

EL DOCUMENTAL INTERACTIVO  
UNA PROPUESTA DE MODELO DE ANÁLISIS

**CAPÍTULO 7: CONCLUSIONES Y PERSPECTIVAS DE INVESTIGACIÓN**

**7.1 Evolución previsible de documental interactivo**

A lo largo de este trabajo, hemos intentado plantear un estado de la cuestión general sobre el género documental y el medio digital interactivo. Hemos descrito el contexto donde se desarrolla este nuevo formato, la web, y el tipo de producto en el que se engloba, las aplicaciones interactivas. A partir de las correspondientes introducciones a los ámbitos del medio digital interactivo, del documental lineal, de las tecnologías participativas y las aplicaciones interactivas de tipo divulgativo y de transmisión de conocimiento, hemos intentado argumentar como de estas confluencias ha surgido un nuevo género, que llamamos "**documental interactivo**", con características propias y específicas. Las nuevas lógicas de representación documental en este nuevo género derivan más en la forma en que navegamos e interactuamos con los contenidos y los demás interactores, que en la manera de representar el objeto de la realidad por parte del documentalista. En suma, los nuevos indicadores que deberían identificar el género se basan más en las modalidades y submodalidades de navegación y de interacción que en las de representación convencional y lineal de la realidad. Finalmente, y con el objetivo de establecer y delimitar el marco conceptual de manera precisa y concreta, hemos planteado la construcción de un posible modelo de análisis centrado en el género estudiado, que también aspira a constituirse en un modelo para a la creación y producción de este tipo de documental.

Como conclusión general de este trabajo de investigación, previo a la tesis doctoral, **quisiéramos presentar una clasificación y categorización de la evolución previsible del documental interactivo**, tal como esquematizamos en la tabla 7.1. En la columna izquierda se plantea una posible categorización en cuatro grandes categorías o niveles principales. Por otra parte, en la columna de la derecha, se ofrece una descripción de cada categoría, sus características principales y una selección de ejemplos significativos que se enmarcan dentro de la categoría correspondiente (la mayoría son los ejemplos citados en la tabla 6.6 del capítulo anterior). La estructura de la tabla es piramidal, es decir, cuanto más arriba nos situamos, nos referimos a una categoría más reciente y más evolucionada que las anteriores (básicamente respecto el apoyo de exhibición, el grado de apertura -cesión de control- y contribución y las modalidades que presenta). De esta manera, los **documentales interactivos fuera de línea** (1)

equivaldrían a las obras interactivas de difusión cultural y otros géneros en soporte externo como el CD-ROM o DVD-ROM, en un segundo nivel, los **documentales lineales en línea** (2) serían las obras audiovisuales del género documental tradicional, ubicadas en la red para una difusión, distribución y visibilidad mayores, en tercer lugar, los **documentales interactivos en línea** (3) serían el objeto de estudio de esta investigación y, finalmente, los **documentales interactivos-generativos en línea** (4) serían la categoría más evolucionada y menos experimentada en la actualidad, en que el receptor se convierte en interactor, productor y colaborador de la misma obra.

| CATEGORIA I MODALITATS QUE ENGLOBA   | DESCRIPCIÓ I EXEMPLES   |
|--|---|
| <p><b>4. DOCUMENTALS MULTIMÈDIA GENERATIUS EN LÍNIA</b><br/><i>(Online) Multimedia Generative Documentary (MGD)</i></p> <p>MODALITAT D'INTERACCIÓ GENERATIVA</p> <p style="text-align: center;">+</p> <p>MODALITAT D'INTERACCIÓ AMB APLICACIONS 2.0</p> <p style="text-align: center;">TOTES LES MODALITATS DE NAVEGACIÓ</p> | <p>* L'usuari no només es limita a visualitzar els continguts de manera lineal o a navegar per diferents modalitats de manera no lineal, sinó que interactua ja que deixa empremta del seu pas per l'aplicació: aquest rastre es pot traduir en discussions a un fòrum o en el sentit més avançat a fer contribucions audiovisuals a la mateixa obra, tot afegint videos o experiències al mateix documental.</p> <p>* Es caracteritzen per barrejar les modalitats de navegació no lineal i les modalitats d'interacció digital de manera efectiva.</p> <p>* <i>City of memory (2009)</i><br/>* <i>Guernika, pintura de guerra (2007)</i><br/>* <i>MetamentalDoc Multimedia (2010)</i><br/>* <i>Our First Loves (2009)</i><br/>* <i>Spacing Montreal (2009)</i></p>  |
| <p><b>3. DOCUMENTALS MULTIMÈDIA INTERACTIUS EN LÍNIA</b><br/><i>(Online) Multimedia Interactive Documentary (MID)</i></p> <p>TOTES LES MODALITATS DE NAVEGACIÓ</p>   | <p>* La pròpia web no conté cap documental, és el propi documental</p> <p>* Es caracteritzen per comptar amb una o més modalitats de navegació no lineal</p> <p>* Poden contenir un documental audiovisual sencer, partit per parts i altres formes de navegar el contingut (o altres modalitats per navegar i organitzar la informació i els continguts)</p> <p>* <i>BCNova (2003)</i><br/>* <i>Becoming Human (2008)</i><br/>* <i>Capturing Reality: the Art of Documentary (2008)</i><br/>* <i>Gaza Sderot (2008)</i><br/>* <i>GDP:Spacing Montreal (2009)</i><br/>* <i>Guernika, pintura de guerra (2007)</i><br/>* <i>Hope: Living and Loving with HIV in Jamaica (2006)</i><br/>* <i>Journey to the End of th Coal (2009)</i><br/>* <i>The Big Issue (2009)</i><br/>* <i>The Iron Curtain Diaries (2009)</i><br/>* <i>Jazz Loft Project (2010)</i><br/>* <i>360degrees (2001)</i></p> |
| <p><b>2. DOCUMENTALS LINEALS EN LÍNIA</b><br/><i>Audiovisual Online Documentary</i></p> <p>MODALITAT DE NAVEGACIÓ AUDIOVISUAL</p>  | <p>* Webs que contenen documentals en línia, ja sigui sencers o particionats per temes, seqüències, capítols, etc.</p> <p>* El documental pot ser consumit de manera lineal o també presentar-se dividit en diferents parts</p> <p>* <i>Guernika, pintura de guerra (2007, TV3 a la carta)</i><br/>* <i>Le corps incarcéré (2009)</i><br/>* <i>MetamentalDoc (2010)</i><br/>* <i>Piraterie en Somalie (2009)</i><br/>* <i>Saving my language (2008)</i></p>   |

|   |   |
|---|---|
| <p><b>1. DOCUMENTALS MULTIMÈDIA INTERACTIUS FORA DE LÍNIA</b><br/> <i>Offline Multimedia Interactive Documentary</i></p> <p>TOTES LES MODALITATS DE NAVEGACIÓ</p> | <p>* En aquesta categoria entrarien diferents tipus de formats antecessors del documental interactiu en aplicació o suport CD-ROM o DVD-ROM: assaigs interactius, obres interactives de difusió cultural, etc.</p> <p>* L'aportació del lector és limitada a un sistema tancat fora de línia, sempre seguint els paràmetres navegacionals que estableix l'autor de l'obra.</p> <p>* <i>Dotze sentits (1996)</i><br/> * <i>Joan Miró. El color dels somnis (1998)</i><br/> * <i>Le Louvre (1994)</i><br/> * <i>Opération Teddy Bear (1996)</i></p> |
|---|---|

### 7.1 Propuesta de clasificación y categorización del documental interactivo

### 7.2 Reflexiones personales sobre el estado del documental interactivo

Después de profundizar paralelamente varios años en los terrenos del medio digital y del documental, empecé a cuestionarme como los procesos de digitalización y distribución de contenidos (a través de Internet) afectaban a la forma y a la lógica de la filmación del documental. Parte de mis reflexiones giraban en torno a cómo será el documental del futuro y cómo se configuran y se articulan las nuevas lógicas de representación de la realidad a partir de los medios digitales interactivos en línea.

En esta línea, opino que **no se puede considerar el documental interactivo como una mera evolución de las películas documentales**, ya que esta consideración resulta insuficiente para ilustrar la naturaleza y la profundidad del cambio. Esto se aprecia si se observa como, en el caso que nos ocupa, **las modalidades de representación no se pueden considerar indicadores suficientes para analizar el nuevo género, pero sí las nuevas modalidades de navegación no lineal y de interacción digital resultantes**. Las cuestiones que suscita la afirmación anterior se articulan en torno al planteamiento sobre si existe una continuidad entre el documental lineal y el interactivo, si los directores que experimentan con los nuevos medios provienen de diferentes ámbitos especializados o no, o hasta donde influyen los medios en el producto final.

La naturaleza intrínseca del documental convencional sufre **cambios importantes** a partir de la aparición de esta nueva forma documental, derivada del nuevo escenario tecnológico actual.

Siguiendo la línea propuesta por Nichols (1991) respecto de una posible definición, analizamos concretamente las **tres tendencias** en profundidad

- **El autor** ya no puede plantearse de crear un único programa narrativo, cerrado y subjetivo, y debe asumir que en cierto modo **perderá el control de su obra**, con lo que la nueva situación a menudo va en contra de sus intereses. En síntesis, **ya no depende de sí mismo para transmitir un programa narrativo determinado**.

- **La construcción de la narración y el orden discursivo** pasan de un esquema lineal y secuencial a un nuevo escenario caracterizado por un **multidesarrollo de planteamientos, nudos y desenlaces**. El texto de la obra pasa de tener una estructura cerrada a una abierta. El resultado final del documental (lo que se dice) y el orden discursivo (como se dice) puede acabar tomando una forma muy distinta a la que, en un estadio inicial, se contemplaba en el guión de la obra.

- **El interactor** se configura como **emisor y contribuidor de los contenidos creados por el autor**: el nuevo género y las nuevas modalidades de navegación y de interacción resultantes incluyen **características generativas por parte del usuario**. Estos nuevos parámetros permiten que **el interactor forme parte del sistema, e incluso que lo modifique, como si se tratara de un sistema vivo y cambiante** (el interactor se configura como co-creador de la obra). El espectador clásico (ahora también interactor, participante y colaborador), adopta en este nuevo formato las **connotaciones propias de un autor**, y en cierto modo **se convierte en el creador de un propio documental personal**, ya que **dirige el control de la navegación** (del orden del discurso) y **utiliza el gran poder que la interacción permite** (la característica definitoria que diferencia el medio digital, gracias a su interfaz y la posibilidad de relación con otras personas).

La pregunta, después de enumerar todos estos nuevos e interesantes elementos, sería **por qué este género como tal no eclosiona de una manera definitiva**, por qué le cuesta tanto establecerse y adquirir un papel determinante como nueva forma de no ficción interactiva. Según mi punto de vista, puede haber **diferentes razones**, pero considero que las más importantes son:

- Desde el punto de vista del **emisor (autor) y la producción**, los dos principales problemas que detecto son, por un lado, la ya citada **pérdida de control por parte del autor** y los problemas a nivel subjetivo y discursivo que ello conlleva; por otra parte, si bien para realizar un documental interactivo se debe contar con un equipo numeroso -como en el caso de los géneros audiovisuales-, en este caso **hay dos terrenos (audiovisual e interactivos) muy diferenciados y que menudo escapan al director de la obra**. En un equipo de producción multimedia, a veces hay un abismo entre las personas que desarrollan la parte audiovisual y la

parte multimedial. Si bien en un equipo centrado en producir un documental audiovisual hay especialistas en cada área, el director debe conocer mínimamente los diferentes roles profesionales que se desarrollan -hay directores que asumen bastantes roles en un documental, como el de guionista, el de realizador, el de montador, los de fotografía fija, etc .-, pero eso no suele ocurrir en el ámbito multimedia (un autor de contenidos de un interactivo no sabe como elaborar una arquitectura de la información, un diagrama de flujo o cómo diseñar -por no decir programar el aplicativo-). Este hecho conlleva muchas veces problemas en la concepción del documental interactivo y malentendidos de comunicación grupal, ya que **las naturalezas y lógicas de trabajo de los dos medios son muy diferentes**. También hay que añadir que la propia dificultad de construir un producto más complicado en términos de visionado hace que muchas producciones se realicen a la manera tradicional.

- Desde el punto de vista del **discurso y tipo de narración (texto y guión)**, el hecho de tener que **plantear un sistema multidesarrollo conlleva mucho más trabajo para el equipo de guionistas y para los diseñadores y programadores de la aplicación**. Por lo tanto, estamos hablando de un aumento considerable del volumen de la producción (podría ser triplicar y cuadruplicar el trabajo base de una historia lineal con una sola historia), tanto para las personas que desarrollan la parte más audiovisual (guionistas, responsables de contenidos textuales y audiovisuales, entrevistadores, etc.) como para las que desarrollan la parte más interactiva (arquitectos de la información, diseñadores gráficos y multimedia, programadores, etc.). Además, no hay que olvidar que **para elaborar un tipo de discurso no lineal ramificado hay que adoptar una nueva lógica narrativa**, y eso, aparte de estar muy en contra de determinados autores (que, finalmente, son los que tienen la última palabra ), también **requiere entrenamiento y habilidades especiales** para desarrollar esta nueva lógica discursiva y narrativa con éxito.

- Desde el punto de vista del **interactor (espectador) y la recepción**, a nivel tecnológico **el ancho de banda aún no es suficiente para navegar en este tipo de proyectos con toda rapidez y comodidad**. Esto conlleva el hecho de tener que esperar a que se carguen (no sólo al principio, sino a veces también cuando activamos un tipo determinado de modalidad navegacional o interactiva) las diferentes partes de la aplicación, y todo ello situado en el escenario actual, caracterizado por un usuario que exige inmediatez, se convierte en un factor determinante que juega a favor del visionado tradicional.

Desde una **perspectiva sociológica**, relacionada con los hábitos del individuo o usuario de la aplicación, opino que el hecho de que el formato del documental interactivo no obtenga buenos resultados como género no tiene tanto que ver con las limitaciones tecnológicas propias que el medio requiere, sino más bien con una **tendencia relacionada con el consumo y sus**

**individuos. El esfuerzo mental (y físico) al que es sometido el interactor en un aplicativo documental es mucho mayor que en un visionado tradicional.** Dicho con palabras coloquiales, hace más pereza ponerse delante de la pantalla de un ordenador y tener que esforzarse para navegar, conocer las funcionalidades del sistema y tener que tomar decisiones, que situarse delante de una pantalla de televisión y poder manipular el contenido de una manera sencilla y lineal. El elemento clave a destacar es que estamos culturalmente acostumbrados a esta segunda opción, y que cuesta mucho cambiar los hábitos de la recepción. Estos hábitos concretos, vinculados al ocio y entretenimiento, son entendidos mentalmente como momentos de recreo, momentos en los que el individuo, después de una larga jornada laboral y muchas horas de concentración, difícilmente se dispondrá a seguir pensando y tomando decisiones, concentrado en una tarea que le pide que continúe haciendo lo que se ha dedicado a hacer las últimas ocho horas o los últimos ocho días.

Por otra parte, **la producción y la circulación del documental interactivo parece que están en un punto muerto. Los cineastas tienen pocos incentivos para convertir su película en un proyecto interactivo, ya que hacerlo sería limitar su distribución en Internet, renunciar al control respecto la autoría y disminuir el impacto de la película debido a la experiencia de la pequeña pantalla,** factores que van en contra de la naturaleza del director de la obra. Esperamos que las últimas tendencias, experimentos basados en la **hibridación entre televisión y la red** -como el caso del interactivo que analiza el cuadro del Guernica (*Guernika, pintura de guerra*, producido en 2007) -, se impongan pronto como estándares y el problema de la localización y del visionado de este género deje de ser un problema<sup>1</sup>. Estoy de acuerdo con Galloway (2007:336) cuando atribuye buena parte del fracaso de la película interactiva a las **altas expectativas de audiencia sin cumplir del medio debido a las limitaciones técnicas y aspiraciones incompletas.** Y añade que, para que el documental interactivo tenga éxito, el público necesita alcanzar una mejor fusión entre los conceptos de "interactivo" y "película" (conceptos vinculados a la alfabetización digital y al de nativo digital -traducido en una nueva hornada de jóvenes expertos en las nuevas tecnologías-, ya avanzados por Piscitelli -2009- y Berenguer -2004- en sus respectivas obras).

Siguiendo esta línea argumentativa, deberíamos preguntarnos **por qué nos preocupa tanto la integración de la película documental con los medios interactivos.** ¿Si realmente son tan contradictorios, por qué no los dejamos llevar sus vidas separadas en sus respectivos medios?

---

<sup>1</sup> La especialización en el formato de algunas productoras, como los casos de Honkytonk Films o Upian, de ámbito francés, o de algunas producciones interactivas del "NFB" (National Film Board of Canada), apuntan hacia un horizonte esperanzador respecto al género descrito.

Personalmente opino que esto se debe a que se **necesitan mutuamente**. Y si se necesitan el uno al otro, la reflexión entonces se encaminaría a resolver **cómo se pueden reconciliar las diferencias entre ambos medios**. Como es notorio, muchas películas encuentran oportunidades para alargar su vida aprovechando los medios interactivos, a partir de la creación de sitios web, que no sólo funcionan como centros de información de la película, sino como un recurso para al contenido adicional y el material sobrante que no se ha utilizado en el montaje final de la película. Este método conserva un alto grado de autoría, y a la vez mantiene la introducción de elementos de interactividad más adecuados para la red. Según Britain (2009:9), aunque esto puede ser considerado por algunos como una definición muy limitada de documental interactivo, al menos muestra que no hay riesgo de solapamiento entre el medio interactivo y el documental en sí, y que es en esta coincidencia que puede haber esperanza para un futuro prometedor para el cine documental interactivo. **Los dos medios pueden convivir y existir sin que la emergencia de un comporte la marginación o desaparición del otro.**

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, pero en este nuevo género se considera una gran oportunidad**. Este tipo de narración permite dotar a los proyectos audiovisuales de elementos que lo complementan y enriquecen, aportando numerosos valores añadidos a la experiencia global del espectador, de manera que ésta sea más variada, completa e inmersiva. Encontrar el punto medio donde el significado se puede maximizar y la audiencia es más comprometida es el papel del director de cine documental, y es en este punto medio que la película documental y los medios interactivos pueden coexistir. **Mediante la combinación de la potencia del medio cinematográfico para proporcionar perspectiva y la capacidad de interactividad para mejorar la participación de los usuarios con el material, la película documental interactiva puede ser capaz de ofrecer documentales más significativos**. La idea de que los medios interactivos pueden acortar la diferencia entre el productor y el usuario es prometedora para cualquier documentalista que busque incrementar la participación en sus narraciones. Pero, situados en el otro extremo de la balanza, si esta diferencia se acorta demasiado es posible que el documental pierda valor e interés, justamente por la falta de una voz narrativa fuerte y de un programa narrativo determinado (precisamente esta es el miedo de la mayoría de autores tradicionales).

Uno de las premisas esenciales del documental tradicional es la **voluntad de organizar una historia de tal modo que sea, a la vez, informativa y entretenida**. Y el formato interactivo, en este sentido, **debe seguir la tradición y debe intentar ofrecer experiencias similares que mezclen de manera tan eficiente, original y atractiva como pueda, una propuesta lúdica -de entretenimiento- con una de didáctica y/o educativa -conocimiento-**. Y esto es posible, fundamentalmente, gracias a la **combinación de las diferentes modalidades navegacionales y**

de interacción en un aplicativo, la cual posibilita un intercambio entre la obra y el interactor. En primer lugar, el hecho de navegar y visitar diferentes propuestas donde se muestran los contenidos de una forma estructurada (la información y el conocimiento), conlleva la utilización de estrategias y recursos propios de los juegos. De esta manera, a partir de la estructura del interactivo, y a través de las modalidades de navegación, el usuario en cierto modo "juega" con las posibilidades que ofrece la obra y puede satisfacer su primera necesidad: la relacionada con la diversión y el entretenimiento; en segundo lugar, esta estrategia cercana a la experiencia del juego, normalmente conlleva una sensación de inmersión profunda al visitante y evita que su aprendizaje sea aburrido y que su necesidad de ser informado o de aprender se acabe desvaneciendo. Por tanto, la propuesta didáctica que se ofrece resulta atractiva y dinámica, más allá de la que presentan la mayoría de hipertextos clásicos. Ya en este estadio, el interactor "aprende jugando" y una vez ha "aprendido la lección" de una manera divertida, original y desenfadada, la puede compartir con otros interactores, en tiempo real o cuando lo considere adecuado. Por lo tanto, observamos como un interactivo documental puede satisfacer una triple necesidad y/o voluntad: la propia del jugador -juegos-, la del estudiante o la persona con inquietudes culturales -educativa y/o formativa- y la relacional -a nivel de comunicación con otros participantes-. Creemos que, mediante la correcta mezcla de estos tres aspectos, se consigue equiparar en atractivo los aplicativos multimedia de no ficción a las propuestas cercanas a la ficción.

Salaverría (2003), en este sentido, señala respecto a la importancia de saber conjugar las estrategias lúdicas en relación a la difusión de la información en el nuevo paradigma digital interactivo:

“Los nuevos medios reclaman nuevas formas de presentar la información. Las potencialidades hipertextuales e interactivas de las redes digitales exigen a los medios un esfuerzo por desarrollar formatos informativos que aprovechen esas utilidades. [...] Los jóvenes de hoy –es decir, los lectores de mañana– están acostumbrados al consumo de contenidos audiovisuales e interactivos de carácter lúdico, y es lógico deducir que si los medios pretenden atraer su atención deberán desarrollar formatos que incorporen de algún modo esas características en el discurso informativo.”(Salaverría, 2003:36)

Otra pregunta importante sobre la naturaleza del documental es **por qué hay un gran interés en hacer que una simulación parezca real?** Si hemos establecido que sabemos que un documental no es necesariamente "real", pero que ofrece un valor a nuestra comprensión del mundo, por qué es importante que parezca real? Choi (2009:44) afirma que la **interactividad puede reducir la brecha entre estos dos polos en la cultura del documental, entre el usuario y el productor, la producción y reproducción, la autoría y el acto de investigar.** Si esto es así, la interactividad en sí tiene la facultad de aumentar la percepción de la realidad en el

documental, que, a su vez, se traduce en una mayor efectividad en la participación del usuario en los proyectos.

En la mayoría de documentales interactivos analizados tiene una **importancia capital el tratamiento audiovisual**. A diferencia de los productos con tratamiento "informático", funcionando en una ventana más del sistema operativo, estas aplicaciones pretenden sumergir al espectador ya desde el principio en la obra mediante diversos elementos, que nos recuerdan que vamos a adentrarnos en algo que se parece más al cine que no al ordenador. Toda la carga de autor en un documental lineal se centra en la focalización o voz narrativa predominante y en el guión y las entrevistas, mientras que **en el caso que nos ocupa esta carga se encuentra dividida entre la mezcla de contenidos y el lenguaje audiovisual interactivo**. Como comenta Ribas:

“Potser quan aquest llenguatge estigui consolidat – si ho arriba a estar algun dia en el mateix sentit que el propi del text – plantejar-se aquestes aplicacions com assaigs sigui absurd i reprenguem espontàniament el terme documental. En qualsevol cas, la reflexió al voltant d’aquest punt i la comparació amb documents de voluntat autoral en altres mitjans sembla una via de pensament enriquidora.” (Ribas, 2000:110)

El medio audiovisual cuenta con **componentes reactivos**, es decir, que reaccionan a las acciones del espectador, pero en ningún caso le permiten ni alterar el orden del discurso ni modificar los contenidos preexistentes. El medio interactivo, por otra parte, cuenta con **componentes interactivos**. Estos componentes pueden tener un **grado o tipo de interacción débil, media o fuerte**. El **grado débil o medio** se traduce en la **interacción con la interfaz y la metáfora visual propuesta**, con el objetivo de escoger, navegar y/o avanzar de una manera no lineal por la aplicación, y se corresponde y articula gracias a las **modalidades de navegación** (partida, temporal, espacial, testimonial, ramificada, hipertextual, preferencial, audiovisual, sonora e inmersiva). En un nivel más evolucionado, el **grado fuerte** del lenguaje interactivo permite **interactuar en un doble sentido**: por un lado, con los **contenidos** -aportando, debatiendo, discutiendo, etc.- y por otro, **con los demás interactores** -en tiempo real o a nivel de feedback a partir de la misma aplicación o sus aplicaciones 2.0 vinculadas-. Este estadio fuerte se corresponde y articula a partir de las **modalidades de interacción digitales** (generativa y aplicaciones 2.0).

Una opción muy interesante para enriquecer aún más el poder de elección y organización del interactor podría ser el de la **creación de listas de reproducción** (llamadas *Playlist*), es decir, **listas de agrupamiento según las preferencias del propio interactor**, o estableciendo aún más filtros podríamos llamarlas **listas en función de una categorización autoral, del usuario o mixtas** (llamadas "Favoritos", "Marcadores" o "Categorías"). La idea de la *playlist* (o lista ordenada de preferencias) existe desde hace tiempo, pero centrada sobre todo en fotografías y

canciones. En el segundo caso, establecer un conjunto de favoritos o marcadores personalizados iría en la línea anteriormente expresada, pero incluiría un paso más: el de la categorización grupal. Antes de empezar a navegar o en cualquier momento, podríamos crear unas categorías y luego iríamos insertando diferentes tipos de media, dentro de cada categoría que hubiéramos preestablecido. Estas categorías pueden venir establecidas por el director de la obra, por el mismo interactor o por ambos (siguiendo en la línea de la cocreación, en un nivel más evolucionado y completamente interactivo en el sentido fuerte).

### **7.3 Perspectivas de investigación en la tesis doctoral**

Acabamos presentando un resumen de las posibles líneas de investigación que queremos concretar en la futura tesis doctoral.

En primer lugar, y desde el punto de vista teórico, **procederemos a la elaboración y la delimitación de la propuesta del modelo de análisis del documental interactivo**. Seguidamente, **aplicaremos la propuesta a un conjunto significativo de ejemplos de caso**. Una vez se haya elaborado y aplicado la propuesta, habrá que **hacer una reconsideración a fondo del modelo y aumentar, disminuir o modificar, en su caso, las modalidades, submodalidades y categorías referentes a género estudiado**.

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

En tercer lugar, desde la vertiente de la producción interactiva, **se plantea la realización de un proyecto concreto como ejemplo de caso práctico: consistirá en la producción teórica y técnica (proyecto y realización) de un documental interactivo**.

Este estudio creativo de carácter práctico potenciará la propiedad intrínseca del discurso interactivo, **el hecho de incluir la gestión de las acciones del usuario**. También intentará mostrar, en la práctica, como la detección de nuevas formas de hacer converger diversos medios en el discurso digital ha supuesto la existencia de nuevas modalidades de navegación e interacción, y cómo estos dos sistemas pueden establecer vínculos y lazos a partir de una estructura modular interconectada. El caso práctico, en definitiva, pretende mostrar el hecho de que **integrar multimodalidad e interacción es lo que mejor caracteriza el medio digital**. Por otra parte, **también intentará ilustrar cómo se produce esta fusión entre estructura y contenido y aplicar usos innovadores de los lenguajes que confluyen en la comunicación digital interactiva**.

En resumen, podemos esquematizar en las siguientes las líneas de investigación previsibles:

- Estudiar cómo se efectúa **la transformación de las lógicas de producción del documental lineal tradicional a las lógicas de producción del documental interactivo.**
- Proceder a la **elaboración, delimitación y justificación de la propuesta completa del modelo de análisis del documental interactivo.**
- **Aplicación de la propuesta a un conjunto significativo de ejemplos de caso.**
- **Reconsideración y evaluación de las modalidades, submodalidades y categorías referentes a género estudiado.**
- **Clasificación sistemática de las obras representativas estudiadas en el ámbito de una base de datos abierta, interactiva y consultable en línea.**
- Realización de un proyecto práctico: **producción teórica y técnica (proyecto y realización) de un documental interactivo.**

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

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