

EL DOCUMENTAL INTERACTIVO  
UNA PROPUESTA DE MODELO DE ANÁLISIS

**CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN**

**1.1 Delimitación del objeto de estudio**

El objeto de este trabajo de investigación se centra en el estudio del proceso de convergencia entre dos ámbitos de la comunicación aparentemente muy diferentes, como, la evolución del **género documental**, por un lado, y la aparición del **medio digital** y su rápida expansión en diferentes ámbitos en las últimas décadas, del otro.

Si bien la historia del documental se inicia medio siglo antes que la del medio digital, ambos procesos han avanzado hasta llegar a un punto muy interesante de convergencia en el momento actual, y acercarse al concepto de la "singularidad tecnológica"<sup>1</sup>. Los dos géneros se han encontrado en un medio propicio, como la red, gracias a unas infraestructuras y unas tecnologías que permiten una accesibilidad nunca experimentada, con respecto a la información y a los contenidos, una rápida navegación, altas prestaciones técnicas y la interacción entre los diferentes usuarios<sup>2</sup>. Todo ello ha propiciado la emergencia de diferentes formatos y la cons-

---

<sup>1</sup> La singularidad tecnológica es una teoría que predice que llegará un día en un futuro cercano en el que los ordenadores tendrán la capacidad de diseñar otros ordenadores mejores que un ser humano. La teoría afirma que llegaremos a un punto en que perderemos el control y a la vez la capacidad de comprender cómo evolucionan estos nuevos ordenadores y sistemas complejos. Este hecho se llama "singularidad" por analogía con la singularidad que estudian los físicos. Dentro de estas singularidades, las leyes de la física conocida dejan de ser válidas -como la singularidad existente en el interior de los agujeros negros y también en el origen del Big Bang- y es imposible realizar ningún tipo de especulación ni de predicción sobre lo que sucederá más adelante, es un ámbito desconocido. Se puede comprender mejor el concepto y lo que conlleva a partir de la lectura de *La singularidad está cerca*, de Raymond Kurzweil (2004). Consultar:[http://www.singularidadtecnologica.com/2009\\_02\\_01\\_archive.html](http://www.singularidadtecnologica.com/2009_02_01_archive.html).

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

titución de géneros nuevos, como es el caso del **documental interactivo**<sup>3</sup>.

La idea de este trabajo es proponer un primer estado de la cuestión sobre el desarrollo en paralelo, y hasta su confluencia, de dos líneas temáticas diferenciadas: la temática del género del documental, focalizada en una aproximación general, algunas propuestas de clasificación y sus modalidades de representación, y la del medio digital, centrada en el nacimiento, los precursores y su evolución.

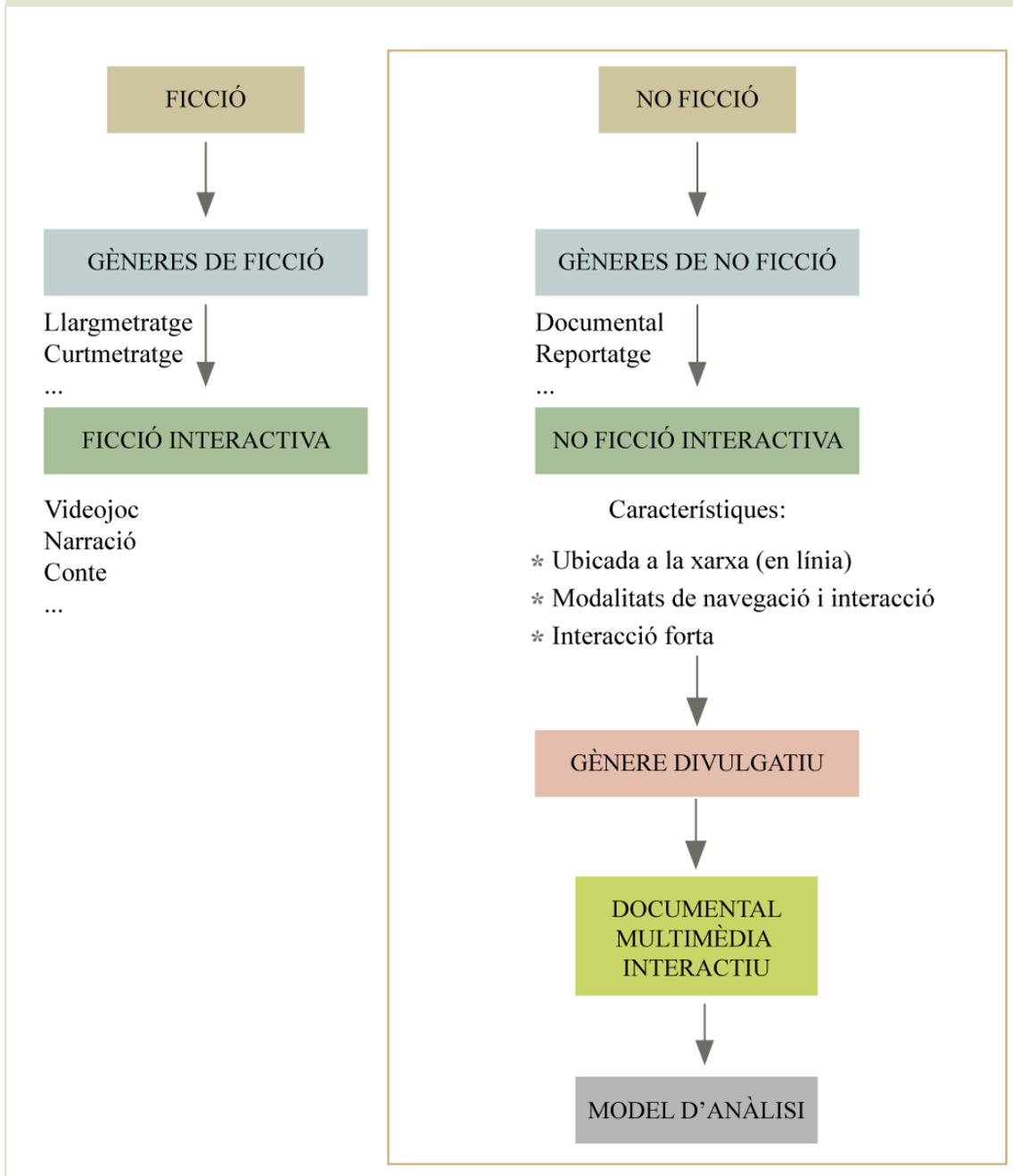
Hacia finales del siglo XX, y sobre todo a principios del XXI, las dos historias ya han recorrido parte de su camino de forma separada, han pasado sus pruebas, han sobrevivido en un entorno cambiante y han llegado a un grado de maduración notable. A partir de este primer contacto, cada género adopta un conjunto de propiedades y características propias del otro. En cierto modo, se produce un principio de fusión a partir de una atracción mutua: el género documental aporta sus variadas **modalidades de representación de la realidad**, y el medio digital, las nuevas **modalidades de navegación y de interacción**. Situados en este punto de la narración, la gran pregunta es cuando llegaremos al clímax de esta historia y si el desenlace se resolverá con el característico final feliz o asistiremos a una posible rotura y separación, donde las diferencias serán irreconciliables. Nosotros somos los espectadores de esta interesante relación que se ha establecido entre el documental audiovisual y la interactividad digital, y a nosotros nos corresponde la oportunidad temporal de ver y analizar si la fusión será completa o si el género nuevo no llegará a consolidarse plenamente como tal. La convergencia entre la parte audiovisual y la parte digital ya ha sido planteada por muchos autores, la cuestión importante es hasta dónde podemos llegar y qué nuevas formas de representación, navegación y de interacción aparecerán. Esta investigación limita su ámbito de estudio a los **géneros relacionados con la no ficción interactiva**. Una no ficción que debe ser interactiva: nos referimos a **proyectos que divulguen algo**, en los que exista al menos **una forma determinada de interactuar con la interfaz del sistema a través de una navegación no lineal** (donde el usuario tenga que tomar decisiones para avanzar), y que además **se encuentren ubicados en Internet**. En la figura 1.1 se delimita el interés de esta investigación.

---

<sup>3</sup> Como destaca Sandra Gaudenzi (2009) en su trabajo de investigación *Digital interactive documentary: from representing reality to co-creating reality*, el cual relaciona los documentales interactivos digitales con los sistemas cibernéticos descritos por Varela y Maturana (1980 y 1987), cuando nos referimos a los documentales interactivos nos referimos a "documentales digitales interactivos que no 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 modelos nuevos de subjetividad posibles "(Gaudenzi, 2009:4). Consultable en línea en: [http://www.interactivedocumentary.net/wp-content/2009/07/sg\\_panel-yr3\\_2009\\_overview.pdf](http://www.interactivedocumentary.net/wp-content/2009/07/sg_panel-yr3_2009_overview.pdf).

Figura 1.1

## DELIMITACIÓ DE LA RECERCA



1.1 Esquema que delimita el interès de la investigació.

### 1.1.1 Las preguntas de investigación

Las preguntas principales que origina este trabajo y que pueden dar razón de la línea de la tesis doctoral posterior son las siguientes:

1. ¿Cómo se puede **definir el concepto** de documental interactivo?
2. ¿Qué **atributos y/o características** debe tener el género para ser considerado como tal?
3. Aparecerá una **nueva tipología** llamada documental de autor-usuario, documental web o documental interactivo?
4. Existe **continuidad entre documental lineal e interactivo**? En el caso negativo, cómo se pueden **reconciliar las diferencias** entre ambos medios?
5. Cómo los medios digitales interactivos y en línea crean **nuevas lógicas de representación de la realidad**?
6. ¿Cuál es la **diferenciación básica entre los modos de representación documental clásicos y las nuevas modalidades de navegación y de interacción**? Cuáles resultan más importantes en el género estudiado?
7. ¿Cuáles deberían ser las **nuevas estrategias** para que los productos documentales y de divulgación de no ficción sean tan atractivos como los productos de ficción? ¿Cuáles son las **aportaciones/innovaciones** que la **comunicación interactiva** ofrece al documental de no ficción interactivo?
8. Llegará a existir una **modalidad** donde el usuario (interactor-participante-contribuidor) podrá llegar a **generar contenidos**, es decir, a adquirir el rol de emisor y tener la capacidad de enriquecer el documental con su visión personal y contenidos propios del tema tratado? ¿Qué puede suponer este hecho con respecto a la autoría?
9. Diez años después del nacimiento del documental en formato interactivo y del paso del fuera de línea a la línea, cuál ha sido y es actualmente la **contribución de la nueva web de cara a la evolución de este formato**?
10. ¿Cómo es el **diálogo que se establece** entre la interfaz y/o el sistema y el usuario? ¿Qué diferencias presenta con el género audiovisual tradicional?
11. ¿Cuáles pueden ser las **categorías**, las **subcategorías** y los **indicadores válidos** para construir un modelo coherente de análisis del género estudiado?

12. ¿Por qué este ámbito no experimenta un **crecimiento más acentuado**?

## 1.2 Objetivos

Como hemos sugerido, el objetivo central de este trabajo -y de la línea de tesis doctoral propuesta- es **analizar el estado del desarrollo del documental interactivo** y argumentar la conveniencia de **adoptar un modelo de análisis del nuevo género**, tanto a efectos de la evaluación de los documentales existentes como de la aportación de pautas para su diseño y producción<sup>4</sup>.

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

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

---

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

El objetivo general del trabajo es **describir, clasificar y analizar las aplicaciones interactivas multimedia divulgativas y documentales en línea**. Este proceso tomará como punto de partida la red y las aplicaciones fuera de línea e irá ampliando posibilidades hasta definir el ámbito deseado: las aplicaciones multimedia de carácter divulgativo y documental en línea (ver figura 1.1).

## 1.2 Metodología

La metodología principal parte del estudio comparado de la evolución de los dos ámbitos audiovisuales objetos del trabajo, el documental convencional y el medio digital interactivo, para llegar a identificar y examinar las grandes líneas teóricas y aplicadas de confluencia entre los dos ámbitos (ver tablas 1.1 y 1.2). La lectura y análisis de obras teóricas en los dos ámbitos descritos<sup>5</sup> conforman la base metodológica para realizar la investigación central de partida.

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

---

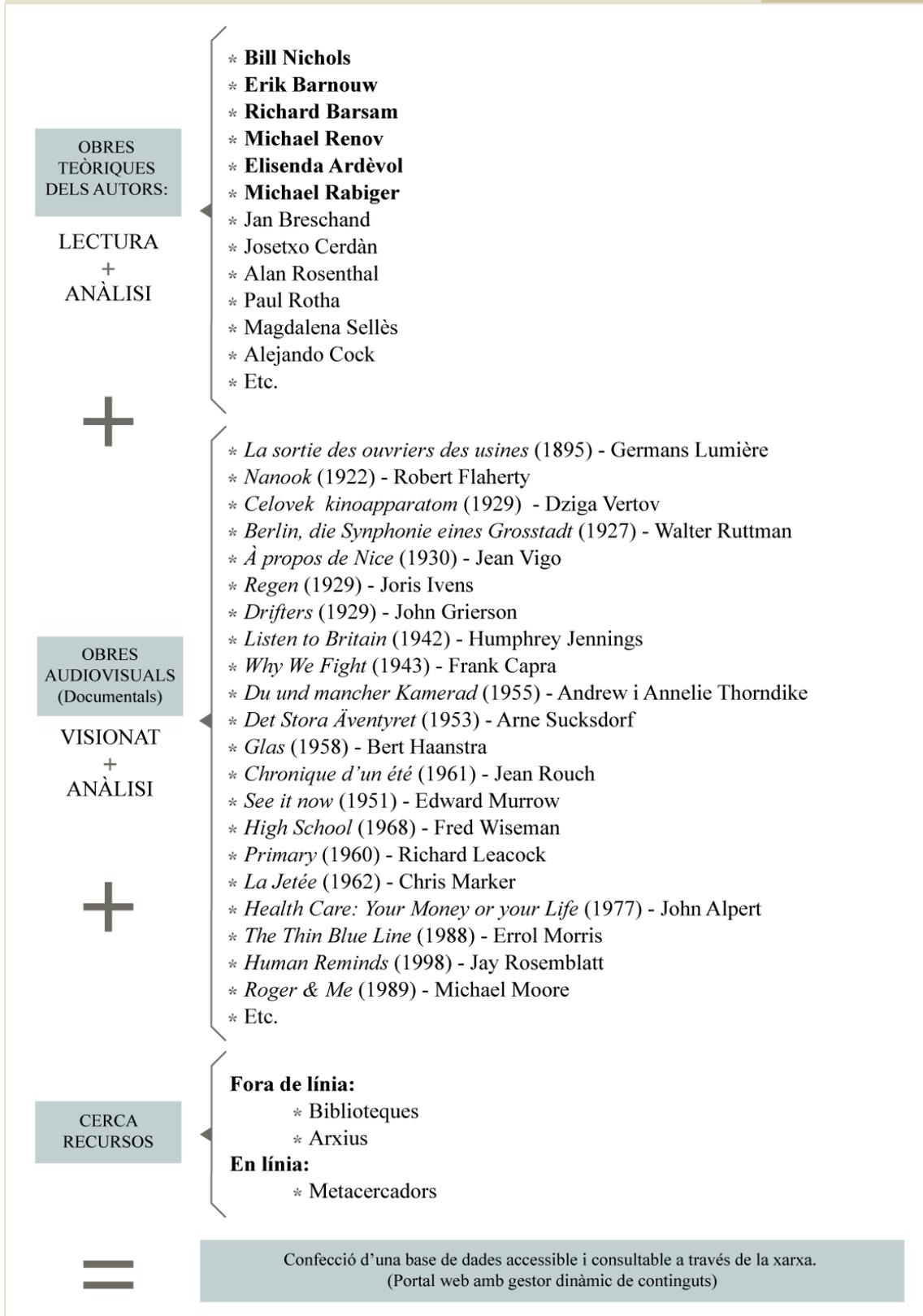
<sup>5</sup> Cabe señalar que en la metodología (texto y tablas) se hace referencia a un conjunto de autores representativos de cada ámbito, pero eso no significa que en este trabajo de investigación se analicen las obras de todos los autores citados, pues lo que se pretende es avanzar el posible cuerpo teórico que se estudiará de cara a la elaboración de la tesis doctoral.

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

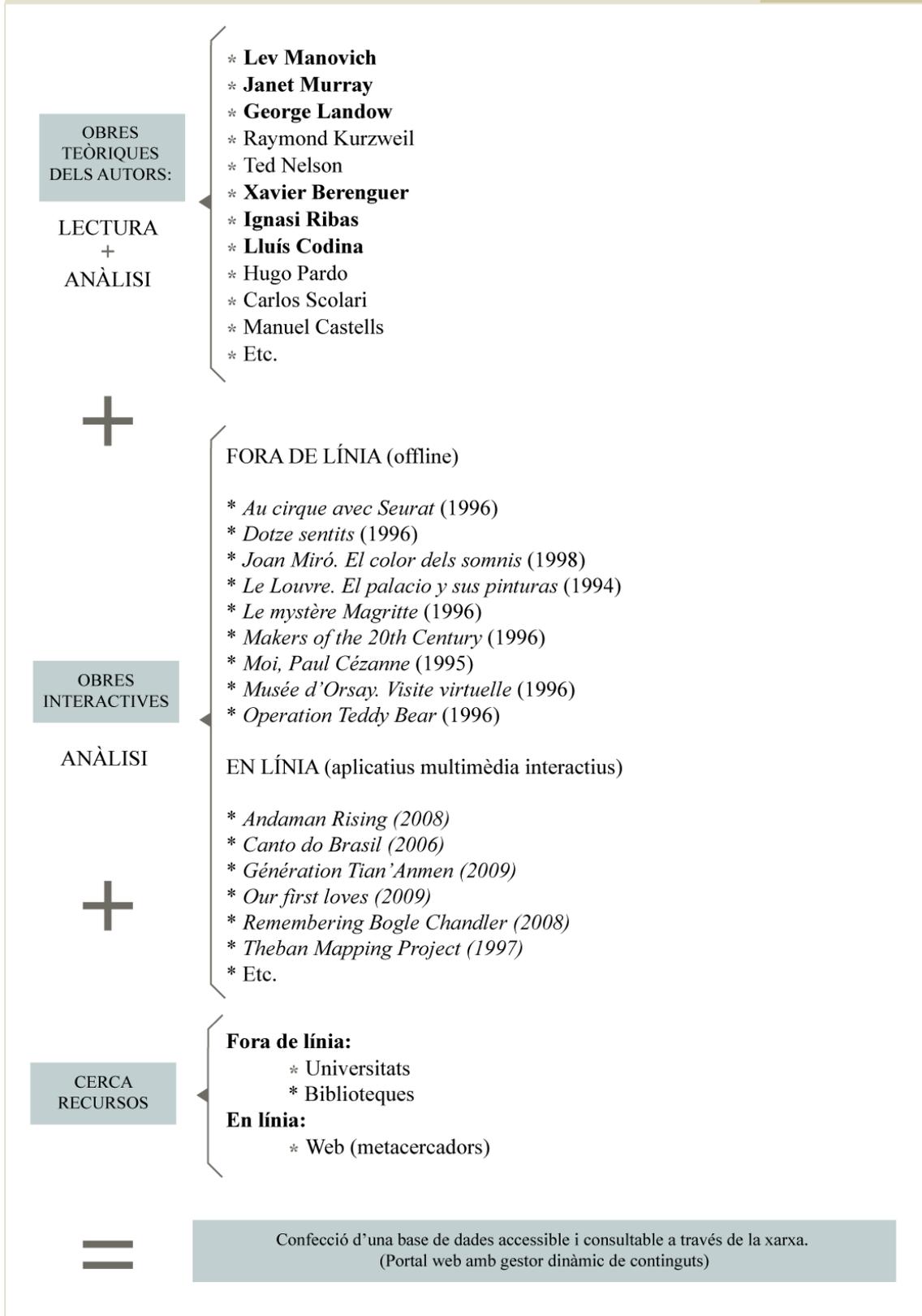
Para establecer una categorización del nuevo género documental interactivo estamos elaborando una **base de datos** donde poder **situar** y **ordenar** cada documento, a partir de los siguientes parámetros:

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

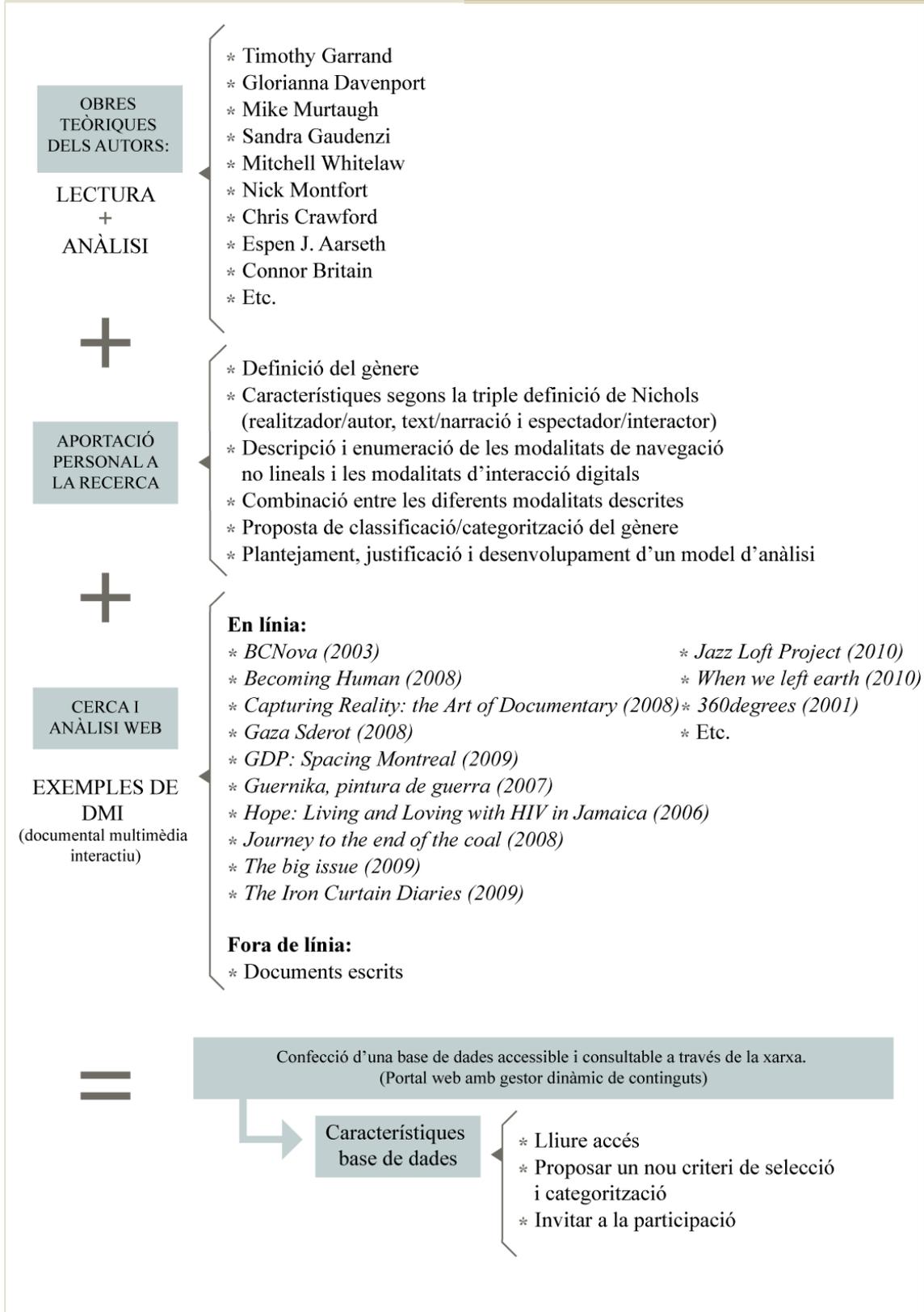
Esta base de datos, que se plantea de libre acceso, tiene el propósito de establecer una **selección de categorías** que faciliten la **clasificación** de las obras existentes. También pretende animar a los interactores a participar de diferentes maneras: con la aportación de sugerencias para su mejor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



1.1 Esquema que sintetiza la metodologia utilizada para realizar la investigación referente al género documental



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



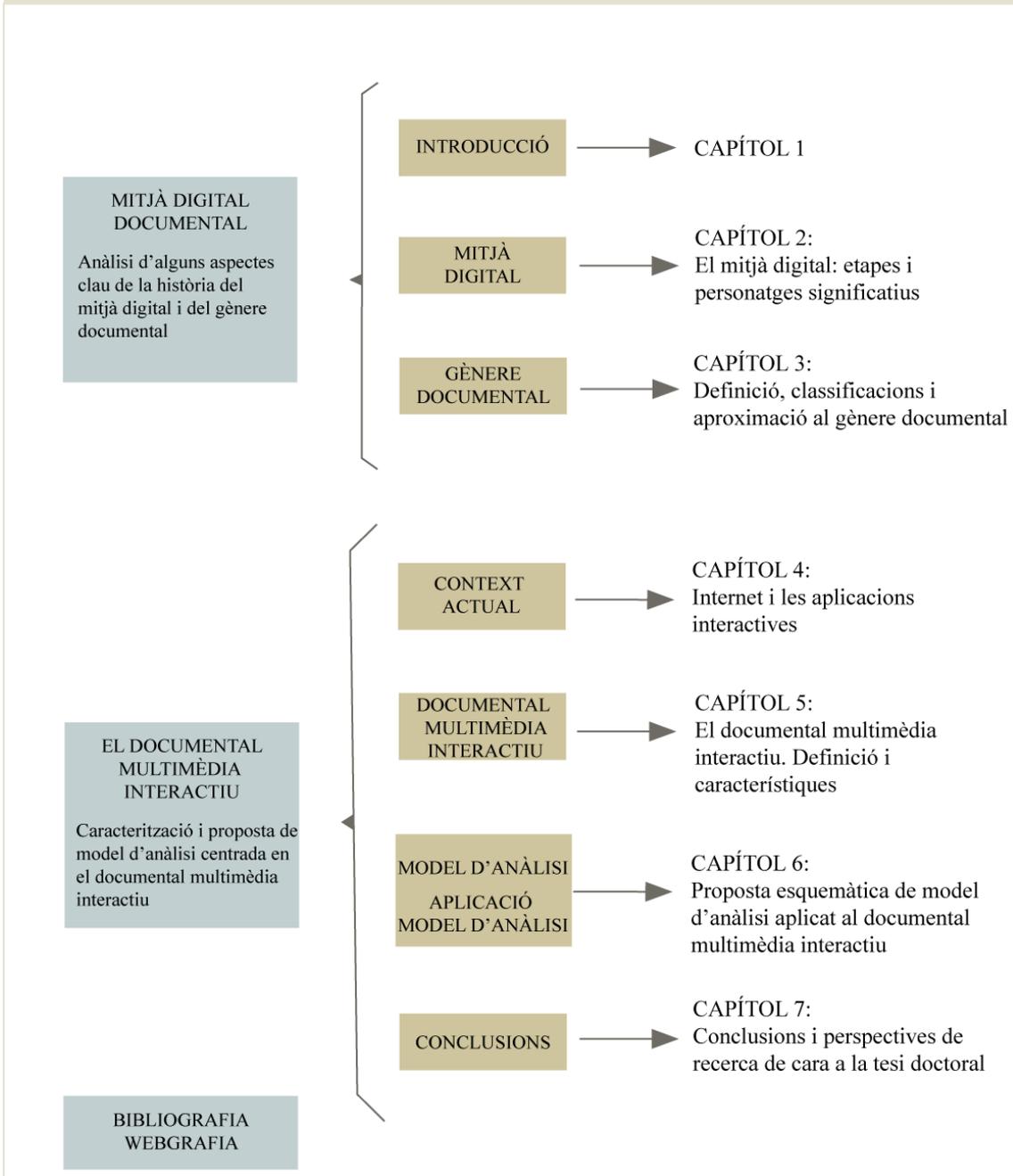
1.3 Esquema que sintetiza la metodologia utilizada para realizar la investigación referente al género del documental interactivo

#### **1.4 Breve descripción de los capítulos de este trabajo**

El primero, el segundo y el tercer capítulo tienen como finalidad situar el contexto de la investigación a partir de un repaso y una enumeración tanto de las diferentes épocas que han marcado el documental como género, como de los diferentes ámbitos que han influido y/o originado la cultura multimedial actual. El objetivo fundamental de estos primeros capítulos es la ordenación de autores, de estudios, de trabajos y aplicaciones para llegar a plantear dos sistemas omnicomprendidos de la evolución paralela experimentada por el género documental y la comunicación digital interactiva hasta la actualidad (ver tablas 1.1 y 1.2).

Los capítulos cuarto y quinto centran el objeto de estudio de esta investigación. El cuarto capítulo intenta delimitar el contexto en el que se enmarca este nuevo formato interactivo, la red. También intenta establecer las diferencias entre lo que se considera interactivos divulgativos en línea y fuera de línea. Finalmente, una enumeración y una breve descripción de diferentes experiencias en línea cierran esta contextualización. El quinto capítulo se propone examinar las diferentes lógicas o formas de organizar y construir el discurso documental sobre la realidad entre los documentales lineales y los documentales interactivos. En la parte final de este capítulo, introducimos la primera parte de nuestra aportación personal del trabajo de investigación: a partir de diferentes ideas y planteamientos, proponemos una posible definición de documental interactivo y un conjunto de características concretas, agrupadas en función de si se corresponden con la autoría (emisor), el texto (mensaje) o el interactor (receptor) (ver tabla 1.3).

El sexto capítulo plantea y desarrolla un posible modelo de análisis concreto aplicado al documental interactivo, y se aplican los indicadores de las categorías y subcategorías en algunos ejemplos representativos del género. En este capítulo se lleva a cabo la segunda parte de nuestra aportación personal a la investigación. El capítulo séptimo cierra la investigación, se focaliza sobre dos puntos determinados: en primer lugar, establece unas conclusiones coherentes articuladas a partir del análisis de los diferentes capítulos expuestos y, en segundo lugar, intenta avanzar un conjunto de territorios de investigación óptimos de cara a la tesis doctoral. A partir de la búsqueda de un conjunto de aplicaciones que responden a determinados parámetros relativos al ámbito del documental interactivo, y de un análisis en profundidad de los ejemplos más relevantes y del papel fundamental que juegan las modalidades de navegación no lineal y de interacción digital, se detectan posibles nuevas formas de navegación y de interacción con el interactor, al tiempo que se prevén y describen cuáles pueden ser las nuevas modalidades navegacionales y de interacción resultantes en los estadios próximos de la web. En el siguiente esquema se ofrece la distribución de capítulos del trabajo de investigación:



1.3 Esquema de la distribución de capítulos del trabajo de investigación