentales interactivos existentes, y su posible clasificación, pero también para aportar elementos de juicio para la construcción y producción de este tipo innovador de documental.

Para la confección de un modelo de análisis de un género audiovisual determinado, es conveniente establecer, argumentar y justificar las principales categorías y subcategorías identificables en el conjunto, ya sea a través de métodos inductivos (a partir de la observación sistemática de la realidad existente) o deductivos (a partir de ciertos presupuestos generales aplicables al ámbito) o de la combinación entre ambos.

Aquí presentamos una primera propuesta de modelo (ver tabla 6.1) articulada con un conjunto concreto de subcategorías, agrupadas en **cuatro categorías principales**, que son:

Categoría A: **Organización y estructura del interactivo;**

Categoría B: **Integración de contenido y navegación;**

Categoría C: **Modalidades de representación de la realidad;**

Categoría D: **Modalidades de navegación y de interacción.**

Taula 6.1

**MODEL DE CONSTRUCCIÓ I ANÀLISI  
DEL DOCUMENTAL INTERACTIU**

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	INDICADORS - ELEMENTS SIGNIFICATIUS (NOMÉS DE CADA PRIMERA SUBCATEGORIA)				
<b>A</b> ORGANITZACIÓ I ESTRUCTURA DE L'INTERACTIU	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Contingut (inventio)</li> <li>2. Estructuració i ordenació (dispositio)</li> <li>3. Presentació (elocutio)</li> <li>4. Relació local/global</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Contingut (inventio) <ul style="list-style-type: none"> <li>- Propòsits comunicatius</li> <li>- Adequació a l'objectiu de comunicació plantejat</li> <li>- Identitat, cobertura, novetat i públic objectiu</li> <li>- Adequació i utilitat dels continguts presentats</li> <li>- Significat en el mercat i viabilitat del projecte</li> </ul> </li> </ol>				
<b>B</b> INTEGRACIÓ DE CONTINGUT I NAVEGACIÓ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eix autor/lector</li> <li>2. Eix control/descoberta</li> <li>3. Eix gaudi/dificultat</li> <li>4. Tipologies d'interactor segons la seva motivació</li> <li>5. Tipus d'interacció</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eix autor/lector <ul style="list-style-type: none"> <li>- Grau de control sobre la narració/discurs/text</li> <li>- Grau d'obertura o tancament de l'interactiu</li> <li>- Eines de navegació</li> <li>- Possibilitats i/o nivells d'interacció</li> </ul> </li> </ol>				
<b>C</b> MODE DE REPRESENTACIÓ DE LA REALITAT	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Poètic</li> <li>2. Expositiu</li> <li>3. Observacional</li> <li>4. Participant</li> <li>5. Reflexiu</li> <li>6. Performatiu</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Poètic <ul style="list-style-type: none"> <li>- Representació fragmentada i ambigua de la realitat</li> <li>- Impressions subjectives</li> <li>- Càrrega experimental</li> <li>- Proximitat a les avantguardes</li> </ul> </li> </ol>				
<b>D</b> MODALITATS DE NAVEGACIÓ I D'INTERACCIÓ	<table border="0"> <tr> <td><b>Navegació</b></td> <td><b>Interacció</b></td> </tr> <tr> <td> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Partida</li> <li>2. Temporal</li> <li>3. Espacial</li> <li>4. Testimonial</li> <li>5. Ramificada</li> <li>6. Hipertextual</li> <li>7. Preferencial</li> <li>8. Audiovisual</li> <li>9. Sonora</li> <li>10. Simulada</li> </ol> </td> <td> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apps 2.0</li> <li>2. Generativa</li> </ol> </td> </tr> </table>	<b>Navegació</b>	<b>Interacció</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Partida</li> <li>2. Temporal</li> <li>3. Espacial</li> <li>4. Testimonial</li> <li>5. Ramificada</li> <li>6. Hipertextual</li> <li>7. Preferencial</li> <li>8. Audiovisual</li> <li>9. Sonora</li> <li>10. Simulada</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apps 2.0</li> <li>2. Generativa</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Partida <ul style="list-style-type: none"> <li>- Podem navegar per una línia de continguts i saltar d'una unitat a una altra quan ho decidim</li> <li>- Metàfora gràfica de la seqüència ordenada dels principals eixos temàtics (particions per seqüències o unitats temàtiques del documental audiovisual)</li> <li>- Les seqüències del documental es troben partides (temes, capítols, seqüències, històries, tòpics. etc.)</li> </ul> </li> </ol>
<b>Navegació</b>	<b>Interacció</b>					
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Partida</li> <li>2. Temporal</li> <li>3. Espacial</li> <li>4. Testimonial</li> <li>5. Ramificada</li> <li>6. Hipertextual</li> <li>7. Preferencial</li> <li>8. Audiovisual</li> <li>9. Sonora</li> <li>10. Simulada</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apps 2.0</li> <li>2. Generativa</li> </ol>					

6.1 Propuesta de modelo de análisis del documental interactivo, articulado por categorías y subcategorías.

A continuación hacemos un apunte de una fundamentación inicial de las cuatro grandes categorías y de sus subcategorías correspondientes (los indicadores y elementos más significativos de cada subcategoría quedan pendientes de desarrollar en la futura investigación de la tesis doctoral).

## **6.2 Categoría A: Organización y estructura del interactivo**

### **6.2.1 - A1, A2 y A3 Contenido / inventio, estructura / dispositio y presentación / elocutio**

Como se ha descrito en el segundo capítulo, los elementos y aspectos básicos que componen un hipertexto son las **unidades de información**, sus **vinculaciones semánticas** y estructurales y el proceso de navegación facilitado por la **interfaz**, el mecanismo de acceso a esta información. Ribas (2000:48) las define siguiendo Manfred Thüringen, Jörg M. Haake y Jörg Hannemann (1991:166), que buscan sus raíces en las operaciones clásicas de la retórica aristotélica: generar y seleccionar la información relevante (*inventio*); estructurar y ordenar la información seleccionada (*dispositio*) y presentar la información ordenada de la forma adecuada (*elocutio*). Esto configura de forma natural tres partes o aspectos diferenciados en cualquier análisis del hipertexto. Todos los autores y todos los modelos de hipertexto propuestos coinciden en esta consideración, con variantes menores según su centro de interés particular. En definitiva, las tres partes se refieren al contenido, la estructura y la presentación. La primera categoría de la propuesta de modelo se concentra en la consideración de estas tres partes diferenciadas teniendo en cuenta las siguientes equivalencias:

**Contenido (*inventio*)** = Unidades de información (nodos y vínculos de contenido)

**Estructura (*dispositio*)** = Vinculaciones semánticas y estructurales (nodos y vínculos estructurales)

**Presentación (*elocutio*)** = Interfaz (intermediario entre las partes de estructura y/o contenido y el interactor).

En relación a la concepción y a la preparación de un interactivo, la parte de **contenido** es la información de que consta el documento, formada por los objetos con que se representa: nodos de contenido con la información multimedia básica y vínculos de contenido con las conexiones substanciales -inherentes al propio contenido- entre los nodos.

En relación a la organización y a la estructuración de un interactivo, la parte de **estructura** sirve para organizar el contenido en una red determinada, a base de nodos y vínculos estructurales. Esta organización "sobrepuesta" anterior condiciona en buena medida las relaciones de coherencia que establecerá el lector del hipertexto y determina buena parte de su significado.

En cuanto a la exhibición del contenido a partir de una estructura definida, la parte de **presentación** hará de intermediario entre las dos capas anteriores y el lector del hiperdocumento. Este diseño de la interfaz, con el abanico de opciones diversas, determinará el tratamiento del interactivo.

En síntesis, de acuerdo con Gómez (2006:39), podemos afirmar que elaborar un aplicativo web conlleva llevar a cabo un proceso productivo retórico en relación a la organización del objeto significativo que se pretende construir: a través de la *inventio* se obtienen y se preparan los contenidos, con la *dispositio* se estructuran y con la *elocutio* se expresan con todos los medios seleccionados. Finalmente, con la *memoria* se procura su permanencia en el espacio-tiempo y con la *actio* se construyen, comunican y comparten.

#### **6.2.2 A4. Relación local / global**

Otra idea fundamental en las aproximaciones al hipertexto que deriva también de sus características básicas es la consideración diferenciada de sus aspectos globales y locales. Como el hipertexto es una red más o menos extensa, formada por elementos relativamente pequeños, es evidente que hay que prestar una atención diferente -tanto si nuestro objetivo es diseñar una aplicación o analizarla, como si queremos pensar en la relación de la persona con el sistema- con los aspectos relacionados con las pequeñas partes de información y los aspectos de la aplicación en su totalidad. En cuanto al diseño de un documento hipertextual -o su análisis, un punto de vista en buena medida simétrico- es bastante evidente que implica procesos y estrategias muy diferentes en el ámbito local -fragmentación y diseño de los nodos individuales- y global -planificación de la red entera para unir los nodos con los vínculos- (Ribas, 2000:49).

### **6.3 Categoría B: Integración de contenido y navegación**

#### **6.3.1 B1. Eje autor-lector**

El punto clave en la "personalidad" o tratamiento de muchos interactivos es la gestión de la relación entre autor y lector. De hecho, a las definiciones del fenómeno hipertexto a menudo se hace un énfasis inicial en el hecho del relativo intercambio de papeles entre los dos extremos de la comunicación, cuando ocurre a través de un interactivo. En hipertextos, en este proceso de crear todas las posibles vinculaciones entre conceptos, el autor, en mucha mayor medida de lo que haría en medios lineales, define posibilidades, no certezas. Y el punto decisivo del proceso es decidir en cada momento qué grado de control deja en manos del usuario y cuánto y qué tipo de guía le ofrece. Esta relación entre autor y lector, vista a veces como una "tensión", a través del hipertexto, suele visualizarse a menudo como un segmento continuo entre el control y el descubrimiento. Cada interactivo y cada fragmento de interactivo se caracteriza por una

posición diferente en este segmento, fruto básicamente de la decisión inicial del autor, pero también de la realización concreta que haga el lector.

### **6.3.2 B2. Eje control / descubierta**

La elección de los dos extremos de este segmento (autoría cerrada o elección de opciones por parte del usuario) nos dará un abanico más o menos amplio de posibilidades en este eje de control y la correspondiente capacidad de acción que se cede al usuario. Si queremos meter entre los límites de este segmento los interactivos de ficción, por ejemplo, interesará incluir todas las posibilidades de autoría que el nuevo medio hipertextual permite imaginar.

### **6.3.3 B3. Eje disfrute / dificultad**

Según Ribas (2000:73), el éxito de una buena aplicación educativa o de transmisión cultural no radica, como podría pensarse en un principio, en obtener el máximo posible de goce o el mínimo de dificultad. Las aplicaciones que se acercan excesivamente a los dos extremos no suelen ser las más exitosas. Encontrar para cada parte de una aplicación y para la aplicación en general, el equilibrio adecuado entre disfrute y dificultad, con los recursos disponibles o los que se puedan descubrir, para "mover" a voluntad la aplicación entre un extremo y otro, debe ser el motor constante de la autoría del diseñador y la garantía de que el interactivo consiga sus objetivos. Cuando consideramos un usuario con un cierto interés por el discurso interactivo, con unas motivaciones intrínsecas, el cual se puede llegar a animar y disfrutar con propuestas innovadoras e imprevistas, entonces se pueden aplicar un conjunto de soluciones que activen mecanismos de implicación y estímulo de la persona que interactúa, todas en la línea de mejorar o incrementar su implicación incitando a descubrir, provocándole sorpresas, ensanchando sus expectativas, etc., intentando mantener y optimizar su nivel de disfrute de modo que el proceso de interactuar no sólo mantenga las expectativas o deseos previos sino que provoque cosas inesperadas, tal vez nunca imaginadas. (Ribas, 2009:7)

### **6.3.4 B4. Tipologías de interactor según su motivación**

Esta perspectiva permite dividir los interactivos o las diversas partes de un mismo interactivo en dos tipologías diversas, según podamos prever, a la hora de diseñarlos, si las motivaciones del usuario son mayoritariamente extrínsecas o intrínsecas. Son extrínsecas si son ajenas al producto interactivo: una persona que consulta un concepto a la *Wikipedia* necesita sólo que se le facilite un acceso rápido y sin obstáculos a la información que quiere. Por otro lado, alguien que decide consultar la extensión interactiva de una exposición en la web de un museo o la de una serie de televisión puede tener un interés específico, intrínseco, en el producto interactivo que consulta. Puede llegar a animarse, a disfrutar, de propuestas innovadoras, imprevistas, que

provoquen y estimulen este interés inicial y que incluso le lleven a modificar, adaptar o sustituir sus objetivos iniciales.

### **6.3.5 B5. Tipo de interacción**

Como se ha explicado en la aproximación en torno a conceptos relacionados con la interactividad en el capítulo 2, Xavier Berenguer (2004) propone tres tipos de interacción - fuerte, media y débil-, en función del género y el tipo de lenguaje requerido. A partir de estos parámetros, se configura el cuadro siguiente, muy útil a la hora de extraer los indicadores pertinentes:

TIPUS D'INTERACCIÓ	TIPUS DE LENGUATGE	EXEMPLES
INTERACCIÓ FORTA	<p>Llenguatge interactiu-generatiu (un agent interacciona a un estímul determinat) No només respondre a un determinat estímul, sinó que passi alguna altra cosa. (estratègia de descobriment, eix control-descoberta, eix gaudi-dificultat)</p> <p>Implicació i participació més activa. Capacitat per part de l'usuari-interactor-participant-contribuïdor a intervenir sobre la narració i modificar-ne els continguts i la navegació. Ofereix un ventall variat de possibilitats.</p> <p>Capacitacions que permet una interacció forta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacitat d'escollir</li> <li>- Capacitat d'intervenció</li> <li>- Capacitat de modificar</li> </ul> <p>Propietats:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Individualització</li> <li>- Mitjà audiovisual</li> <li>- Immersió</li> <li>- "Estratègia de descobriment"</li> </ul>	<p>La ficció i la creació lliure</p> <p>Exemples concrets: Sistemes multimèdia interactius, documentals multimèdia interactius, aplicacions 2.0 col·laboratives, etc.</p>
INTERACCIÓ MITJANA	<p>Llenguatge interactiu (ídoni per regular el ritme d'assimilació, regular el ritme dels eixos control-descoberta i gaudi-dificultat)</p>	<p>El documental i la no ficció</p> <p>Les diferents modalitats de navegació i d'interacció en un documental multimèdia interactiu en serien bons exemples. També gèneres interactius en línia relacionats amb la no ficció, com el reportatge, l'assaig, etc.</p>

TIPUS D'INTERACCIÓ	TIPUS DE LENGUATGE	EXEMPLES
INTERACCIÓ MITJANA	La dificultat per accedir a la informació no és molt complexa però requereix d'una resposta activa per part de l'usuari (més que no pas reactiva o passiva): aquest ha de prendre decisions importants amb un sentit determinat. En funció de la seva elecció, es desplaçarà cap a un desplegament determinat o una altra direcció.	
INTERACCIÓ FEBLE	Llenguatge Reactiu (un agent reacciona a un estímul determinat)	<p>Difusió d'informació (no hi ha d'haver obstacles ni problemes per a cercar una informació determinada). Buscar una paraula a una enciclopèdia.</p> <p>Accions que es poden realitzar amb un aparell de video o dvd (comandaments de reproducció, consulta d'elements extra en els menus de dvd, subtítolació, idiomes, etc. Un llibre pots llegir-lo, però no modificar-lo: és reactiu, produeix una reacció en el lector però no existeix interacció en un sentit fort.</p> <p>La televisió a la carta permet la capacitat reactiva, però no pots intervenir sobre la narració ni pots modificar-ne els continguts, continua sent en essència audiovisual i lineal.</p>

## 6.2 Tipos de interacción según Xavier Berenguer. Modelo de análisis del documental interactivo



#### **6.4 Categoría C: Modalidad de representación de la realidad**

Se expone a continuación un cuadro esquemático basado en las ideas clave respecto a cada modalidad que Nichols propone en su libro *Introduction to documentary* (2001). Cada modalidad estudiada incluye unas características y atributos propios que la definen y caracterizan, además de numerosos ejemplos que la justifican. Para la elaboración de la propuesta del modelo de análisis, este cuadro resumen y las características extraídas serán muy útiles para detectar las subcategorías e indicadores relacionados con la categoría que hace referencia a las modalidades de representación de la realidad (C).

MODE	CARACTERÍSTIQUES	EXEMPLES
POÈTIC	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Representació fragmentada i ambigua de la realitat</li> <li>* Impressions subjectives</li> <li>* Personalitats i actes incoherents</li> <li>* Refús d'aportar solucions</li> <li>* Càrrega experimental</li> <li>* Proximitat a les avantguardes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Luis Buñuel: <i>Un Chien Andalou</i> (1928) i <i>L'Âge d'or</i> (1930).</li> <li>* Chris Marker: <i>Sans Soleil – Welcome to Tokyo</i> (1983).</li> <li>* Péter Forgács: <i>Danube Exodus</i> (1999).</li> </ul>
EXPOSITIU	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Voluntat de representació de la realitat històrica</li> <li>* Locució directa i “autoritària”</li> <li>* Perspectiva preferent d'interpretació</li> <li>* Les imatges serveixen per “il·lustrar” la narració oral</li> <li>* Sol adoptar una veu narradora en off (el locutor mai no es veu)</li> <li>* Postula un objectivisme total</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Georges Franju: <i>Le Sang des Bêtes</i> (1949).</li> <li>* Peter Berger: <i>Ways of seeing</i> (1974).</li> <li>* Eugene Jarecki: <i>Why We Fight</i> (2005).</li> </ul>
OBSERVACIONAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Actitud de mirar la vida “com és”</li> <li>* Situar l'espectador en el mateix ull de la càmera</li> <li>* Confiança en el “poder” demiürg de la imatge, mirall de la realitat</li> <li>* Evitar trucatges i muntatges</li> <li>* Proximitat al model realista del Neorealisme italià</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Leni Riefenstahl: <i>Triumph des Willens</i> (1935).</li> <li>* Alain Resnais: <i>Nuit et Brouillard</i> (1955).</li> <li>* Fred Wiseman: <i>High School</i> (1968).</li> </ul>
PARTICIPANT	<ul style="list-style-type: none"> <li>* El realitzador surt de darrera la càmera i esdevé actor social</li> <li>* Invita l'espectador a participar en el joc del documental</li> <li>* Entrevista i interpel·la els subjectes</li> <li>* Sovint el documentalista esdevé personatge dels fets implicats</li> <li>* Treballa les imatges d'arxiu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Dziga Vertov: <i>L'home de la càmera</i> (1929)</li> <li>* Marcel Ophuls: <i>Le chagrin et la pitié</i> (1969)</li> <li>* Errol Morris: <i>The Fog of War: Eleven Lessons from the Life of Robert S. McNamara</i> (2003)</li> <li>* Michael Moore: <i>Fahrenheit 9/11</i> (2004)</li> </ul>
REFLEXIU	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Proposa negociació entre realitzador i espectador</li> <li>* Presenta el document com un constructe de la representació</li> <li>* Planteja dubtes sobre les imatges i les seves trampes</li> <li>* Pot utilitzar el fals documental</li> <li>* Qüestiona les tècniques i convencions del realisme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Dziga Vertov: <i>L'home de la càmera</i> (1924)</li> <li>* Luis Buñuel: <i>Las Hurdes. Tierra sin pan</i> (1933).</li> <li>* Lourdes Portillo: <i>Corpus: A Home Movie for Selena</i> (1999)</li> </ul>
PERFORMATIU	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Pregunta sobre la relació entre la realitat i la seva representació</li> <li>* Postula un coneixement basat en l'experiència personal i de l'altre</li> <li>* S'interessa per les dimensions subjectiva i afectiva</li> <li>* Sol combinar fets reals i imaginaris</li> <li>* Expressa el compromís de realitzador i espectador amb el món</li> <li>* L'autor s'inscriu en el text</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Humfrey Jennings i Stewart McAllister: <i>Listen to Britain</i> (1941)</li> <li>* Susana Blaustein i Lourdes Portillo: <i>Las madres de la Plaza de Mayo</i> (1985)</li> <li>* Joaquim Jordà: <i>Mones com la Becky</i> (1999)</li> <li>* Errol Morris: <i>Standard Operating Procedure</i> (2008)</li> </ul>

6.3 Características y ejemplos de las diferentes modalidades según Nichols (2001)

## 6.5 Categoría D: Las modalidades de navegación y de interacción

### 6.5.1 Distinción básica entre las modalidades de representación, las modalidades de navegación y las modalidades de interacción

La distinción básica que proponemos aquí se articula a partir de la siguiente premisa: en el género estudiado no es tan importante el intento de retratar una realidad interesante cómo lo sería para el documentalista tradicional (la representación de la realidad ha sido el objetivo fundamental de los documentales lineales), sino más bien la forma escogida por el autor para interactuar con la realidad y con el interlocutor, interviniendo en ella a través de la filmación, la edición y exhibición. De acuerdo con Bruzzi (2000:125), consideramos que el trabajo de cámara, planes y edición no son suficientes ya para comprender la especificidad de este nuevo género, y proponemos la interactividad como la característica básica que le da forma.

Establecer esta distinción clave conlleva saber identificar las diferentes lógicas de la documentación de la realidad y los nuevos modos de subjetividad posibles, gracias a los medios de comunicación digitales. Y ello conlleva un salto de las modalidades de representación lineal de la realidad a las nuevas modalidades para navegar e interactuar.

De acuerdo con Gaudenzi (2009:23), las diferentes modalidades aportadas por Bill Nichols en los últimos años no serían indicadores válidos para analizar de qué manera el documental interactivo explota sus posibilidades de representación de la realidad. En la misma línea, las clasificaciones propuestas y comparadas en el capítulo 3 (Barnouw, Renov, Crawford y Ardèvol) tampoco responderían a la lógica de representación que presentan los documentales interactivos. Se trata de pasar de un análisis centrado en las diferentes lógicas o actitudes que tomaron los realizadores de los documentales lineales (las modalidades de representación documental), a las diferentes maneras o escenarios que los autores de interactivos ofrecen a sus interactores a través de la tecnología (modalidades de navegación y de interacción no lineales). Comenta Gaudenzi (2009): “I argue that *modes of representation* were important in linear documentary making but it is *modes of interaction* that become key in interactive documentary”(Gaudenzi, 2009:97).

Ahora bien, más allá de la distinción mencionada, propongo distinguir también entre las **modalidades de navegación** y las **modalidades de interacción**. Distinción que argumento con las razones siguientes:

- La diferenciación básica entre las modalidades de navegación y las de interacción radica en el grado de interacción que tiene el interactor: las modalidades de navegación no lineal no se

pueden considerar como interactivas, ya que el usuario, más que interactuar (entendido desde el punto de vista de dejar una huella, de contribuir a la obra aportando alguna cosa determinada), navega (entendido desde el punto de vista de la circulación y elección de un itinerario concreto en función de los propios intereses) por las diferentes propuestas ya existentes. En el caso de interactuar, lo plantearemos desde el punto de vista de intercambio o de una acción (causa) que crea un efecto perdurable en el espacio y el tiempo.

- El sistema es interactivo, porque tiene una interfaz y permite una comunicación con el interactor, pero en el caso de las modalidades de navegación consideraremos esta interacción como floja o reactiva (la misma que se puede efectuar con el mando de la televisión, pero aplicado a un contexto multimedial), en cambio, en el caso de las modalidades de interacción, se considera como fuerte (en el sentido de la generación y contribución a la obra en sí).

Mientras en los documentales lineales no se obliga a ninguna respuesta interactiva en el sentido fuerte (únicamente, y si se quiere, a una interpretación cognitiva de lo que se está exponiendo y unas conclusiones subjetivas en función de los propios sistemas de percepción), en el caso de los documentales interactivos esta negociación pasa forzosamente por la navegación y la interactividad se articula a partir de las diferentes modalidades existentes.

Los **modos de representación** muestran la actitud o el posicionamiento del realizador ante el mundo que filma, y esto se traduce en un discurso determinado, que adapta una determinada forma según unas convenciones establecidas (por ejemplo, modalidades expositiva, poética, reflexiva, interactiva, observacional o performativa, según Nichols). Por su parte, las **modalidades de navegación** permiten diferentes maneras de navegar o penetrar la realidad, y en conjunto un desarrollo multimodal no lineal, que no existe en los modos de representación (por ejemplo, las modalidades de navegación temporal, espacial, testimonial, narrativa ramificada, etc.). Las **modalidades de interacción** van un paso más allá y proponen un escenario en el que el receptor se convierte en cierto modo en emisor, ya que puede dejar una marca o huella de su paso por la obra (por ejemplo, las modalidades de interacción a través de aplicaciones 2.0 o generativa).

Si bien es cierto que una película puede mezclar diferentes modalidades de representación, el espectador siempre acabará viendo las mismas imágenes con un orden determinado. Las modalidades navegacionales e interactivas, mezcladas, pueden aportar diferentes perspectivas al interactor y además se pueden combinar con opciones prácticamente infinitas, para producir una experiencia inmersiva e interactiva nunca imaginada en los documentales tradicionales.

### 6.5.2 Interactividad e inmersión según Janet Murray

La autora Janet Murray adopta un tipo de análisis cercano a la perspectiva de la narrativa interactiva en su obra, *Hamlet en la holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio* (1999), considerando los **conceptos de interactividad e inmersión como los dos aspectos específicos del medio digital**. La interactividad -lo que nos hace atractiva y diferente la comunicación con un ordenador-, se puede considerar **formada por la conjunción de la secuencialidad**, la característica básica del ordenador de realizar una sucesión de órdenes o procedimientos, **y la participación**, nuestra capacidad de provocar comportamientos interviniendo para modificar aquellos procesos secuenciales. (Ribas, 2009:45)

La segunda característica definitoria del entorno digital, según Murray (1999:109), es la inmersión: la parte que permite añadir aspectos dramáticos en la relación con el ordenador. Según Ribas (2009:46), Murray relaciona inmersión con espacialidad, la capacidad de mostrarnos espacios por los que nos podemos "mover", es decir "navegar" (esta acción deambulatoria es la que nos proporciona la sensación espacial, cualquiera que sea la interfaz física que empleamos) y con enciclopedismo, el acceso a una cantidad de datos que parece no tener fin y que se traduce en la posibilidad de una riqueza casi ilimitada de la representación.

Como se desprende de los anteriores párrafos, coincidimos con Murray en la afirmación de que inmersión (obtenida a partir de las modalidades de navegación) e interactividad (articulada a partir de las modalidades de interacción) son los dos componentes básicos que diferencian y aportan valor añadido al medio digital.

### 6.5.3 Modalidades de navegación

En el siguiente cuadro (tabla 6.4) se especifican las diferentes modalidades y sus submodalidades de navegación no lineal de la categoría D, referida a modalidades de navegación y de interacción digitales.

MODALITATS	SUBMODALITATS
MODALITAT DE NAVEGACIÓ PARTIDA	* TEMES * CAPÍTOLS * SEQÜÈNCIES * HISTÒRIES * TÒPICS
MODALITAT DE NAVEGACIÓ TEMPORAL	* SEGLES * DÈCADES * ANYS * MESOS * DIES * DATES CONCRETES * ESDEVENIMENTS * PERÍODES/ETAPES
MODALITAT DE NAVEGACIÓ ESPACIAL	* MAPA GEOGRÀFIC * MAPA GRÀFIC * MAPA VISUAL * MAPA ESTADÍSTIC * FOTOGRAFIES
MODALITAT DE NAVEGACIÓ TESTIMONIAL	* VÍDEO/ÀUDIO DELS PERSONATGES * VÍDEO/ÀUDIO DELS PARTICIPANTS - ENTREVISTATS
MODALITAT DE NAVEGACIÓ NARRATIVA RAMIFICADA	* ESCOLLIR OPCió PER AVANÇAR
MODALITAT DE NAVEGACIÓ HIPERTEXTUAL	* ESQUEMA HIPERTEXTUAL A BASE DE NODES I LLIIGAMS
MODALITAT DE NAVEGACIÓ PREFERENCIAL	* ARROSSEGAR MEDIA A ZONES DELIMITADES * BOTONS D'ADDICIó I SUPRESSIó
MODALITAT DE NAVEGACIó AUDIOVISUAL	* VÍDEO I ÀUDIO * ANIMACIó I ÀUDIO * ANIMACIó + VÍDEO + ÀUDIO * FOTOGRAFIA I ÀUDIO
MODALITAT DE NAVEGACIó SONORA	* ÀUDIO * MÚSICA
MODALITAT SIMULADA-IMMERSIVA	* SIMULACIó * JOC INTERACTIU

6.4 Listado de las modalidades y submodalidades de navegación digital

#### 6.5.4 Modalidades de interacción

A continuación (tabla 6.5) se ofrecen las diferentes modalidades y submodalidades de interacción digital de la categoría D, referida a modalidades de navegación y de interacción digitales.

*Taula 6.5* MODALITATS D'INTERACCIÓ DIGITAL

MODALITATS	SUBMODALITATS
MODALITAT D'INTERACCIÓ GENERATIVA	<ul style="list-style-type: none"><li>* AFEGIR O APORTAR CONTINGUT AL SISTEMA</li><li>* CAS DEL VIDEO: PROGRAMARI CERCADOR DE MEDIA EN L' EQUIP DE L'USUARI (O CANAL DE VÍDEO/AGREGADOR 2.0)</li></ul>
MODALITAT D'INTERACCIÓ AMB APLICACIONS 2.0	<ul style="list-style-type: none"><li>* CONNEXIÓ AMB EINES/APLICACIONS 2.0</li></ul>

#### 6.5 Listado de las modalidades y submodalidades de interacción digital

#### 6.5.5 Muestra significativa de ejemplos de documentales multimedia interactivos

En la tabla siguiente (6.6) se exponen un conjunto de ejemplos interesantes que pretenden ilustrar el género estudiado en el trabajo de investigación. La muestra significativa se ha escogido con el objetivo de cubrir las diferentes posibles categorías que se plantean en el capítulo siguiente, y también con el fin de mostrar las diferentes modalidades de navegación y de interacción propuestas.

EXEMPLE	DESCRIPCIÓ
<p><b>BCNova</b> (2003) Espanya (idioma espanyol) Cordula Daus i Anita Serrano</p>	<p>Projecte del Master en Arts Digitals de la Universitat Pompeu Fabra. 6<sup>a</sup> edició. Projecte que pretén analitzar diferents factors que varen transformar la ciutat de Barcelona durant el període que abarca des les olimpíades (1992) fins a la celebració del Fòrum de les cultures (2004). URL: <a href="http://www.bcnova.com/ciutatnueva.htm">http://www.bcnova.com/ciutatnueva.htm</a></p>
<p><b>Becoming Human</b> (2000) Estats Units (idioma anglès). <i>Institute of Human Origins</i> (<i>Arizona State University</i>).</p>	<p>Projecte que permet explorar el llinatge humà a través del temps i descobrir-ne les seves arrels tot recorrent els 7 milions anys de la seva existència. En la línia de la transmissió de coneixements didàctics antropològics. Es pot consultar en línia i descarregar com a aplicatiu d'escriptori. URL: <a href="http://www.becominghuman.org/">http://www.becominghuman.org/</a></p>
<p><b>Capturing Reality: The Art of the Documentary</b> (2009) Canadà (idiomes anglès i francès). <i>NFB (National Film Board of Canada)</i>.</p>	<p>Reflexiona al voltant del gènere documental a través de les entrevistes efectuades a un bon nombre de practicants reconeguts (documentalistes). Es poden consultar més de cent vídeos i més de trenta entrevistes. URL: <a href="http://films.nfb.ca/capturing-reality/#/136/">http://films.nfb.ca/capturing-reality/#/136/</a></p>
<p><b>Gaza Sderot</b> (2008) França, Alemanya, Israel, Palestina (idiomes anglès, francès, alemany, àrab). <i>Arte.tv</i> (França); <i>Alma Films/Trabelsi Productions</i> (Israel). Cooperació de <i>The Sapir College</i>, l'equip palestí de <i>Ramattan Studios</i>, la productora francesa <i>Bo Travail</i> i la productora interactiva francesa <i>Upian</i>.</p>	<p>Profunditza sobre el conflicte entre Palestina i Israel a través de testimonis i la descripció de fets que es succeeixen als dos costats de la frontera àrabo-palestina, concretament a les localitats de Gaza i Sderot. URL: <a href="http://gaza-sderot.arte.tv/">http://gaza-sderot.arte.tv/</a></p>
<p><b>GDP: Measuring the Human Side of the Canadian Economic Crisis</b> (2009) Canadà (idiomes anglès i francès). <i>NFB (National Film Board of Canada)</i>; <i>Spacing Montreal</i>; <i>Turbulent</i></p>	<p>Analitza i valora l'impacte de la crisi en la societat canadenca des de l'any 2008. URL: <a href="http://gdp.nfb.ca/index">http://gdp.nfb.ca/index</a></p>
<p><b>Guernika, pintura de guerra</b> (2007) Espanya (idioma català). CCRTV Interactiva (Corporació Catalana de Ràdio i Televisió Interactiva); <i>Haiku Mèdia</i></p>	<p>El brutal bombardeig de l'aviació alemanya sobre la ciutat vasca de Guernica va inspirar Picasso per pintar una obra mestra: el "Guernica". Des d'aleshores, aquest quadre s'ha convertit en un crit universal contra la barbàrie de la guerra. Aquesta idea va propiciar la creació d'un projecte que reflexiona al voltant del concepte de la guerra i la història. URL: <a href="http://www.tv3.cat/30minuts/guernica/home/home.htm">http://www.tv3.cat/30minuts/guernica/home/home.htm</a></p>



<p><b><i>Hope: Living and Loving with HIV in Jamaica</i></b>  (2006) Estats Units  (idioma anglès).  <i>Pulitzer Center on Crisis Reporting;</i>  <i>Bluecadet Interactive.</i></p>	<p>Viatge del poeta Kwame Dawes a Jamaica per a conèixer les diverses experiències de persones malaltes de SIDA que viuen allà i altres que s'encarreguen de cuidar-les.  URL: <a href="http://www.livehopelove.com/#/home/">http://www.livehopelove.com/#/home/</a></p>
<p><b><i>Journey to the End of the Coal</i></b>  (2009) França  (idioma anglès i francès).  <i>Honkytonk Films</i></p>	<p>Explica la història del sacrifici realitzat diàriament per milions de miners de carbó a la Xina, arriscant les seves vides i fent malbé les seves terres per satisfer els interessos del seu propi país per al creixement econòmic. Projecte basat en una història interactiva anomenada <i>First Persons</i>, concebuda per Abel Ségrétin, Grégoire Basdevant i Arnaud Dressen.  URL: <a href="http://www.honkytonk.fr/index.php/webdoc/">http://www.honkytonk.fr/index.php/webdoc/</a></p>
<p><b><i>The Big Issue</i></b>  (2009) França  (idiomes anglès i francès)  <i>Honkytonk Films.</i> Amb el support de la <i>CNC New Media</i> i <i>Canon France.</i>  Coproducció amb <i>France 5</i> i <i>curiosphere.tv</i></p>	<p>Projecte que se centra en una investigació prèvia de l'Organització Mundial de la Salut sobre les causes de l'augment explosiu de l'obesitat mundial. Segons aquesta organització, s'estima que 2,3 milions de persones seran obesas l'any 2015. El projecte es qüestiona, des de diferents lògiques de representació i navegació documentals, la simple i potent pregunta de perquè els éssers humans s'estan engreixant tant, tot detectant algun dels hàbits que comporten aquesta tendència alarmant.  URL: <a href="http://honkytonk.fr/index.php/thebigissue/">http://honkytonk.fr/index.php/thebigissue/</a></p>
<p><b><i>The Iron Curtain Diaries</i></b>  1989-2009 (2009).  (idioma anglès)  <i>PeaceReporter; On/Off; BeccoGiallo;</i>  <i>Prospekt Photography</i></p>	<p>Projecte que reflexiona al voltant de la metafòrica cortina de ferro que va dividir a Europa en dos fins 1989 i les seves repercussions en l'actualitat.  URL: <a href="http://www.theironcurtaindiaries.org/">http://www.theironcurtaindiaries.org/</a></p>
<p><b><i>The Jazz Loft Project</i></b>  (2010) Estats Units  (idioma anglès).  <i>Center for Documentary Studies (Duke University); Center for Creative Photography (University of Arizona); The Splinter Group</i></p>	<p>Redescobriments de la història del jazz dels Estats Units a través de l'extens material d'arxiu que W. Eugene Smith va fotografiar i enregistrar entre els anys 1957 i 1965. De la mateixa manera, relaciona el Jazz amb l'actualitat i gravacions d'artistes que són participants d'aquest corrent musical.  URL: <a href="http://www.jazzloftproject.org/index.php?s=blog">http://www.jazzloftproject.org/index.php?s=blog</a></p>
<p><b><i>360 Degrees</i></b>  (2001). Estats Units  (idioma anglès).  <i>Picture Projects</i></p>	<p>Profunditza i reflexiona sobre el sistema judicial dels Estats Units d'Amèrica.  URL: <a href="http://www.360degrees.org/360degrees.html">http://www.360degrees.org/360degrees.html</a> York</p>

## 6.6 Muestra significativa de ejemplos de documentales interactivos

## 6.5.6 Combinación de diferentes modalidades de navegación a partir del análisis de diferentes ejemplos significativos

A partir de los ejemplos anteriores, se hace una muestra de cómo será la aplicación del modelo de análisis en su categoría D, en el caso concreto de las modalidades de navegación no lineal (tabla 6.7).

COMBINACIÓ DE MODALITATS DE NAVEGACIÓ DIGITAL										
EXEMPLES ANÀLISI	MODALITATS DE NAVEGACIÓ									
	PARTIDA	TEMPORAL	ESPACIAL	TESTIMONIAL	NARRATIVA RAMIFICADA	HIPERTEXTUAL	PREFERENCIAL	AUDIOVISUAL	SONORA	SIMULADA/ INMERSIVA
Benova	×	✓	✓	✓	×	×	×	×	×	×
Becoming Human	×	×	✓	×	×	✓	×	×	×	×
Capturing reality: the Art of the Documentary	✓	×	×	✓	×	×	✓	×	×	×
Gaza-Sderot	✓	✓	✓	✓	×	×	×	×	×	×
GDP Spacing Montreal	✓	✓	✓	×	×	×	×	×	×	×
Guernika, pintura de guerra	×	✓	✓	✓	×	×	×	✓	×	×
Hope: Living and Loving with HIV in Jamaica	✓	×	✓	✓	×	×	×	✓	✓	×
Journey to the end of the coal	×	×	×	×	✓	×	×	×	×	×
The big issue	×	×	×	×	✓	✓	×	×	×	×
The iron curtain diaries	×	✓	✓	✓	×	×	×	×	✓	×
The Jazz Loft Project	×	✓	✓	×	×	✓	×	×	✓	×
360 degrees	✓	✓	×	×	×	✓	×	×	×	×

## 6.7 Combinación de diferentes modalidades de navegación a partir del análisis de diferentes ejemplos significativos

### 6.5.7 Aplicación del modelo de análisis. El caso del proyecto "Guernica, pintura de guerra".

#### FICHA TÉCNICA

Nombre del proyecto: *Guernica, pintura de guerra*

URL: <http://www.tv3.cat/30minuts/guernica/home/home.htm>

Año y lugar de la producción: 2007, España

Empresa / productora: CCRTV Interactiva<sup>1</sup> y Haiku Media<sup>2</sup>

Autor/es: No especificados

([http://blogs.ccrtvi.com/skins/interactiva\\_esp/quien\\_somos.html](http://blogs.ccrtvi.com/skins/interactiva_esp/quien_somos.html))

#### Concepto y descripción

Hace 70 años, la aviación alemana a las órdenes de Franco bombardeó Guernica, la ciudad sagrada de los vascos. El brutal ataque inspiró Picasso para pintar una obra maestra: el "Guernica". Desde entonces, este cuadro se ha convertido en un grito universal contra la barbarie de la guerra. Esta idea propició la creación de un documental lineal llamado Guernica: pintura de guerra, proyecto elaborado por el prestigioso equipo del programa "30 minuts" de Televisió de Catalunya.

La novedad e importancia en este caso reside en que, paralelamente a la realización del documental audiovisual y trabajando conjuntamente con el equipo del "30 minuts", la CCRTV interactiva desarrolló tres interactivos del documental que los usuarios pudieron consultar en tres plataformas diferentes: web, televisión digital terrestre (TDT) y Media Center. Los contenidos exploran el formato del documental interactivo y permiten ampliar la experiencia del espectador más allá del documental convencional. Las tres aplicaciones incorporan información

---

<sup>1</sup> CCRTV Interactiva es la empresa de la CCMA -Corporación Catalana de Medios Audiovisuales- que desarrolla servicios interactivos para TV3 y Catalunya Ràdio. Web: <http://www.interactiva.cat/>

<sup>2</sup> Haiku Media es una agencia hiperactiva enfocada a la creación y ejecución de proyectos de marketing estratégico e interactivo que incluyen sitios web, aplicaciones para e-commerce y redes sociales, presentaciones multimedia, publicidad online y marketing colateral. Web: <http://www.haiku-media.com/Home.aspx>

sobre la historia y los viajes del "Guernica", un análisis iconográfico, de composición y de conservación del cuadro, y las biografías de las personas que han mantenido una estrecha relación con esta obra maestra de Picasso.

De esta manera, con *Guernica, pintura de guerra*, Televisió de Catalunya inició en el año 2007 una experiencia innovadora en televisión: el documental interactivo. El domingo 21 de enero de 2007 se emitió por televisión el documental del programa "30 minuts" sobre la historia del cuadro, y simultáneamente también en tres plataformas digitales: TDT, *Media Center* y una página web en Internet. Este hecho permitió a los espectadores acceder, de forma interactiva, a una gran cantidad de información adicional: análisis del cuadro, documentos, entrevistas, biografías, juegos, etc. El valor añadido se basa en que esta iniciativa combina la larga experiencia del "30 minuts", el programa de referencia de grandes reportajes y documentales de los servicios informativos de TV3, con las aplicaciones interactivas de última generación desarrolladas por CCRTV Interactiva. Se trata, en definitiva, de una nueva forma de ver televisión y de concebir una producción audiovisual desde la perspectiva del multiformato, con respecto a la difusión, y de la multiplataforma, por lo que respecta a la exhibición.

### **Las diferentes partes de la interfaz y sus modalidades de navegación**

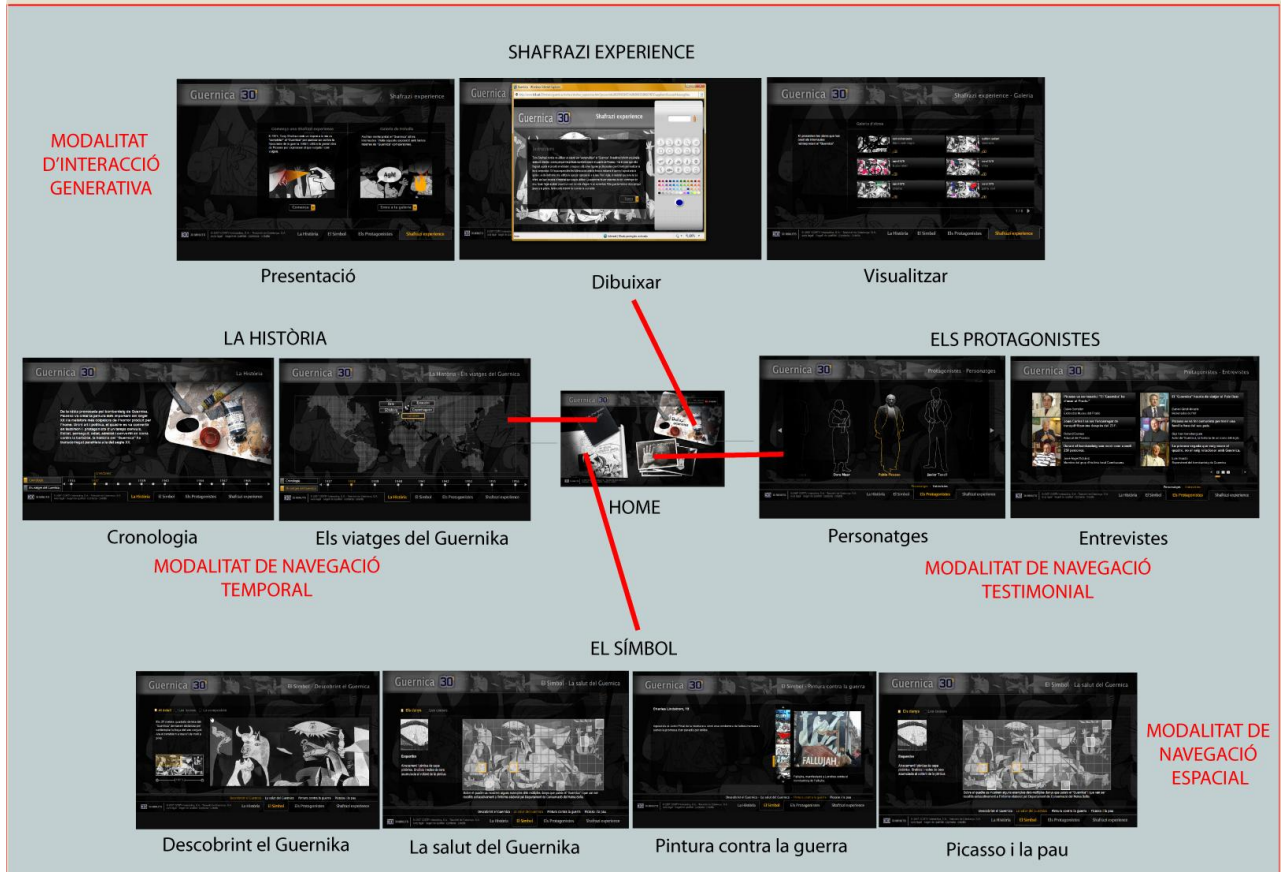
*Guernika, pintura de guerra* es un documental interactivo que cuenta con un conjunto de modalidades de navegación no lineales y de interacción digitales. Esta obra, además de ser interesante desde el punto de vista del multiformato y la multiplataforma para la que se produjo, también muestra una riqueza excelente en referencia a las diferentes modalidades que presenta y su combinación. Es uno de los pocos proyectos analizados que mezcla navegación e interacción en el sentido fuerte. Las modalidades de navegación no lineales presentes en el documental interactivo son la temporal, la espacial y la testimonial. Por otro lado, completa la navegación con la modalidad de interacción generativa.



6.1 Formato interactivo navegable des de la televisión convencional *Guernica, pintura de guerra.*



6.2 Segunda bifurcación después de la presentación del formato interactivo para televisión si elegimos la categoría *El documental.*



6.3 Diseño panorámico de las distintas modalidades de navegación e interacción de *Guernika, pintura de guerra*

**6.5.8 Aplicación del modelo de análisis. El caso del proyecto "MetamentalDoc Multimedia".**

**FICHA TÉCNICA**

Nombre del proyecto: Metamentaldoc Multimedia

URL: <http://www.uvic.cat/metamentaldoc>

Año y lugar de la producción: 2010, España (Vic)

Empresa/productora: Proyecto final de carrera de Comunicación Audiovisual. Especialidad multimedia. Universidad de Vic.

Dirección PFC (Proyecto Final de Carrera): Arnau Gifreu

Autor/es: Ingrid Blasco, Gloria Campos, Myriam Figueira, Arnau Gifreu, Marco Molinos.

### **Concepto y descripción**

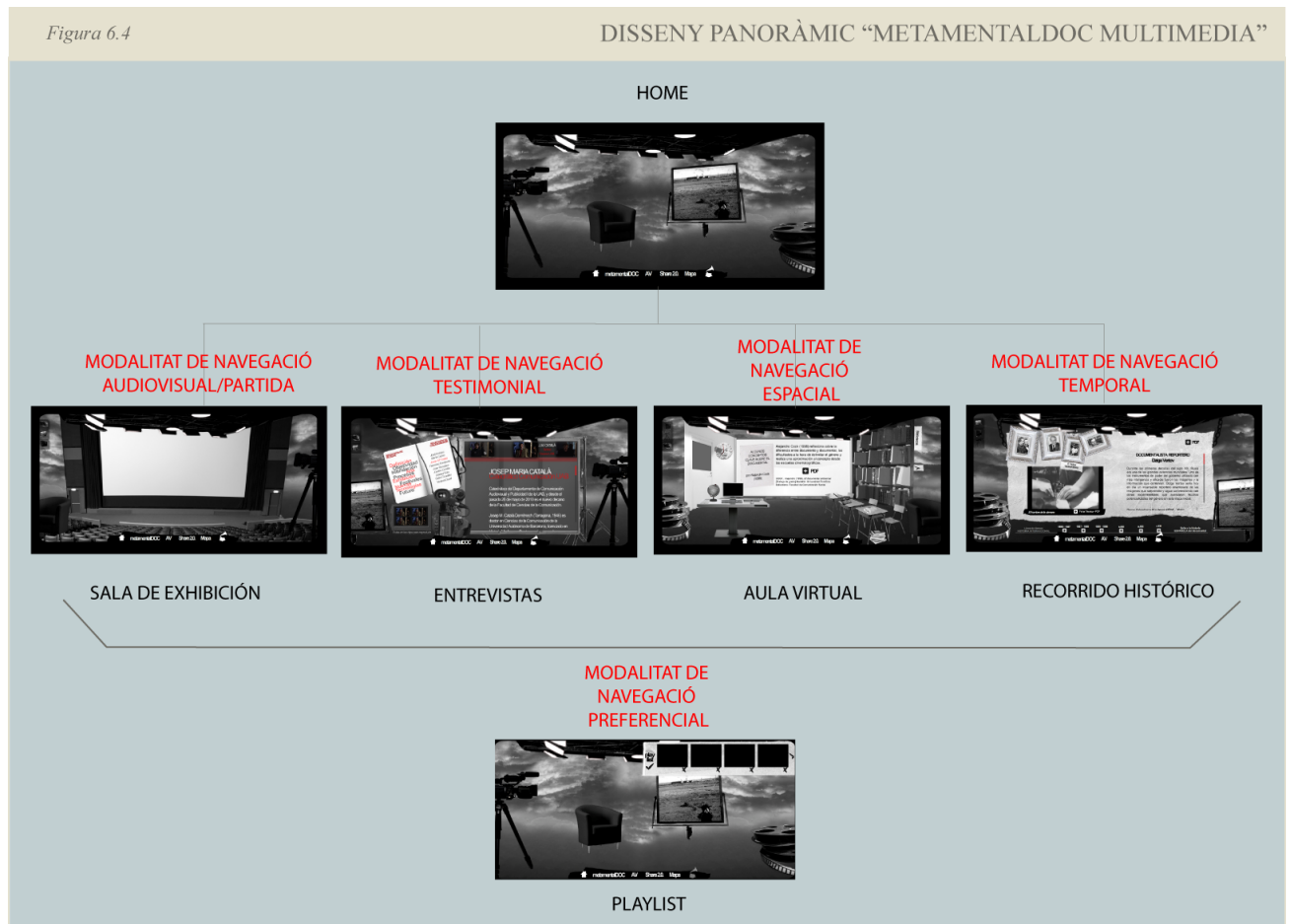
*metamentalDOC multimedia* es un documental interactivo que trata sobre el cine documental y documental de autor. Es un proyecto que acumula muchos contenidos de diversa índole. El proyecto nació a partir de un documental audiovisual realizado por el mismo equipo, y que ha crecido hasta convertirse en una obra más amplia que la anterior. *metamentalDOC multimedia* también es un documental, pero no lineal, en soporte web e interactivo. En esta plataforma, los contenidos se han ampliado y el proyecto audiovisual ha pasado a formar parte del multimedial, con la integración de ciertas partes y, al mismo tiempo, con la inclusión de contenidos audiovisuales.

El origen del título del proyecto audiovisual *-metamentalDOC-* se basa en un juego de palabras. Este trabajo es un constante juego de terminologías e ideas que se referencian infinitamente. Realizar una obra documental sobre el propio género documental es "jugar" con el concepto, utilizando sus propias herramientas. *metamentalDOC* es metadocu-mental, meta-doc-Mental y, finalmente, meta-mental-DOC. Cada una de las partes del título posee su significado. Meta, porque se trata de una metanarrativa, mental por su carácter reflexivo, y DOC porque es un documental. *MetamentalDOC multimedia*, así pues, es el título de un proyecto interactivo basado en el documental audiovisual *metamentalDOC*. Mantiene el mismo título, y lo complementa la especificación multimedia.

Desde el punto de vista del concepto central que abarca esta obra, se trata de una aplicación interactiva a medio camino entre el género documental -se aprecia en las secciones de las entrevistas y la propia pieza documental- y una obra de difusión cultural con una finalidad didáctica y pedagógica -se aprecia en las secciones del recorrido histórico y su aula virtual-. La novedad y valor añadido de este ejemplo se fundamenta sobre tres puntos nucleares: en primer lugar, el hecho de que no existe ningún proyecto igual sobre el tema tratado, dada su complejidad y originalidad; en segundo lugar, no existe tampoco ninguna plataforma con los atributos de esta, la cual permite la posibilidad de visualizar un documental audiovisual o navegar e interactuar de manera no lineal por cinco grandes apartados; y finalmente, a parte de la innovación respecto al tema y los idiomas utilizados -español y catalán-, no hay otras experiencias similares en el mercado que mezclen de una manera tan eficiente y atractiva una propuesta lúdica -de entretenimiento- con una de didáctica y educativa -de aprendizaje-.

**Modalidades de navegación:** Temporal, Espacial, Testimonial, Audiovisual, Preferencial

**Modalidades de interacción:** Aplicaciones 2.0



6.4 Diseño panorámico de las distintas modalidades de navegación de *MetamentalDoc Multimedia*

### 6.5.9 Aplicación del modelo de análisis. El caso del proyecto *The Big Issue*

#### FICHA TÉCNICA

Nombre del proyecto: *The Big Issue*

URL: <http://honkytonk.fr/index.php/thebigissue/>

Año y lugar de la producción: 2009, Francia



Empresa / productora: Honkytonk Films

Autor / es: Samuel Bollendorff y Olivia Colo

Diseño del interactivo: Guillaume Urjewicz

Diseño del sonido: Federico Blin

Producción: Arnaud Dresser y Guillaume Urjewicz

Con el apoyo de la CNC New Media y Canon France. Coproducción con France 5 y  
curiosphere.tv

### **Concepto y descripción**

The *Big Issue*<sup>3</sup> es un documental interactivo que se centra en una investigación previa de la Organización Mundial de la Salud sobre las causas del aumento explosivo de la obesidad mundial. Según esta organización, se estima que 2,3 millones de personas serán obesas en el año 2015. En 2015, 2,3 billones de seres humanos tendrán sobrepeso y 937 millones serán obesos, si no se hace nada. Las cifras son alarmantes, y su ascenso parece imparable. El proyecto se cuestiona, desde diferentes lógicas de representación y navegación documentales, la simple y potente pregunta sobre este caso: por qué los seres humanos engordan tanto?

A lo largo de una investigación que se despliega desde un lado del Atlántico al otro, *The Big Issue* invita al usuario a confrontar los múltiples factores de la epidemia de obesidad y a cuestionarse nuestro estilo de vida moderno, para intentar investigar la responsabilidad de la industria del negocio agroalimentario y los poderes públicos. En definitiva, este recorrido único hará que el interactor asuma habilidades especiales, invitando a asumir el papel de un periodista, y responsabilizándose a la vez, sobre las medidas a tomar para que esta epidemia internacional se detenga lo antes posible. El usuario comienza a navegar por un viaje personal sobre las causas del aumento explosivo de la obesidad en la sociedad actual. El proyecto utiliza el mismo esquema de su antecesor, *Journey to the End of the Coal* (2007): como en un juego interactivo clásico, el usuario elige su ruta a través de los clips de película disponibles y numerosas entrevistas. Aquellos que quieran completar la historia al final de su viaje también pueden elegir ver cualquiera de las 10 entrevistas por separado. Dirigida por el fotógrafo y cámara Samuel

---

<sup>3</sup> Información sobre el proyecto y el documental interactivo en línea consultables en:  
<http://www.honkytonk.fr/index.php/portfolio/thebigissue/>  
<http://www.honkytonk.fr/index.php/thebigissue/>

Bollendorff y Olivia Colo, *The Big Issue* es un proyecto documental dedicado a una audiencia en línea. Se basa en el formato web original creado para el documental *Journey to the End of the Coal* ("Viaje al fin del carbón").

En referencia al apartado D del modelo de análisis, la modalidad escogida en este caso es la **modalidad narrativa ramificada**. El interactor, al comenzar la historia, no puede elegir entre diferentes modos de navegación o interacción posibles, sino que debe empezar por el principio de manera obligada (como en el desarrollo de cualquier género narrativo, donde se cuenta una historia por partes). Podemos observar como el principio es inflexible, pero el nudo y el desarrollo los elige el interactor, en función de sus preferencias.

Los dos indicadores de esta modalidad se cumplen ya que resulta evidente que este interactivo se articula a través de una **metáfora, con un esquema multidesarrollo que comienza de manera automática la narración, y que en un punto determinado se para y obliga usuario a escoger una bifurcación**. Además, esta modalidad se complementa perfectamente con la de **navegación hipertextual** -o un mapa del interactivo- para que el usuario pueda ver el **desarrollo más o menos ordenado de los contenidos, según los ha diseñado el autor** (y pueda formularse un itinerario más o menos claro).



6.5 Diseño esquemático de las distintas modalidades de navegación de *The Big Issue*