



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Xochimilco

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Doctorado en Ciencias y Artes para el Diseño

Área: Diseño, Tecnología y educación

Estudio y análisis de la producción de los documentales interactivos.

Caso de estudio: *Después de la violencia*

Tesis que para obtener el grado de Doctor presenta:

Carlos Saldaña Ramírez

Tutora:

Dra. Diana Guzmán López

Lectores:

Dra. Luz María Garay Cruz (UNAM)

Dr. Darío González Gutiérrez (UAM)

Dr. Iván Alfredo Islas Flores (UNAM)

Dra. Araceli Soní Soto (UAM)

Responsable de Área de concentración:

Dr. Jorge Alberto Pacheco

Enero de 2024, Ciudad de México.

Agradecimientos

Con el corazón pleno de gratitud, extiendo mi más sincero agradecimiento a Victoria Marlene Aguilar Colina, Fernando Saldaña Aguilar, Nelly Saldaña Rodríguez y Diana Guzmán López. Su profunda influencia ha sido el faro en este viaje doctoral, enriqueciendo mi camino con sabiduría, amor y apoyo que van más allá de las fronteras del aprendizaje académico. Sus presencias en mi vida han sido una fuente inagotable de inspiración y fortaleza.

Resumen

Esta investigación trata sobre el documental interactivo el cual aparece como una nueva forma narrativa distinta al documental tradicional. Se analizan los elementos que lo constituyen, sus diferencias, así como el estudio de las narrativas audiovisuales actuales y su vinculación con las narrativas interactivas. Igualmente, su desarrollo y la revisión de modelos de análisis que contemplan este género; se profundiza en el estudio del documental interactivo como modelo de comunicación, pero también como un modelo de análisis, de su forma de producción, consumo y distribución. Se plantea una propuesta de pautas para su estudio, análisis y producción que adopta elementos como la interactividad, la brevedad, la transmedia y la transformación del usuario en interactor.¹

¹ "Usuario de medios interactivos", ya sea un CD, DVD, BlueRay o una página Web, un teléfono móvil o una consola de juegos. La ventaja de este uso relativamente novedoso es que distingue claramente los nuevos medios de los viejos y, en su raíz, refleja la posición de quienes consideran los medios digitales como un intermediario tecnológico entre las personas (Manovich, 2005).

Índice

Prólogo.....	7
Introducción	11
Capítulo 1. Narrativas audiovisuales	22
1.1 Los géneros discursivos y cinematográficos	23
1.2 Las narrativas audiovisuales.....	37
1.3 La narrativa audiovisual actual	42
1.4 La interacción social y los nuevos medios	44
1.5 A Nuevos medios, nuevas formas de narrar	47
1.6 Acercamiento al género documental	53
Capítulo 2. Del género documental a las narrativas transmedia	57
2.1 Evolución histórica	58
2.2 Acercamiento teórico.....	70
2.3 Entre la ficción y la realidad	76
2.4 Tipologías del documental	84
2.5 El cine documental y su aproximación al medio digital.....	90
2.6 La evolución de las narrativas audiovisuales	93

2.7 Formas narrativas de lo documental	108
2.8 El paradigma del documental multimedia interactivo.....	122
2.9 De lo analógico a lo digital, de lo lineal a lo interactivo.....	126
2.10 Las narrativas audiovisuales contemporáneas y el interactor.....	128
Capítulo 3. La producción audiovisual interactiva	131
3.1. Aproximaciones a la interactividad	133
3.2 Aplicaciones interactivas.....	135
3.3 Lo transmedia del documental interactivo	138
3.4 Algunas definiciones de documental interactivo	147
3.5 Desarrollo del documental interactivo	152
3.6 Avances y retos en el desarrollo del documental interactivo.....	154
3.7 Definiciones y características del documental Interactivo y su relación con la producción transmedia documental.....	155
3.8 Narrativas autónomas en el documental interactivo y la producción transmedia.	156
3.9 Evolución del documental interactivo al documental transmedia.....	160
Capítulo 4. Análisis de la producción del documental interactivo: <i>Después de la Violencia</i>	168
4.1 Diseño audiovisual interactivo en el documental.	171

4.2 Análisis del diseño de producción del documental interactivo <i>Después de la violencia</i>	181
4.3 Detalles de la propuesta de diseño de producción y análisis para documental interactivo.....	189
4.4 Análisis del diseño de producción del documental interactivo <i>Después de la violencia</i>	204
Conclusiones	237
Referencias bibliográficas	261
Recursos en línea.....	290
Citas fílmicas	295
Glosario.....	302

Prólogo

En octubre de 2009, revisando material para impartir por primera vez la Unidad de Enseñanza Aprendizaje (UEA)² Laboratorio de Comunicación y Experimentación en Sistemas Digitales: Hipermedia³ encontré un sitio Web llamado *HBOImagine* mejor conocido como *El cubo* (2009).⁴ En él, se mostraba un compendio de narrativas audiovisuales que invitaban al usuario a involucrarse en una serie de historias narradas de diversas formas, con la particularidad de que no había un orden a seguir. Este sitio Web estaba diseñado para que el usuario se involucrara con su navegación y comenzara a tomar decisiones en un universo tridimensional. Era un experimento *vouyerístico* de narración situacional de varias historias simultáneas a través de unas *window peeping* (ventanas espías). Esta serie, que trascendía la televisión y pasaba a la red, me motivó a cuestionarme si las nuevas formas creativas de narrativas en la red cambiarían el panorama audiovisual.

The cube proponía un entramado complejo con múltiples historias que se entrelazaban al interior de un cubo 3D; en cada cara de éste, se reproducía un video que cambiaba el significado y rumbo de la historia general conforme se avanzaba en las minihistorias. Eran narrativas audiovisuales breves que funcionaban como engranajes que dependían una de otra para dar vida a una narrativa encadenada: funcionaba muy bien con el lema "*It's more than you imagined, it's HBO*" (Es más de lo que imaginabas, es *HBO*).

La interactividad como la presentaba *The cubo* se mostraba como una narrativa innovadora, si la comparamos con las figuras literarias clásicas. Las historias no

² A las materias o asignaturas, en la UAM les llamamos UEA, esto significa Unidades de Enseñanza Aprendizaje

³ http://dced.cua.uam.mx/informacion_academicos.php?academico=CarlosSaldanaRamirez

⁴ <https://www.imdb.com/title/tt1625546/>

lineales, que fueron presentadas exclusivamente en su sitio Web, resultaron ser nuevas formas de cambiar el registro de una historia. De esta manera las narrativas nos condujeron a lugares, ideas o paradigmas que podían ser conocidas o completamente inesperadas. En la narración audiovisual, tomar una decisión distinta a la de otro espectador activo, derivaba en el cambio por completo de la historia. El experimento que propuso *HBO*, con estas pequeñas historias, permitió a los espectadores tomar sus propias decisiones frente a la narrativa y decidir desde qué ángulo y en qué orden se quiere mirar la historia.

Estas narrativas audiovisuales comenzaron a utilizarse en 2009 y de inmediato causaron expectativa, debido a su aparente imposibilidad para conocer sus formas de producción, que en ese entonces eran recientes. Surgió la necesidad de construir modelos de producción específicos para un relato presentado en múltiples medios o plataformas: son historias que pueden iniciar en la literatura, de ahí trasladarse al cine y posiblemente llegar a ser un videojuego. Cada capítulo o elemento despliega información nueva, donde se comienzan a entrelazar historias, personajes, conflictos y eventos al interior de una narrativa universal. Estas formas de narrar audiovisualmente han generado nuevos caminos para documentar; si bien se van definiendo mientras se sigue produciendo, los procesos de adaptación también se encuentran en crecimiento.

Las narrativas interactivas aplicadas a lo documental surgen en esta serie de experimentos computacionales y narrativas no lineales, lo que en un inicio se le conoció como documental multimedia interactivo, documental expandido, *DocuWebs* y *WebsDoc*. Como lo afirma Arnau Gifreu Castells,⁵ estas nuevas formas documentales “experimentan una reformulación constante, ya que se encuentran

⁵ <http://www.agifreu.com/cv.htm>

en medio de dos espacios donde las fuerzas enfrentadas son poderosas, los documentales tradicionales y la interactividad” (2013: 7). La experimentación con esta nueva especie audiovisual representa la posibilidad de nuevas creaciones narrativas y la combinación con otros medios y géneros que todavía ahora se siguen redefiniendo, y los límites por explorar aún son desconocidos.

Las narrativas audiovisuales actuales invitan a estar en todo momento relacionando información a través de hipervínculos e hipertextos, lo que genera que la línea de consulta de información se convierta en una experiencia de navegación única. En este sentido, seguir una noticia a través de los medios digitales, a diferencia de verla por televisión o leerla en un diario, permite al usuario revisar los elementos que la componen durante la navegación. Se revisan fuentes, se complementan con videos y se corrobora en otros sitios; aparecen vínculos y dependiendo de las necesidades del usuario contextualiza, revisando lo que le ofrece la nota. Observa diferentes puntos de vista acerca de la misma noticia, leyendo comentarios de otros usuarios, por último, decide compartir o no la nota en redes sociales y dar su punto de vista. Las noticias que son revisadas a través de la red se van convirtiendo en un espacio de entretenimiento, donde el nivel de implicación del usuario es tan grande que tiene la posibilidad de opinar, produciendo una relación estrecha y activa con ella.

En la actualidad, podemos encontrar proyectos audiovisuales con formatos cada vez más sorprendentes, desde una lógica multiplataforma, *Virtual Reality (VR)*, realidad aumentada o proyectos 360, que nos llevan a reflexionar sobre el término transmedia, el que abordaremos más adelante, pero sirve este inicio para comenzar a pensar en nuevas formas de comunicación. “Cada vez que aparece una nueva especie en un ecosistema cambia las reglas del juego... Las viejas especies deben adaptarse, adoptando rasgos de las nuevas, e intentar sobrevivir” (Scolari, 2013).

La historia de los medios está llena de retos ante las tecnologías: la pintura se vio amenazada por la aparición de la cámara fotográfica en 1824, hace un siglo el cine

asedió al teatro; en la década de los cincuenta, la televisión desafió al cine y a la radio al mismo tiempo, sin embargo, en todos los casos, lejos de extinguirse, evolucionaron. Los medios ante la aparición de lo digital, pero particularmente frente a la *World Wide Web*, transformaron su entorno, no solo sobre su consumo, sino de participación y experiencia, ya que estamos frente a la aparición de un medio que integra a sus predecesores agregando lo interactivo, lo que lo determina como un *metamedio*⁶, un espacio donde convergen todas las prácticas de la comunicación.

La convergencia entre los medios tradicionales e internet se reconstituyó en nuevas formas de comunicación; por ejemplo, la televisión *Over the top* u *OTT* (televisión transmitida por internet), de la radio en línea, en *Wikipedia*, *blogs* y redes sociales. Dentro de la *Web*, se desarrollan experiencias visuales y sonoras determinadas por lo digital y las tecnologías de la información, por lo cual era de esperarse que el cine etnográfico o el género documental audiovisual comenzara su transformación e inclusión en las nuevas formas de producción y consumo.

Sirva esta tesis para abonar los estudios sobre las nuevas formas de narrar y producir audiovisualmente documentales, en un universo distinto al del siglo XX, donde hasta el concepto de director o productor se ha transformado para dar paso al nuevo enfoque del diseñador audiovisual.

⁶ La computadora en realidad es un «metamedio» porque simula todos los medios precedentes y a la vez añade propiedades nuevas (Manovich, 2013)

Introducción

Para proporcionar un contexto adecuado sobre el tema, es esencial referirse al documental audiovisual, iniciando con los documentos de imágenes en movimiento creados por los hermanos Lumière. Estas primeras obras, que señalaron el alba del cine, aún carecían de una narrativa estructurada⁷. Autores como André Gaudreault y Françoise Jost (1995) sitúan el origen del cine documental en estas piezas iniciales. No obstante, existe un debate académico en torno a este punto, sin un consenso generalizado. Algunos expertos consideran *Nanook of the North* de Robert Flaherty, estrenada en 1922, como el primer documental, debido a su innovadora incorporación de tratamiento estético, discurso y elementos de ficción para construir una narrativa coherente. Independientemente del consenso, esta película es indiscutiblemente pionera en su campo, constituyendo un referente clave tanto para el género documental como para el cine en sí. Ha transcurrido casi un siglo desde el lanzamiento de esta emblemática película, que estableció un precedente histórico en la documentación a través de imágenes en movimiento y significó el nacimiento de un nuevo género: el cine documental.

Esta disertación no se limita a la formación de un género cinematográfico; en cambio, explora las transformaciones postguerra que impulsaron al cine documental hacia nuevos horizontes, en especial la integración de la tecnología digital y el advenimiento de la Web 2.0. Estos avances han revolucionado el proceso de producción documental, culminando en el surgimiento del documental interactivo. Este nuevo paradigma, que combina reportajes 360, reportajes inmersivos,

⁷ Tom Gunning, (1949 –), profesor, escritor y crítico de cine, desarrolló el término de cine de atracciones, en el que establece que en la época en la que recién se había inventado el cinematógrafo, los lugares de proyección y exhibición de las primeras piezas serían en las ferias de atracciones, ya que eran consideradas una atracción o un espectáculo de feria. La idea de cine de atracciones se establece a partir de la relación entre los actores, la cámara y el público del cine en sus orígenes; a partir de la década de 1910, se desarrollaría un tipo diferente de cine.

webdocs y otros formatos multimedia interactivos, redefine el papel del espectador, convirtiéndolo de un observador pasivo a un participante activo o interactor. Esta investigación busca profundizar en las consecuencias de esta transformación en la producción y recepción de documentales.

Para dilucidar la esencia y el análisis del documental interactivo, se revisarán estudios relevantes sobre la historia de la teoría documental y la teoría de los nuevos medios. La experiencia práctica se basa en el análisis de *Después de la violencia* (2018),⁸ un documental interactivo desarrollado por la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa, aplicando metodologías de antropología visual, autoetnografía fotográfica y narración digital.

El estudio de caso central se examina desde una perspectiva documental y antropológica, donde las participantes —mujeres que han experimentado violencia de género— comparten sus experiencias en un proceso de reconstrucción identitaria. El diseño del proyecto, respaldado por expertos en producción documental y análisis de imagen, surge de una carencia de literatura sobre el diseño de documentales interactivos, convirtiéndose en una exploración y experimentación en este medio.

Este trabajo doctoral propone la construcción de un modelo de aprendizaje derivado de la interactividad, que permita identificar actores y reglas efectivas que configuran las narrativas audiovisuales contemporáneas. Este modelo busca ofrecer un entendimiento profundo de la interacción y el impacto cognitivo de las decisiones tomadas por los usuarios durante su navegación por documentales interactivos.

La metodología adoptada se fundamenta en el planteamiento de interrogantes que serán examinadas mediante estudios de caso específicos, facilitando de esta

⁸ <https://despuesdelaviolencia.cua.uam.mx/>

manera una generación de conocimiento que se sustenta en la relación causal entre variables definidas. El enfoque operativo consiste en seleccionar un fenómeno específico, diseñar un modelo interactivo basado en casos de estudio y determinar la lógica subyacente que rige las decisiones y acciones de los usuarios.

A la confluencia entre la teoría y la praxis, esta tesis doctoral se propone enriquecer el acervo académico y proporcionar una perspectiva innovadora sobre la producción, el análisis y la recepción de los documentales interactivos en la era digital. Se pretende profundizar en el entendimiento del documental interactivo, no únicamente como un género autónomo, sino también como un vehículo para el aprendizaje, la comunicación y la representación de realidades intrincadas y poliédricas. Este trabajo doctoral tiene como objetivo final proporcionar una comprensión ampliada de los documentales interactivos, analizando cómo las estructuras narrativas contemporáneas, reforzadas por la elección y la interactividad, cumplen con sus objetivos y contribuyen al conocimiento y al disfrute del interactor. Con ello, se busca no solo enriquecer el ámbito académico con un estudio riguroso de la narrativa audiovisual interactiva, sino también aportar al diseño y producción de futuros documentales interactivos que aprovechen de manera óptima la interacción humana y computacional.

La presente investigación examina el impacto transformador de la tecnología en los procesos educativos, reconociendo su rol no como una solución definitiva, sino como un agente de cambio que impulsa la innovación en la pedagogía. La tecnología, en su capacidad de facilitar la colaboración colectiva, redefine la comprensión del entorno a través de interfaces avanzadas que extienden nuestras capacidades cognitivas y fomentan la creación de conexiones simbólicas complejas.

Dentro del ámbito de las narrativas audiovisuales contemporáneas, se argumenta la necesidad de desarrollar dinámicas interactivas que trasciendan la mera satisfacción lúdica, promoviendo en cambio un enfoque crítico y reflexivo hacia el

contenido mediático. El propósito es evolucionar más allá de la habilidad técnica, hacia un dominio conceptual donde las ideas y valores subyacentes tomen preeminencia.

En este contexto, el investigador-documentalista asume la responsabilidad integral de generar contenido narrativo, con especial énfasis en aquellas dinámicas que promueven la asimilación de conceptos abstractos. Esta investigación se adentra en la metamorfosis de los roles asociados a la comunicación y el diseño dentro de la era digital, destacando cómo la tecnología y la teoría comunicativa se combinan para conformar nuevas modalidades de creación, pensamiento, organización y modelado de conocimientos de manera interactiva en la red.

Este trabajo académico se presenta como una plataforma teórica que proporciona interpretaciones plausibles y contribuye al entendimiento de fenómenos comparables, ofreciendo así un aporte valioso a la comunidad académica y profesional en ámbitos variados que abarcan desde el diseño gráfico hasta el diseño de información, pasando por las ciencias de la comunicación, la fotografía, el desarrollo tecnológico y la praxis documental. Adopta una perspectiva interdisciplinaria enfocada en la generación de contenidos interactivos.

Reflejando la turbulenta evolución inducida por las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), esta tesis doctoral reconoce el surgimiento de nuevas formas narrativas que desafían las convenciones cinematográficas tradicionales, enfocándose particularmente en el género del documental interactivo. Este fenómeno, emergente en la transición hacia la era digital, se analiza desde los trabajos pioneros en la creación de documentales, contrastándolo con las dinámicas interactivas contemporáneas que definen la producción y el consumo de medios.

La investigación se estructura en torno a la exploración histórica del documental interactivo desde diversas perspectivas: el compromiso del usuario con el entorno

interactivo, la conceptualización tecnológica que subyace a la creación y comunicación, y la investigación temática específica del género documental. Se pone especial énfasis en cómo estas narrativas interactivas han introducido disrupciones en relación con los paradigmas del documentalismo tradicional.

Por tanto, se presenta como un tratado que contribuirá significativamente al entendimiento de la narrativa audiovisual en el contexto contemporáneo, ofreciendo una metodología crítica para el análisis y la producción de documentales interactivos, y sirviendo como un recurso esencial para futuros desarrollos en el campo.

Esta es una contribución al campo interdisciplinario de la comunicación, el diseño, la pedagogía, la documentación y la tecnología. Con el objetivo de ofrecer respuestas y enriquecer el conocimiento en estos dominios, la investigación explora el surgimiento y desarrollo de los documentales interactivos y los *DocuWebs*, delineando un nuevo paradigma en la producción de contenidos mediáticos. En el núcleo de este estudio se encuentran interrogantes críticos que guían la exploración y el análisis del papel de la narrativa transmedia dentro de los documentales interactivos y cómo éstas se adaptan y moldean a las plataformas digitales interactivas. Estas cuestiones clave incluyen:

- La concepción y el diseño de narrativas transmedia en el ámbito de los documentales interactivos.
- El desarrollo de narrativas específicamente adaptadas a plataformas interactivas en línea.
- La creación de condiciones que faciliten la intervención activa de los usuarios en el contenido de un documental interactivo.

- La aplicación de técnicas etnográficas y antropológicas en la creación de narrativas audiovisuales en documentales interactivos.
- La implementación de métodos como historias de vida y narrativas digitales para el análisis y propuesta de documentales interactivos.
- La formulación de un modelo analítico para el documental interactivo basado en estudios de caso.

La hipótesis central postula que la incursión del documental interactivo representa una simbiosis única entre los elementos del documentalismo tradicional y las narrativas digitales, impulsadas por las TIC. Se sugiere que esta fusión conlleva a una reconfiguración trascendental de la narrativa, transitando de una linealidad a una modalidad multimodal y participativa que redefine las características narratológicas y, por ende, la relación entre el creador y el espectador. Se propone que la experiencia del documental interactivo trasciende la pasividad del espectador, fomentando un proceso de colaboración y cocreación significativo.

El propósito general es adquirir y proponer herramientas conceptuales para una comprensión exhaustiva de las narrativas en el contexto de los documentales interactivos, documentando el proceso analítico y productivo para entender la transición de un discurso lineal a uno multimodal y participativo.

Los objetivos específicos se centran en identificar y analizar los componentes cruciales de diseño, narrativa y producción que definen al documental interactivo; evaluar las formas de navegación interactiva y su influencia en la construcción narrativa; y desarrollar un marco analítico para el estudio y la producción de documentales interactivos.

El objeto de estudio se delimita al análisis del impacto de las innovaciones tecnológicas en las narrativas audiovisuales contemporáneas, enfocándose en los procesos creativos y productivos y sus implicaciones sociales y culturales.

Esta investigación, basada en un amplio corpus de literatura, desde clásicos del cine documental hasta estudios contemporáneos de nuevos medios, busca entablar una conversación entre el pensamiento teórico y la aplicación práctica, abordando tanto el análisis de contenido como la metodología de producción en el ámbito de los documentales interactivos.

Finalmente, el trabajo reflexiona sobre las transformaciones en las prácticas de comunicación y narrativa audiovisual debido a la interacción y la interactividad social en el documental interactivo, con el objetivo de comprender el cambio paradigmático en los modelos narrativos y su influencia en el panorama mediático actual. La tesis se esfuerza por ofrecer perspectivas teóricas y metodológicas que contribuyan significativamente a las instituciones educativas y creativas interesadas en expandir sus horizontes en la producción audiovisual interactiva y breve.

El capítulo 1, Narrativas audiovisuales, profundiza en el estudio del género documental dentro del cine, partiendo de la premisa de que los géneros son categorías establecidas por la industria y la audiencia. Se analiza la transición de géneros literarios a cinematográficos, enfocándose en los aportes teóricos de Mijaíl Bajtín sobre los géneros discursivos, aplicables al análisis cinematográfico.

En este capítulo, se discute la evolución narrativa desde los inicios del cine sonoro hasta la interactividad de los medios digitales, destacando el cambio de un espectador pasivo a uno activo en el proceso narrativo. Finalmente, se examina el género documental desde una perspectiva antropológica, considerando la representación de la realidad y la subjetividad en la creación documental. La sección

concluye resaltando la influencia de la tecnología en la redefinición del documental hacia una experiencia interactiva.

El capítulo 2, Del género documental a las narrativas transmedia, aborda la evolución histórica y las aproximaciones teóricas al género documental, analizando su desarrollo desde los inicios del cine con los hermanos Lumière hasta la actualidad, poniendo énfasis en la transición hacia el documental interactivo. Se destaca la influencia de pioneros como Robert Flaherty, Luis Buñuel y Jean Rouch, quienes marcaron la evolución del género desde representaciones objetivas hasta enfoques subjetivos y participativos, influenciados por movimientos como el *Free Cinema* y el *cinéma vérité*.

Se examina la influencia tecnológica en el género, desde el *Direct Cinema* impulsado por cámaras portátiles hasta el impacto de las nuevas tecnologías digitales que han facilitado el surgimiento de documentales interactivos y el uso de plataformas como Internet para su difusión. Se discuten las contribuciones teóricas de Paul Rotha y Jean Rouch, destacando la importancia de la intención detrás de la filmación y la búsqueda de una realidad cinematográfica.

El texto también aborda la dicotomía entre ficción y no ficción, con Carl R. Plantinga ofreciendo un enfoque pragmático basado en la recepción social y la intencionalidad del cineasta. Se menciona la película *Medium Cool* de Haskell Wexler (1969) como un ejemplo de la fusión entre ficción y realidad, desafiando las definiciones tradicionales del género.

Bill Nichols es presentado como una figura clave en la teoría contemporánea del documental, proponiendo tres enfoques críticos para su definición que abordan la perspectiva del realizador, la estructura textual y la relación con el espectador. Sus categorizaciones incluyen el estilo expositivo, observacional, interactivo y reflexivo.

Se profundiza en la intersección del cine documental con la tecnología digital, destacando cómo los avances han transformado la producción, distribución y recepción del género. La tesis examina la evolución de las narrativas audiovisuales y cómo la digitalización ha llevado a un cambio paradigmático de lo lineal a lo interactivo, donde el usuario juega un papel activo en la narración, potenciado por la hipertextualidad y la participación.

El capítulo 3, Sobre lo Interactivo, se centra en la evolución del cine documental hacia narrativas interactivas en la era digital, resaltando la importancia de la tecnología en la redefinición de la comprensión y experiencia del género. Analiza el paso de formatos lineales a enfoques interactivos no lineales, con énfasis en las plataformas web y la digitalización que facilita nuevas capas de significado y análisis. El capítulo profundiza en el concepto de interactividad, destacando la capacidad del receptor para influir en el contenido y la necesidad de estructuras accesibles para una interacción efectiva. Se critica el mal uso del término "interactivo", a menudo asociado erróneamente con promesas tecnológicas incumplidas.

La interactividad se presenta como esencial para transformar al receptor de un espectador pasivo a un agente activo, con control sobre la narrativa y retroalimentación, enriqueciendo así la experiencia del usuario. Se discute cómo los documentales interactivos requieren un diseño de navegación adaptado a las necesidades del usuario y cómo la interactividad a menudo se confunde con mera navegabilidad, especialmente en televisión. Además, se enfatiza la importancia de la participación activa del receptor en contextos de comunicación no lineales y cómo la creatividad y adaptación son clave en la transformación de narrativas interactivas a través de la participación del usuario. Finalmente, se aborda la relevancia de la interacción social y computacional, explorando la creciente brecha entre ambas

mediante los estudios de la Interacción Humano-Computadora (HCI) y su impacto en la narrativa documental.

El capítulo 4, Análisis de la producción del documental interactivo: *Después de la violencia*, se dedica al estudio del caso de estudio, enfocándose en aspectos de diseño audiovisual interactivo y producción creativa. Este análisis aborda cómo el documental combina las convenciones tradicionales del género con enfoques innovadores en narrativa y producción, adaptándose a los cambios en distribución y audiencia en la era digital.

Se realiza una revisión detallada de las metodologías de diseño de producción, navegabilidad, usabilidad y estructura interactiva centrada en el usuario. El capítulo explora el empleo de códigos digitales e interfaces específicas que facilitan una experiencia hipertextual y permiten al usuario personalizar su experiencia cinematográfica.

Además, se analizan los procesos creativos relacionados con la interfaz y las narrativas interactivas, incluyendo el uso de software y herramientas tecnológicas que favorecen una producción ágil y una distribución eficiente a través de plataformas web especializadas. Se destaca la transición de la audiencia de salas de cine y televisión a plataformas en línea, conformando un público más amplio y diverso, principalmente de nativos digitales activamente involucrados con el contenido.

Finalmente, el capítulo propone un modelo analítico para documentales interactivos, basado en fases de construcción de sentido y conexión, y discute elementos como formación, comunicación, diálogo, composición, narrativas, interacción, escritura y recomposición generativa.

En su conjunto, la tesis presenta una investigación exhaustiva sobre los documentales interactivos, demostrando cómo este género se adapta y evoluciona con los cambios tecnológicos y culturales, afectando significativamente la producción, distribución y consumo de narrativas documentales en la era digital.

Capítulo 1. Narrativas audiovisuales

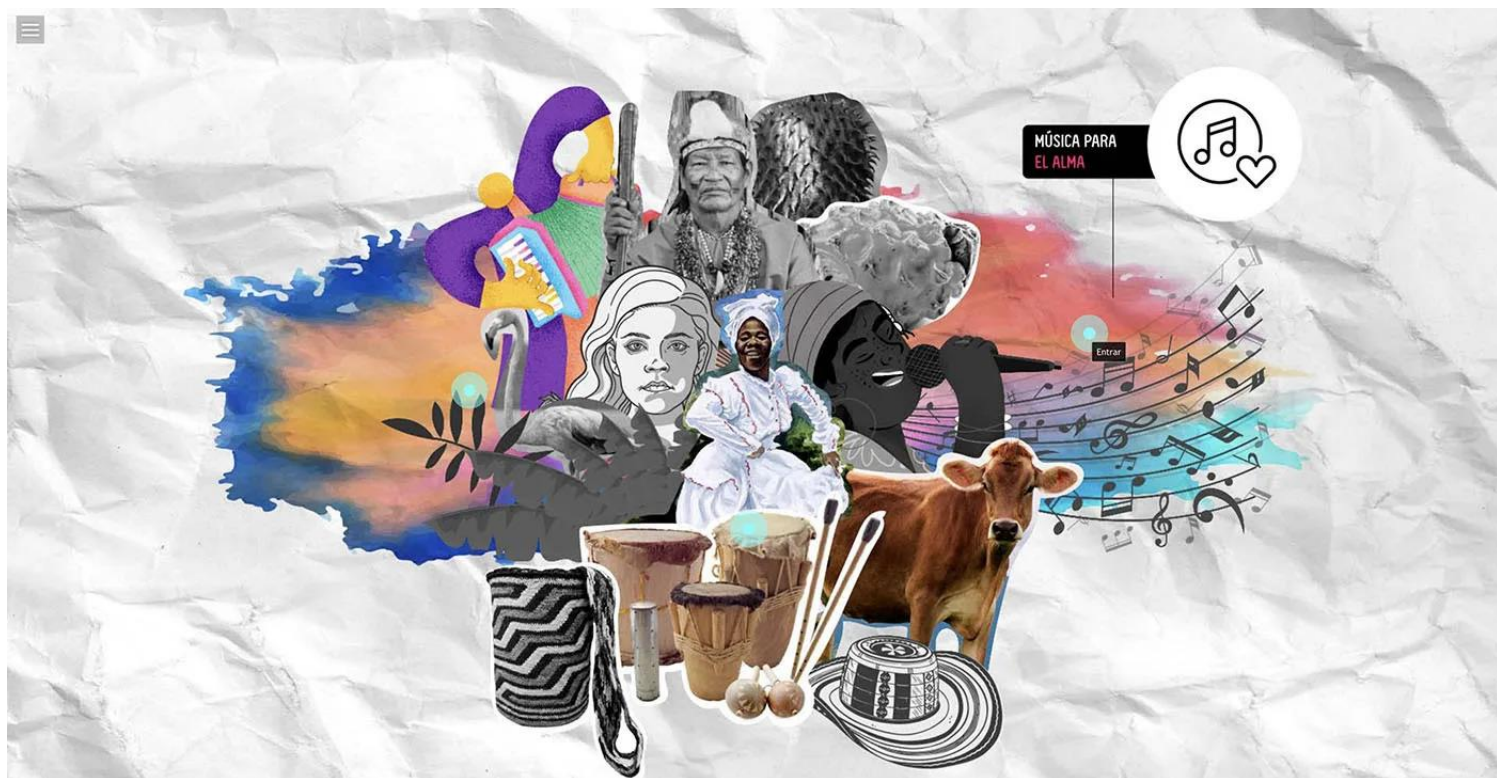


Imagen 1: interfaz de inicio del documental interactivo "Memoria"- <http://admiepripmdm.unal.edu.co/>

1.1 Los géneros discursivos y cinematográficos

No podemos hablar de género si este no ha sido definido por la industria y reconocido por el público, puesto que los géneros cinematográficos, por esencia, no son categorías de origen científico o el producto de una construcción teórica: es la industria quien los certifica y el público quien los comparte (Altman, 2000:37).

En este capítulo, nos adentramos en el estudio de la semiosis visual y su complejidad interpretativa dentro del campo de la comunicación visual. Al centrar nuestro enfoque en la fotografía, exploramos cómo los significados son construidos, no solamente dentro del marco de la imagen misma sino también a través de las interacciones con los observadores y sus respectivos contextos culturales e intelectuales. Este estudio se fundamenta en el marco teórico establecido por Roland Barthes, particularmente en su disertación sobre el sistema dual de significación en la imagen fotográfica: el mensaje denotado y el mensaje connotado.

Barthes, en su inquisición sobre la naturaleza del mensaje visual, articula una distinción crucial entre lo que una imagen manifiesta abiertamente y los significados secundarios que emergen a través de la interacción del espectador con la misma. Este trabajo se propone expandir la comprensión de estos principios, aplicando el pensamiento barthesiano a una variedad de contextos visuales contemporáneos y evaluando su pertinencia en la era digital.

A través de una metodología interdisciplinaria que sintetiza la semiótica, la estética y la teoría cultural, nuestra investigación deconstruye la imagen fotográfica en seis niveles de significado propuestos por Barthes: trucaje, pose, objeto, fotogenia, esteticismo y sintaxis. Cada uno de estos niveles se examina en detalle, revelando

su contribución a la generación de significado y cómo estos niveles interactúan entre sí dentro del proceso de interpretación.

La tesis sostiene que la interpretación de las imágenes fotográficas es un proceso dinámico y multifacético, influido tanto por las técnicas de producción de la imagen como por las preconcepciones y el bagaje cultural del observador. Este análisis doctoral no solo busca elucidar las complejidades inherentes en la interpretación de la imagen fotográfica sino también proporcionar una comprensión más profunda de cómo las imágenes funcionan como vehículos de comunicación y significación en el mundo moderno.

El inicio de la investigación se concentra en la evolución de los discursos desde sus manifestaciones originales en la oralidad y la escritura hasta su transformación en guiones y análisis narrativos dentro del ámbito cinematográfico. A primera vista, podría suponerse que los géneros filmicos se desprenden directamente de los géneros literarios; sin embargo, este estudio se adentra en las reflexiones de Bajtín (1952-1953). Él propone una perspectiva enriquecedora al diferenciar los géneros discursivos de los narrativos, examinando los géneros discursivos en su relación intrínseca con la realidad y la interacción comunicativa de la vida diaria.

La obra de Bajtín examina la noción de enunciados, manifestaciones verbales reglamentadas y categorizadas en contextos comunicativos específicos. Estos *enunciados* dan origen a géneros discursivos primarios y secundarios, vinculados respectivamente a la realidad inmediata y a contextos culturales más complejos. Bajtín destaca la relación entre el lenguaje y la sociedad, explorando cómo los *enunciados* reflejan las condiciones y objetos presentes en diversos ámbitos de la actividad humana.

Aunque Bajtín no trató directamente el cine en sus escritos, sus ideas sobre el dialogismo, la polifonía y la heteroglosia resultan aplicables a diversas formas de

expresión, incluido el cine. Sus teorías han sido utilizadas gracias a su enfoque en la intertextualidad, la polifonía y la dialogía, proporcionando herramientas analíticas valiosas para explorar la complejidad y la riqueza de la comunicación cinematográfica. Estos conceptos destacan las interrelaciones entre distintas voces, perspectivas y discursos que convergen en la experiencia cinematográfica, enriqueciendo la comprensión de esta.

Otro concepto relevante es la heteroglosia, que alude a la multiplicidad de voces sociales y culturales presentes en un texto. Este aspecto subraya la diversidad de perspectivas y discursos que coexisten en una obra cinematográfica, contribuyendo a la construcción de su significado y complejidad. "La heteroglosia, una vez incorporada a la novela (y esto es constitutivo de la novela como género), está organizada en diferentes formas, se mueve en diferentes direcciones y cobra diversos valores artísticos" (Bajtín, 1981: 263).

La heteroglosia en el cine representa una manifestación de la diversidad cultural y social que enriquece la narrativa cinematográfica, aportando capas adicionales de interpretación y profundidad.

El análisis se adentra en cómo la literatura y el cine están entrelazados a través del diálogo y la adaptación. Bajtín aplica su teoría del diálogo a la relación entre obras literarias y adaptaciones, considerando que cada producto es un enunciado en sí mismo. Además, se destaca cómo la literatura y el cine influyen mutuamente en aspectos narrativos y visuales.

El capítulo también explora la categorización de géneros en la literatura y el cine, examinando cómo se han definido y evolucionado a lo largo del tiempo. Se discute cómo la industria del cine ha empleado criterios diversos para definir géneros como el western, las películas de gánsters, el musical, el terror y el suspense. Sin

embargo, se reconoce que estas categorizaciones no son rígidas y pueden tener excepciones.

En última instancia, el análisis considera la relación dinámica entre los géneros literarios y cinematográficos, y cómo sus intersecciones y combinaciones generan nuevas formas narrativas. La visión de Jacques Derrida (1980) sobre la relación entre géneros se introduce como una "participación sin pertenencia", sugiriendo que los géneros pueden entrelazarse y contaminarse mutuamente, evolucionando constantemente en nuevas direcciones.

En este capítulo se traza el camino desde los discursos primarios y secundarios hasta los géneros cinematográficos y explora cómo la literatura y el cine han influido y evolucionado conjuntamente. Se adentra en las complejidades de la categorización de géneros y muestra cómo los enfoques teóricos de Bajtín y Derrida ofrecen una perspectiva valiosa para comprender la interacción entre estos dos medios.

Podríamos afirmar que los géneros cinematográficos tienen su origen en la literatura, específicamente en los géneros discursivos; inicialmente, esto parece lógico, pero al profundizar en el tema, todo cambia de inmediato. Para Mijaíl Bajtín, los géneros tienen un sentido muy diferente al que reconocemos como géneros narrativos audiovisuales.

Para estudiar y reconocer este camino desde los géneros discursivos hasta los géneros cinematográficos, comenzaremos considerando la preocupación fundamental de Bajtín en sus estudios sobre la creación verbal. Analiza los enunciados, es decir, el lenguaje en sus usos cotidianos, lo cual ayuda a los autores a superar la clara distinción entre sistema (lenguaje) y uso personal (voz). De estos dos, el género, como "tipo de discurso relativamente fijo", regula nuestra comunicación verbal, desde los más simples, como los saludos (que él llama género

primario), hasta los procesos más complejos, como la novela (que él llama género secundario). Así, Bajtín argumenta que “el género es un objeto sociohistórico más que formal” y que “las transiciones de género se deben dar en reconocimiento al cambio social” (Bajtín, 1982: 251).

Los géneros discursivos se definen como manifestaciones o enunciados relativamente estables que se presentan en diferentes contextos y situaciones comunicativas, involucrando a participantes que intervienen de manera estable con ciertas pautas, reglas o categorías formales, conformando así un género discursivo en situaciones comunicativas específicas. Según Bajtín (1982), la definición de enunciado se refiere a las manifestaciones escritas u orales, siendo la producción de enunciados intrínseca al propio lenguaje. Dentro de estos géneros discursivos, existen algunos de carácter descriptivo que se fundamentan en la argumentación.

Bajtín (1982) distingue entre géneros discursivos primarios y secundarios. Los primarios se definen en relación directa con la realidad y se constituyen en la comunicación discursiva inmediata. Están vinculados con el contexto del "aquí y ahora" y se construyen de forma espontánea, sin profundizar con un argumento reflexivo o planificado. Por otro lado, los géneros discursivos secundarios se producen en condiciones de comunicación cultural más compleja y son más elaborados, a menudo asociados a contextos escritos que requieren planificación, organización y formalidad.

En los géneros secundarios, artístico-literarios estas pausas son calculadas por el artista, director, actor, pero se distinguen radicalmente tanto de las pausas gramaticales como de las pausas estilísticas: por ejemplo, entre los sintagmas, dentro del enunciado), sino una respuesta o una comprensión tacita de otro hablante. La oración, convertida en un enunciado completo, adquiere un significado especial y pleno: en relación a ella se puede adoptar una posición de respuesta, estar de acuerdo o en desacuerdo, es posible realizarla, valorarla, etc.; la oración,

pues, en el contexto está privada de la capacidad de determinar la respuesta, adquiere esta capacidad (más precisamente, entra en comunión con ella) sólo en la totalidad del enunciado (Bajtín, 2011: 31).

Bajtín sugiere que los géneros discursivos secundarios, en su mayoría, son escritos debido a su estructura formal que implica reglas, planificación, organización, y evaluación según ciertos criterios. Los géneros discursivos son modelos relativamente estables de enunciados que se generan en diversos contextos de la actividad humana, clasificándose en géneros discursivos primarios o secundarios.

Lo discursivo implica enunciados temáticos con estilos particulares relativamente estables, refiriéndose al uso de la lengua con una interacción social. El estilo, vinculado con la forma en que se enuncian los mensajes, está intrínsecamente relacionado con los géneros discursivos. Cada enunciado es una unidad de comunicación real, y una oración es una unidad gramatical de la lengua.

Los géneros discursivos se dividen en primarios y secundarios, siendo los primeros los más cotidianos, familiares y de uso diario, mientras que los segundos son más formales, como los literarios, periodísticos o científicos. Aunque cada enunciado escrito, ya sea primario o secundario, es individual en el sentido de su expresión, también es social, reflejando la interacción entre lo individual y lo colectivo en la comunicación humana.

El discurso vivo implica la participación activa de un oyente que temporalmente se convierte en hablante, respondiendo de diversas maneras a lo que escucha. Cuando asume el rol de hablante, se desencadena una secuencia de enunciados. En la teoría de Bajtín, la presentación de ideas o sentimientos, atribuibles a personajes, se logra a través del dialogismo, que parte del diálogo común, donde cada interlocutor emite un enunciado. Bajtín extiende este diálogo al ámbito de los productos culturales, como la adaptación cinematográfica de una obra literaria.

Cada obra literaria y película se consideran enunciados, y se habla de adaptación cuando una narrativa se traslada al cine.

La esencia de la lengua, de una u otra forma, por uno u otro camino, se ciñe a la creación espiritual del individuo. Se han presentado y se presentan hoy otros enfoques sobre la función de la lengua, pero lo característico sigue siendo -cuando no el complete olvido- la desvalorización de la función comunicativa del lenguaje; se lo analiza desde el punto de vista del hablante, como si fuera *único* hablante, sin la *imprescindible* relación: con *los otros* participantes de la Interacción discursiva (Bajtín, 2011: 22).

El contenido temático, el estilo y la construcción compositiva en una esfera de comunicación dada dan origen a tipos, y estos tipos son los géneros. La escritura, según Bajtín, es un acto de pensar, saber y ser. El principio de la escritura refleja la imagen manifiesta de un individuo construyéndose frente a los demás, expresando la idea de pertenencia a una comunidad, conexión con los demás y lealtad. La forma de escritura representa el contexto social del individuo y se deriva de desarrollos sociohistóricos y convenciones acordadas en los géneros de discurso.

La utilización del lenguaje se consolida a través de enunciados concretos y singulares, tanto orales como escritos, que forman parte de la práctica social. Estos enunciados representan las condiciones y objetos específicos de cada influencia, no solo por su contenido temático y estilo lingüístico, sino también por su estructura compositiva. En la perspectiva de Bajtín, la unidad mínima de la comunicación es el enunciado, que posee un principio y un final, sirviendo como base para la respuesta del interlocutor.

El uso del lenguaje toma la forma de enunciados [textos] concretos y singulares (orales y escritos) pertenecientes a los participantes en el campo de la práctica humana. Estos enunciados [textos] reflejan las condiciones y objetos específicos de cada dominio, no sólo por su contenido (temático) y estilo lingüístico, es decir, por los recursos léxicos,

fraseológicos y gramaticales de la lengua elegida, sino, lo más importante, por su composición o estructura. (Bajtín, 1982: 248).

En el cine, las influencias han transitado desde la novela y el género narrativo hasta las abreviaturas de las descripciones narrativas, generando un impacto significativo en la agilización de los diálogos y, al mismo tiempo, desempeñando un papel determinante en la dimensión visual de la cinematografía. Es crucial reconocer que la primera influencia literaria del cine se encuentra en el teatro, y esta conexión ha perdurado a lo largo de la evolución del séptimo arte.

La organización de ideas que encierran las palabras de un autor, junto con su contexto y motivaciones, se configuran en elementos como la sociología del espectador (Bourdieu, 1988) y la fenomenología del espectador de cine (Deleuze, 1984). Estas perspectivas ofrecen formas de transitar de la literatura al cine y viceversa, explorando las complejas interrelaciones entre ambas formas artísticas. Bajtín (1952-53) destaca cómo la palabra y la idea organizada son puntos de partida esenciales para entender esta conexión.

La evolución de la literatura a lo largo del siglo XX ha sido notablemente más visual que la del siglo XIX, lo que ha influido en la estética y la narrativa cinematográfica. El estudio de las narrativas cinematográficas ha dado lugar a diversas metodologías que, a su vez, han enriquecido la comprensión de las narrativas literarias. En este sentido, la conexión entre literatura y cine se manifiesta como un diálogo constante que ha contribuido a la riqueza y complejidad de ambos medios.

La convergencia entre la literatura y el cine en el siglo XX se evidencia en novelas que adoptan elementos característicos del lenguaje cinematográfico, permitiendo a los escritores explorar nuevas formas narrativas. Ejemplos notables que ilustran esta intersección incluyen: *En el camino* de Jack Kerouac (1957), esta novela de la Generación Beat captura la sensación de un viaje en carretera a través de una prosa

fluida y espontánea. La estructura narrativa refleja la libertad y la improvisación cinematográfica, incorporando elementos visuales y sensoriales de manera que evoca la experiencia cinematográfica. *Fight Club* de Chuck Palahniuk (1996), adaptada posteriormente a la pantalla grande, esta novela presenta una narrativa fragmentada y una estructura que juega con la percepción del tiempo, utilizando elementos como la analepsis y la prolepsis. La obra fusiona la realidad y la fantasía de una manera que recuerda la edición cinematográfica. *El gran Gatsby* (1925) de F. Scott Fitzgerald, esta obra maestra literaria, adaptada varias veces al cine, utiliza elementos visuales y simbolismo de manera que sugiere una influencia cinematográfica. La narrativa, a través de la mirada de Nick Carraway, tiene momentos de elipsis y montaje que contribuyen a la construcción de la historia.

Estos ejemplos destacan cómo la literatura del siglo XX absorbió y reinterpretó técnicas cinematográficas, enriqueciendo así la narrativa literaria. La interacción entre ambos medios se convierte, de esta manera, en un diálogo creativo que ha influido significativamente en la forma en que las historias son contadas y apreciadas.

Los géneros discursivos organizan nuestro discurso casi de la misma manera en que lo organizan formas gramaticales (sintácticas). Aprendemos a plasmar nuestro discurso en formas genéricas y, al escuchar el discurso ajeno, ya desde las primeras palabras adivinamos su género, predecimos una determinada extensión (es decir la duración aproximada del todo discursivo), una determinada construcción compositiva, prevemos el final, o sea, desde el comienzo mismo poseemos la percepción del todo discursivo, que después solo se diferencia en el proceso del discurso (Bajtín, 2011:37).

El surgimiento de los géneros literarios encuentra sus raíces en el uso y las costumbres cotidianas de la gente, así como en el estudio detenido de estos patrones. La conformación de estructuras formales no es más que el resultado de

observar e identificar las intenciones inherentes a las acciones y hábitos de las personas en su vida diaria. En esencia, se trata de una sistematización de la estructura bajo un análisis detallado.

El origen de las primeras filmaciones constituye un hito en la historia de la comunicación visual, inicialmente presentadas dentro del dominio de la ciencia como una novedosa manifestación de imágenes en movimiento. Obras pioneras como *Salida de los obreros de la fábrica* (1895) de los Hermanos Lumière, *El puente de Leeds* (1890) de Louis le Prince y otros filmes similares, proporcionaron catalogaciones iniciales de fenómenos cotidianos capturados en movimiento, a pesar de su ausencia de narrativa compleja.

Bordwell y Thompson (1995) sostienen que el género cinematográfico emerge como una construcción casi indispensable, forjada tanto por las expectativas del público como por las intenciones creativas de los cineastas. La industria del cine, al establecer categorías para la clasificación de sus obras, invita a un análisis más profundo de los criterios utilizados en la definición de géneros. La variedad de estos criterios es notable: el género Western, por ejemplo, se define a través de un contexto espacio-temporal específico, mientras que el cine de gánsteres se enfoca en la centralidad de sus protagonistas. En contraste, los musicales se caracterizan por la integración de secuencias musicales en la narrativa, las películas de acción por la dinámica de su trama, y el cine de terror por la evocación de emociones intensas como la ansiedad y el miedo.

La teoría del dialogismo de Bajtín se revela como un marco teórico pertinente para el análisis de cómo las primeras filmaciones entablaron un diálogo con otras expresiones artísticas y científicas de la época, evidenciando un proceso de carnavalización de los medios visuales que iba más allá de la mera documentación, desafiando las convenciones y expectativas preexistentes.

El concepto bajtiniano del cronotopo, entendido como la interrelación intrínseca entre el tiempo y el espacio dentro de la narrativa, ofrece una herramienta analítica para comprender cómo estas obras cinematográficas tempranas delineaban cronotopos específicos que reflejaban la vida laboral y urbana de la época, contribuyendo a la formación de un cronotopo cinematográfico fundamental para el desarrollo del lenguaje fílmico.

Además, el análisis de la heteroglosia y la polifonía en el cine permite identificar la presencia de una diversidad de voces y estilos narrativos dentro de los distintos géneros cinematográficos, lo cual refleja la variedad y complejidad de las voces sociales.

La idea de los géneros discursivos, tal como la articuló Bajtín, puede extenderse al ámbito cinematográfico. Los trabajos de los Hermanos Lumière y Louis le Prince, entre otros, se pueden interpretar como los precursores de lo que eventualmente se desarrollaría en géneros cinematográficos distintivos, cada uno actuando como respuesta a un conjunto particular de condiciones comunicativas.

Finalmente, la teoría de la respuesta estética de Bajtín se puede aplicar al espectador de cine, quien, a través del género, participa en una especie de contrato implícito con el creador de la obra. Este contrato implica expectativas que pueden ser tanto satisfechas como intencionalmente trastocadas, generando así nuevas formas de interpretación y valoración del medio cinematográfico.

Por otro lado, la necesidad de categorizar la oferta cinematográfica según la demanda ha llevado a una sistemática clasificación, generando definiciones que, aunque aparentaban ser fijas, permitían ciertas excepciones. A pesar de aceptar inicialmente la categorización propuesta por la industria, la teoría del cine se dividió en dos enfoques: uno que aborda el género cinematográfico como un conjunto de convenciones narrativas específicas y otro que se centra en el contexto y la

audiencia a la que se dirige la película. Ambos métodos han contribuido al entendimiento de las complejidades y evolución de los géneros cinematográficos.

El concepto de "texto" en el contexto de la relación entre el género cinematográfico y la película se utiliza para referirse a la película en sí misma, considerándola como una obra completa y autónoma que se inserta en un género particular. En este sentido, el "texto" es la expresión tangible de la película como una entidad artística y narrativa.

La dificultad para fijar permanentemente el género de una película se relaciona con la concepción totalitaria que algunos críticos no profesionales tienden a adoptar. El género, al igual que el cine, se presenta como transgresor, según la perspectiva de Todorov (1987: 10). La noción de "texto" se asocia directamente con la película, entendida como una expresión artística que no puede ser encasillada de manera totalitaria en un solo género.

La intervención de Jacques Derrida agrega otra capa de complejidad al concepto. Derrida propone que la relación del "texto" con un género específico es una "participación sin pertenencia". Aquí, el "texto" se percibe como algo que participa en el género, pero sin adherirse completamente a él. Esta idea se expresa con la metáfora de "formar parte más que ser una parte", sugiriendo una relación dinámica y fluida entre el "texto" y el género.

Derrida profundiza en la idea de la constitución del género como el principio de "contaminación", haciendo alusión a una mezcla impura y una economía parasitaria. En el contexto de la teoría de conjuntos, se habla de una participación sin sentido de pertenencia, indicando que el "texto" se involucra con el género sin adherirse de manera exclusiva a sus límites.

En cuanto a la relación entre los géneros literarios y cinematográficos, se destaca que esta relación se establece permanentemente en nuevas intersecciones y combinaciones, denominadas como subgéneros, entregéneros o diagéneros. Las películas mencionadas, como la trilogía de *Star Wars* (1977) y *Dancer in the dark* (2000), se consideran "textos" que encarnan múltiples géneros simultáneamente, desafiando las categorías tradicionales. En este contexto, la noción de "texto" se refiere a la obra cinematográfica como un ente complejo que trasciende las fronteras genéricas de manera creativa y, a veces, desafiante.

Considerando el uso del lenguaje, Bajtín señaló en 1928 que la investigación literaria debería "comenzar desde el género", es decir, desde las formas lingüísticas "relativamente estables" en el uso diario o en el arte. La posición central del concepto de "género" en el pensamiento de Bajtín radica en su atención al estudio del "enunciado". En el contexto de esta teoría de la pronunciación, el concepto de género de la expresión ayudó a Bajtín a replantear la diferencia obvia entre el sistema (la lengua) y el uso personal (el habla).

Bajtín abogaba por iniciar el análisis literario desde el género, reconociendo que estas formas lingüísticas proporcionan puntos de partida "relativamente estables" que están arraigados tanto en el uso diario como en el ámbito artístico. Su énfasis en el "género" como punto de partida sugiere que el estudio de las formas literarias y lingüísticas debería comenzar con unidades discursivas reconocibles y recurrentes.

La importancia central del concepto de "género" en el pensamiento de Bajtín se manifiesta en su enfoque hacia el estudio del "enunciado". El "enunciado" se refiere a las manifestaciones verbales con reglas y categorías formales específicas en contextos comunicativos particulares. La atención de Bajtín al "género" en este contexto implica que estas formas discursivas estables son fundamentales para

entender cómo se expresan las ideas y cómo se relacionan con la realidad y la comunicación cotidiana.

La teoría de Bajtín sobre la pronunciación desafía la distinción tradicional entre el sistema de la lengua y el uso personal del habla. El concepto de "género de la expresión" contribuyó a este replanteamiento, ya que permitió a Bajtín explorar cómo las formas discursivas, al ser estables y recurrentes, proporcionan un puente entre el sistema lingüístico más amplio y las expresiones individuales en la comunicación cotidiana o artística.

Todo enunciado particular es seguramente individual, pero cada esfera de uso del lenguaje elabora sus "tipos relativamente estables" de enunciados, y es lo que llamamos géneros discursivos (Bajtín 1982: 248).

Diversas esferas de la sociedad han generado géneros discursivos particulares; por consiguiente, Bajtín postula que "el género es una entidad histórico-social más que formal, y la transición de género debe vincularse con el cambio social". Además, el género constituye una "historia social e historia de la lengua" (Bajtín, 1982: 257).

Al abordar el lenguaje cinematográfico, se hace imperativo incorporar un elemento adicional. Dado que el cine se erige como un lenguaje intrincado, el género secundario en el ámbito audiovisual no solo se fundamenta en el género principal relacionado con la temática; es decir, el texto audiovisual permea nuestra vida cotidiana, sino que también involucra otros marcos de lenguaje, principalmente los asociados con el lenguaje natural. Los géneros en el cine han reconfigurado las formas de expresión del lenguaje audiovisual con un propósito fundamental, siendo el descubrimiento de planos tal vez el ejemplo más patente, junto con la modificación de los tipos principales de lenguaje discursivo. Nuevas formas de interacción mediante el habla, las relaciones sociales, los saludos, las conversaciones o incluso la escritura, como forma narrativa de las prácticas y

costumbres representadas, emergen en las películas y les otorgan un contexto histórico.

1.2 Las narrativas audiovisuales

La evolución del lenguaje audiovisual se manifiesta a través de cambios significativos en su forma de expresión, los cuales se reflejan en los formatos de video y cine, de acuerdo con Lev Manovich (2005: 63). Se establece un punto de inflexión claro y plenamente identificable en los procesos de producción de las narrativas audiovisuales, marcando la distinción entre los nuevos medios y los denominados viejos medios. En este contexto, una de las diferencias fundamentales radica en su modalidad de distribución y en el soporte donde la obra se presenta, en lugar de centrarse en las herramientas utilizadas para su creación.

Es imperativo indagar sobre quién establece esta diferenciación, basada en qué criterios y cuáles son los medios considerados antiguos y cuáles se catalogan como novedosos. Este discernimiento va más allá de las meras herramientas tecnológicas empleadas en la producción y busca comprender cómo la transformación en la distribución y visualización de las obras audiovisuales ha modificado la naturaleza misma del medio. En este sentido, se plantea la interrogante de si esta distinción está arraigada en una evolución puramente tecnológica o si implica cambios más profundos en la conceptualización y recepción de los contenidos audiovisuales en la sociedad contemporánea.

Con la irrupción del cine, se abre un campo de estudio en el que la estructura narrativa se desarrolla de manera paralela a los estudios sobre la narrativa literaria. Inicialmente, las formas de analizar las narrativas cinematográficas eran llevadas a cabo por los propios directores, quienes examinaban sus propias películas. Sergei

Eisenstein (2001) desempeñó un papel crucial como impulsor del análisis cinematográfico. Jacques Aumont (1990) sostiene que el análisis y la crítica cinematográfica surgieron en 1934 a raíz de que Eisenstein examinó un fragmento de su película *El acorazado Potemkin* (1926) (Zavala, 2012: 10). En este análisis, se aborda la organización de las imágenes en tiempo y forma para crear un ritmo visual que prepara al espectador para recibir la siguiente imagen. En esencia, Eisenstein intenta explicar la concepción de ideas a través de composiciones fotográficas y escenográficas.

La introducción de la musicalización en el cine abre una nueva dimensión para su análisis, interpretación y producción. El cine inicia su trayectoria como una narrativa audiovisual en 1927, con la presentación de *El cantante de jazz* de Alan Crosland, la primera película sonora de la historia del cine.

La incorporación del sonido al aspecto visual marca el comienzo de una nueva forma de narración. Sin embargo, la innovación tecnológica del cine sonoro no fue recibida de manera uniforme por todos los miembros de la comunidad cinematográfica. Según la descripción de Manovich (2005: 205), para el director Abel Gance, conocido por su monumental obra silente *Napoleón* (1927), la llegada del sonido solo sería útil para los documentales, ya que consideraba que el cine no necesitaba de palabras. Charles Chaplin argumentaba que el cine prescindía de las palabras y, aunque más tarde abogó por la incorporación del sonido como una forma independiente de la imagen, con un canal discursivo distinto, su adaptación al nuevo medio no logró prosperar (Prieto, 2007: 64).

La irrupción de la tecnología, mediante la cual la película registraba un canal óptico para capturar el sonido, ha generado cambios sustanciales en las modalidades de narración cinematográfica. La introducción del sonido implica la sugerencia de espacios y acciones que no están visibles en el encuadre, proporcionando un mayor realismo, ampliando la información y potenciando la percepción del espacio. A pesar

de que los géneros ya existían en el cine mudo, la aparición del sonido fortaleció las narrativas cinematográficas.

Según Guillermo Orozco, la televisión consolida a la imagen como dominador en el lenguaje audiovisual:

...es el fenómeno técnico mediático-cultural más importante para las mayorías que habitan los países latinoamericanos. Un proceso similar se observa con el desarrollo de los medios digitales, donde el relato utilizado por los nuevos medios de comunicación incorpora elementos del lenguaje de otros medios y formas de expresión, como la televisión analógica, la radio, el teatro y el cine, entre otros (2001: 155-175).

Otl Aicher (2001) explica que lo digital es una concepción, donde pensar de manera digital o de manera análoga es lo que determina la obra. Por lo tanto:

...es necesario entrar en las primeras apreciaciones de carácter empírico y las características de lo audiovisual digital, que afecta de manera definitiva la forma de entender la imagen (Aicher, 2001: 119).

Para las narrativas audiovisuales actuales:

...es evidente que se están adoptando de manera generalizada procesos digitales que están transformando la relación que mantenemos con este medio. Este cambio afecta a la industria audiovisual que está obligada a amoldarse a la nueva situación y abre nuevas posibilidades en la creación de imágenes, lo que pone de manifiesto la seducción de la sociedad por los dispositivos de captura de imagen fija y en movimiento (Aicher, 2001: 131-132).

Con la entrada al mundo de la tecnología digital, de inmediato hay una adopción en su aplicación hacia el uso de la fotografía y la imagen, que tarda en ser aceptada por cineastas y videastas.

Otro gran suceso en materia de imágenes, específico del siglo XX, es la aparición de la imagen digital, a la que habitualmente se le denomina imagen de síntesis o imagen

calculada: una modelización de lo real que puede imitar casi a la perfección la realidad (Stiegler. 1998: 182).

Según Lev Manovich (2005) y Aicher (2001), los procesos mediante los cuales se generan las narrativas audiovisuales en la era digital actual están vinculados al fenómeno de la distribución y a una conceptualización específica de lo digital. Es crucial considerar al público que va a consumir la obra, ya que este tiene la capacidad de intervenir directamente, realizar comentarios públicos, proponer historias alternativas e incluso contribuir al desarrollo de la obra.

Los medios de comunicación ya no pueden comprenderse sin la presencia de lo digital y la internet, abarcando desde computadoras y dispositivos móviles hasta teléfonos celulares o smartphones y la televisión digital. Este cambio tecnológico ha obligado al campo de estudio de la comunicación a centrarse en las transformaciones que afectan a las estructuras narrativas y a la producción para diversas plataformas tecnológicas, adoptando la interactividad de manera profunda. En este contexto, se crean obras audiovisuales destinadas a ser experimentadas a través de los nuevos soportes tecnológicos.

El receptor ha asumido un papel activo en estos medios, transformando la experiencia pasiva en una experiencia participativa, en ocasiones colaborativa o de creación colectiva. Estos factores confieren a la obra características distintivas, que se vuelven únicas y novedosas, ya que no se limitan únicamente a una narrativa breve en comparación con un largometraje, una serie o una telenovela.

Según Jean-Francois Rouet (2000), el término hipermedia surge de la combinación de hipertexto y multimedia. En este contexto, hipermedia indica la integración de medios digitales con diversos tipos de soportes, como texto, imagen, video, mapas, sonido, música y otros formatos de información emergente, permitiendo una mayor interacción por parte del usuario o espectador.

Existe un interés particular en los proyectos con tendencias transmedia, como los documentales multimedia interactivos o solo interactivos. Estos proyectos ofrecen experiencias más amplias, contribuyendo al desarrollo y consolidación de un fenómeno en expansión. Ejemplos notables incluyen *Parliament: The Virtual Experience*⁹ que explora los espacios emblemáticos del Parlamento Canadiense, y *Wayfinder*,¹⁰ un juego de arte generativo basado en la Web que lleva al usuario a un viaje contemplativo de causa y efecto a través de la naturaleza, simbolizando la relación humana con el mundo natural.

La convergencia tecnológica, como se mencionó anteriormente, ha impactado la forma de narrar en el ámbito audiovisual. Estas herramientas de la era digital han impulsado la apropiación, la creación y la intervención de manera directa e inmediata. Así, se permite que el espectador se transforme en un usuario o prosumidor,¹¹ concediéndole la capacidad de interactuar con una obra no lineal. En este sentido, se ha superado la proyección tradicional del mensaje unilateral de la televisión para incorporar al espectador como productor de su propio consumo.

Las unidades de medida del tiempo han estado presentes en las narrativas audiovisuales desde los albores del cine. George Melies¹² nos muestra que las nuevas tecnologías ajustan nuevas formas de narrar. Él logró filmar películas mediante un dispositivo que permitía grabar con una duración de un minuto. Este

⁹ <https://www.experienceparliament.ca/Web/#/chapters>

¹⁰

https://wayfinder.nfb.ca/?_gl=1*3g0fks*_ga*MTA1MjAyMTM4NS4xNjMxMTkxNzk4*_ga_EP6WV87GNV*MTY0MjI3MDczMS4xNi4xLjE2NDIyNzE0ODAuMA.

¹¹ Son “prosumidores, es decir, protagonistas y productores activos de todo tipo de contenidos” (Brazuelo y Gallego, 2012: 27)

¹² *Une partie de cates, Séance de prestidigitacion* por mencionar las primeras, pero es creador de alrededor de 520 películas breves entre los años de 1896 y 1912

fenómeno dio origen a pequeñas narrativas que coincidían con la duración de un sketch, definido por la longitud de una película en una bobina, que establecía el estándar de la duración o el tiempo asociado a la longitud. Históricamente, se sabe que la duración de un largometraje se fijó en una hora y media exacta debido al tamaño de las bobinas de los proyectores y la cantidad de celuloide que cabía en ellas; sin embargo, en la actualidad, estos parámetros y medidas han experimentado cambios significativos.

1.3 La narrativa audiovisual actual

Las transformaciones en las formas de producir y consumir imágenes y narrativas han desencadenado una revolución que ha generado un notable impulso en los estudios e investigaciones pertinentes. El espectador pasivo ha evolucionado hacia un rol de productor audiovisual y creador de su propia experiencia de consumo, adentrándose en territorios previamente inexplorados. Estos desarrollos serán analizados detalladamente en el marco teórico de la presente investigación.

Según Joan Ferrés (2001), nos hemos convertido en productores audiovisuales, si bien esto ha venido acompañado de un profundo analfabetismo audiovisual originado por la falta de inclusión de esta temática en los niveles básicos de la educación escolar. A pesar de este déficit, nuestra vida cotidiana se encuentra intrínsecamente rodeada de historias y narrativas de diversa índole, y de alguna manera, hemos adquirido tácitamente la habilidad de construir estructuras narrativas. Con base en esta premisa, podemos iniciar la exploración de algunas ideas fundamentales acerca de las narrativas audiovisuales.

La narrativa audiovisual abarca la narrativa de cualquiera de sus medios: cine, radio, tv., video, etc. Cada medio podrá tener capacidad para construir relatos y textos narrativos de acuerdo con sus propias condiciones. Cada uno de estos medios han tenido a lo largo de su

historia, un desarrollo particular que se configura en la narrativa particular. La narrativa también es la historia contada, la forma del relato particular. La narrativa de tal o cual película. También se entiende la narrativa como todo el conjunto de la obra narrada por un autor, un periodo, una escuela, un país, etc. También está referida a la forma de la expresión, como el género, técnica o estilo para contar la historia (García, 1993).

Las narrativas audiovisuales encuentran sus raíces en otras formas narrativas. En primer lugar, todas las narrativas tienen su origen en una cultura oral, donde la palabra se concibe como acción (Echeverría, 2003). La tradición oral actúa como una estructura dramática que transmite su forma a la novela, al teatro, y de allí al cine y la televisión.

A lo largo de esta investigación, exploraremos los conceptos de tiempo y narrativas, ya que han experimentado transformaciones significativas con la introducción de las narrativas audiovisuales en la Web. El tiempo en las narrativas audiovisuales se ha modificado debido a la tecnología contemporánea, encontrando un espacio en la inmediatez tanto en su producción como en su consumo y distribución, aspecto que será abordado en detalle más adelante.

El recorrido inicia con un análisis del estado del arte, que abarca desde el documental etnográfico (centrado en el estudio de la presencia del ser humano), la imagen fotográfica, la comprensión de las narrativas audiovisuales y los procesos de montaje, hasta llegar a las narrativas audiovisuales contemporáneas. Se considera la transferencia y evolución de los elementos que componen el sentido narrativo y articulan la interactividad.

En este contexto, se proponen los principios para un análisis de las narrativas audiovisuales actuales, aplicados específicamente al documental interactivo. El objetivo es comprender cómo narrar y observar en este nuevo medio, explorando las dinámicas y características propias de la interactividad en el ámbito del documental.

1.4 La interacción social y los nuevos medios

Una experiencia más basada en el viaje y en el proceso de construcción de sentido que no en unos objetivos concretos y determinados por el autor (Landow, 1995:38).

John B. Thompson (2002) expone cómo interactuamos con otros y cómo los medios de comunicación posibilitan nuevas formas de interacción. Según Thompson, existen tres formas de interacción. En primer lugar, la comunicación cara a cara implica la presencia simultánea de participantes en un mismo marco espacio/temporal, destacando su carácter dialógico que incluye gestos, expresiones faciales, cambios de entonación, entre otros. En segundo lugar, la cuasi interacción mediada es monológica y no comparte el mismo marco espacio/temporal, permitiendo que el mensaje del emisor se produzca para una variedad indefinida de destinatarios. Finalmente, la interacción mediada por la computadora inserta un medio entre el emisor y el receptor, siendo de carácter dialógico con un mensaje dirigido a un solo destinatario.

Con el avance de los medios de comunicación, se ha creado una visibilidad innovadora y desespacializada. Las personas ya no necesitan estar presentes físicamente en la comunicación, lo que permite una autorrepresentación íntima sin las limitaciones de la coherencia. Cada individuo decide qué aspectos de sí mismo mostrar, aunque esto conlleva la pérdida del carácter dialógico al no compartir el mismo marco espacio/temporal ni permitir un intercambio directo de mensajes.

Antes del surgimiento de la imprenta y otros medios de comunicación, la imagen pública de líderes políticos o religiosos dependía de su presencia física ante la población. Sin embargo, con la creación de medios, los gobernantes utilizaron estos para construir una autoimagen que pudiera llegar a lugares remotos. La llegada de

los medios electrónicos permitió la transmisión de información y contenidos simbólicos a larga distancia, manteniendo algunas características de la interacción cara a cara.

La radio ofreció a líderes sociales, políticos y religiosos la oportunidad de comunicarse directamente con miles de personas, introduciendo un tipo diferente de intimidad. Con la llegada de la televisión, la imagen transmitida creó un nuevo tipo de intimidad en la esfera pública, permitiendo que los líderes políticos se dirigieran a los ciudadanos como si mantuvieran una relación cercana. Sin embargo, esta exposición también presentaba riesgos, ya que los medios podían mostrar información no deseada.

Thompson (2002) señala que, debido al desarrollo de los medios masivos de comunicación, el ámbito de la información experimentó cambios profundos. Por un lado, hubo un aumento en la cantidad de información que circulaba, alcanzando a un mayor número de personas. Por otro lado, su control se volvió más difícil, ya que el aumento de formas mediadoras y redes de comunicación creó un espacio menos controlable para los actores políticos.

Los medios masivos de comunicación no solo transformaron la forma de comunicarse e informar, sino que también se convirtieron en herramientas para inducir, manipular y contar historias. Desde la invención de la imprenta, esta se convirtió en una institución cultural y económica, generando espacios para el intercambio de historias, teorías, noticias y reflexiones. Surgieron grupos de lectura donde se realizaba la lectura en voz alta a una audiencia mayormente analfabeta. La imprenta modificó las formas de comunicación al abandonar el control de la iglesia sobre lo publicado y dar importancia a las lenguas nacionales.

Antes de la imprenta, en Europa, existían varias redes de comunicación. Thompson resume tres tipos de redes: la relacionada con la iglesia, controlando la

comunicación entre el papado romano y las élites clericales; la establecida por las autoridades políticas de estados y principados para administrar regiones específicas; y la vinculada al intercambio comercial entre empresarios y centros de comercio.

Durante los siglos XV, XVI y XVII, estas redes se vieron afectadas por el uso del correo y la correspondencia, estableciendo la noción embrionaria de contacto internacional. Otro hito fue la imprenta, que influyó en la producción y difusión de noticias, cambiando las formas de comunicación y contribuyendo a un ambiente informativo menos controlable para los actores políticos.

...con el desarrollo de los medios de comunicación, la interacción social se ha separado del espacio físico, lo que supone que los individuos pueden relacionarse unos con otros incluso sin compartir una ubicación espacio-temporal común. La utilización de los medios de comunicación, entonces, da lugar a nuevas formas de interacción que se extienden en el espacio (y quizá también en el tiempo), y que muestran un amplio conjunto de características que los diferencian de la interacción cara a cara (Thompson, 1998, p. 116).

En la actualidad, con la irrupción de la era digital, la interacción se ve influenciada por la tecnología, y la comunicación digital o virtual parece introducir una modalidad diferente al amalgamar todos los tipos de interacción social. La más notablemente afectada es la interacción copresencial, donde las relaciones mediadas por este tipo de comunicación otorgan concesiones al nivel de confianza, ya que, aunque no es cara a cara, se asume la presencia de los interlocutores. Además, se reconfiguran los objetos referenciales. El tiempo y el espacio también se distinguen como elementos particulares, particularmente en la esfera de la comunicación masiva y digital, donde la dinámica entre el individuo y la tecnología, así como las interacciones entre individuos a través de estos canales, adquieren nuevas dimensiones.

Existe un ámbito específico y único en la comunicación digital: lo virtual. Este puede simbolizar y, más que cualquier otro espacio social, se convierte en un escenario con elementos visibles y con trasfondo, reflejando una nueva dinámica entre la manifestación externa y los procesos internos, entre lo evidente y lo oculto. En este contexto, el sujeto maneja la comunicación a través de una interfaz que actúa como portal para la entrada y salida de datos, los cuales son procesados a un nivel más profundo que permanece oculto a la interacción directa del usuario con la computadora o el dispositivo.

1.5 A Nuevos medios, nuevas formas de narrar

Para José Luis Orihuela (1997), las narrativas lineales se caracterizan por tener tres elementos básicos: el relato, la forma y el acto de enunciarlo. Esto implica que el relato presenta una estructura cerrada, la forma es estática y su acto enunciator se manifiesta a través de alguien que narra. La narrativa lineal se desarrolla con la narración contenida en un tiempo específico, y su estructura, derivada de la literatura clásica, se distingue por la presencia de eventos continuos en el desarrollo narrativo, representados por el planteamiento, el desarrollo y el desenlace. En este contexto, la narrativa está estrechamente ligada al orden de la historia.

En una narración tradicional o lineal, la información se desplaza en una sola dirección: alguien emite un mensaje y otra persona lo escucha. Sin embargo, con la llegada de la narrativa interactiva, este principio se rompe, dando lugar a nuevas formas de consumo en las que el receptor está profundamente involucrado.

Las formas de narración en el formato del documental interactivo son muy similares a los juegos en línea, sugiriendo que la tendencia predominante en la narración actual se inclina más hacia un formato de videojuego que hacia una película.

La narrativa hipertextual requiere un interactor, alguien comprometido con las reglas de la historia y menos enfocado en la navegación, es decir, dispuesto a construir su propia narrativa a partir de los elementos presentados. Si el lector no muestra esa disposición para convertirse en interactor, la narración interactiva pierde gran parte de su sentido.

Nos enfrentamos a un receptor profundamente involucrado, ya que este debe participar activamente en la narrativa al decidir qué camino tomar en cada encrucijada que presenta la historia.

Según García Jiménez (1993), existen dos tipos de narración hipertextual: la hiperficción constructiva o escritura colaborativa y la hiperficción explorativa. Estas formas de narración se aplican a formatos como el documental interactivo y los juegos en línea, sugiriendo que la forma de narrar predominante tiende a ser más similar a un videojuego que a una película.

La diferencia entre estas dos formas revela las diversas posibilidades de escribir historias en la hiperficción constructiva o escritura colaborativa, donde los lectores pueden modificar la historia en el trabajo conjunto de varios autores. En la hiperficción explorativa, el lector decide la ruta de lectura y los vínculos que complementarán su interés personal.

La narrativa interactiva e hipertextual invita al usuario a transformarse en interactor, alguien comprometido con las reglas de la historia y menos enfocado en la navegación; dispuesto a construir su propia narrativa a partir de los elementos presentados. Sin esta disposición por parte del lector, la narración interactiva pierde gran parte de su significado.

Como se ha mencionado, en la narrativa no lineal, el emisor y el receptor pueden iniciar en este orden, pero a medida que el espectador se involucra y comienza a

participar en la narrativa, su posición frente a este modelo de comunicación cambia. La historia puede abrirse y depender de las decisiones del interactor, ya que no hay una única estructura central. Se encuentra con una narrativa que lo invita a explorar una secuencialidad construida mediante la multilinealidad, módulos, nodos, nexos y redes. En resumen, la propuesta es renunciar a los esquemas tradicionales de narrativa y romper con la idea de ser un lector pasivo.

El ser humano, por naturaleza, está en búsqueda constante de formas para transmitir conocimientos, emociones, historias, deseos y sueños. Los métodos, las técnicas y la tecnología han sido formas de trascender su pensamiento. En esta línea, el ser humano busca simultáneamente formas de transmitir pensamientos a través de la tecnología (ya sea en una hoja de papel, una grabadora o una computadora) y busca formas narrativas que los representen (como un poema, una película o un tweet). Es la reproducción técnica junto con la posibilidad de generar ideas e historias totalmente diferentes a lo existente en ese momento.

En esta era, se está gestando de forma casi natural la experimentación de un pensamiento que busca escapar de las estructuras rígidas del lenguaje y la transmisión del conocimiento impuesto, basado en el orden lógico y causal de la secuencialidad. Todo está relacionado con la era digital, internet, las redes sociales, los mensajes breves y las respuestas inmediatas, creando una sociedad hipervisual con formas virtuales de interacción social.

Lo que la hiperficción puede permitirse dejar atrás es el argumento como estructura. La ficción lineal mantiene el interés de los lectores en parte gracias al suspense (seguimos leyendo para saber qué pasará al final). La ficción hipertextual puede abandonar las ideas de principio, medio y final. Para ser un género autónomo debe dejar atrás la idea de argumento tradicional (Auerbach, 1995: 45).

Por lo tanto, el medio digital se posiciona como el soporte capaz de facilitar nuevos mecanismos de creación interactiva, más cercanos al comportamiento racional

humano, que demanda una participación distinta. Esto adquiere un interés particular desde una perspectiva catártica para el receptor.

Una de las características fundamentales de las narrativas audiovisuales contemporáneas es el grado de interactividad que se manifiesta al construirse en un espacio hipermediático. El receptor se convierte en usuario o interactor, implicando que la audiencia forma ahora parte intrínseca de la obra, desde la decisión de su propia navegación hasta la creación de una experiencia colectiva (Nichols, 1997: 40).

Ante esto, es imperativo establecer que la imagen no comunica por sí sola; más bien, se representa a través de una forma de ver definida por el observador y su subjetividad. Desde esta lógica, el observador es consciente de que también puede ser objeto de mirada (Hustvedt, 2013: 47).

La semiótica adquirió prominencia en los estudios fotográficos, especialmente en la década de 1980, con investigadores como Roland Barthes y Michel Foucault. Estos académicos fueron cruciales al destacar la teoría de los signos, que nos permite comprender el funcionamiento de todos los campos semánticos y los sistemas de lenguaje, particularmente la fotografía como un lenguaje y una gramática.

El análisis del significado de una imagen según Barthes requiere una indagación meticulosa y multifacética, particularmente en el ámbito académico avanzado. Barthes (1995) argumenta que el significado no es inherente a la imagen fotográfica, sino que es activamente construido por el observador, quien lo decodifica a través de sus propios contextos sociales e intelectuales.

El mensaje denotado se refiere al significado explícito, directo y específico de la imagen, lo que Barthes denomina como "lo analógico de la imagen". En un análisis doctoral, se enfatizaría la naturaleza objetiva de este nivel, reconociendo que

aunque parezca inmediato y transparente, la selección y representación de los elementos visuales ya están mediadas por decisiones subjetivas del fotógrafo.

A diferencia del denotado, el connotado es un significado secundario que surge del contexto cultural y la subjetividad. Un trabajo de nivel doctoral examinaría cómo los connotadores específicos en una fotografía evocan significados más allá de lo visible, permitiendo que la imagen sea interpretada de múltiples maneras dependiendo del bagaje del observador.

En el contexto de Barthes, el trucaje se refiere a la manipulación intencional de la imagen fotográfica. Un análisis avanzado cuestionaría el impacto de esta manipulación en la percepción de la “realidad” de la imagen y cómo esto afecta tanto el mensaje denotado como el connotado.

La pose, según Barthes (1995), es crucial para comprender cómo el sujeto se presenta ante la cámara. Un análisis doctoral detallado podría explorar la pose como un texto en sí mismo, que comunica a través de códigos culturales y sociales. La pose puede ser vista como un acto de auto-presentación que lleva implícitas intenciones y deseos.

Barthes sugiere que el objeto dentro de la imagen lleva consigo significados simbólicos que varían de una cultura a otra. Una indagación doctoral examinaría cómo estos símbolos son decodificados y cómo contribuyen a la connotación global de la imagen.

La fotogenia implica el embellecimiento de la imagen a través de la luz y la técnica fotográfica. Un investigador a nivel de doctorado podría explorar cómo la fotogenia afecta la percepción estética y emotiva de la imagen, y su influencia en la interpretación de los mensajes connotados.

Cuando una fotografía busca imitar el arte de la pintura, entra en el terreno del esteticismo. Un análisis doctoral abordaría cómo este intento de similitud impacta en la interpretación de la imagen, particularmente en cómo la fotografía es valorada dentro de los cánones estéticos.

La sintaxis trata de la relación entre múltiples imágenes y cómo estas, en conjunto, construyen un nuevo significado. A nivel de doctorado, se analizaría cómo las compilaciones de imágenes crean narrativas visuales que trascienden las individualidades de cada imagen.

En la actualidad, se ha producido una sobreexposición de las imágenes a través de diversos medios; somos una cultura hipervisual, aunque ello no implica necesariamente que sepamos mirar (Fontcuberta, 1997: 79).

...más allá del ver está el mirar y hay una gran diferencia entre quien sólo usa los ojos para captar estímulos de luz y quien construye una mirada a partir de su percepción (Fontcuberta, 2010).

En *La cámara de Pandora: La fotografía después de la fotografía* (2010), Joan Fontcuberta sostiene que todas las fotografías que podríamos imaginar ya han sido tomadas y que la tarea actual radica en resemantizar la función de la imagen, construyendo ideas a partir de lo existente. Más que enfocarse en la creación de nuevas imágenes, es imperativo construir nuevas perspectivas.

Joan Ferrés (2000) argumenta que para comprender el verdadero mundo audiovisual, principalmente influenciado por la televisión, se carece de una cultura completa: somos analfabetas audiovisuales. Aunque en las escuelas aprendemos a comprender los "ismos" en la pintura y a reconocer a artistas como Picasso o Dalí, vivimos en una cultura mosaico, saturada de imágenes y sonidos desde la infancia, sin embargo, no se nos ha proporcionado una alfabetización adecuada.

Podemos considerar que el nuevo medio donde convergen las narrativas audiovisuales contemporáneas es la televisión. Este dispositivo, representado por Smart TVs con resolución 4K y sin depender de antenas ni satélites, ofrece una programación variada, aunque ahora exenta de comerciales. El Smart TV se ha convertido en un espacio donde emergen nuevas formas de consumir cine, series, telenovelas y programas infantiles. Además, ha facilitado la asociación con redes sociales, música y otros intereses comunes, otorgando al usuario el control sobre qué ver y cuándo hacerlo. No obstante, a pesar de las múltiples posibilidades que ofrece la televisión, persisten restricciones para mantener el control sobre el consumo masivo. Por ejemplo, el acceso a ciertos contenidos de YouTube está limitado, lo que, aunque tecnológicamente superado en términos de visualidad, impone restricciones a la navegación para dirigir el consumo hacia ciertos contenidos deseados.

1.6 Acercamiento al género documental

Para situarnos en el contexto del documental interactivo, es fundamental comprender el trasfondo del género del cine documental y sus raíces que provienen de la antropología.

...la mirada antropológica siempre se ha detenido sobre las imágenes que los hombres crean como representación o como símbolo del mundo social y natural en el que se desenvuelven (Ardévol, 1995).

La mirada antropológica muestra un interés particular por las situaciones que generan una frontera con el conocimiento del propio entorno y el entendimiento de una cultura foránea, ya que es en estos momentos donde se percibe una influencia significativa.

El género documental, en consecuencia, se transforma en un campo de estudio amplio y complejo:

La primera noción de documento la encontramos, por supuesto, en el ámbito del discurso lingüístico, es decir, en la pieza escrita, cuya primacía duraría siglos. Sin embargo, poco a poco hubo un tránsito del documento escrito al icónico; acercándonos al documento icónico, Jacques Mandé Daguerre cuando presentó el daguerrotipo¹³, formato que luego conoceremos como fotografía, abrió un campo de estudio y experimentación, presentó la capacidad de conservar una imagen, una realidad, en un formato perdurable en el tiempo, la fotografía se convirtió en un mecanismo para ofrecer información directa y objetiva (Sánchez. 2011: 5).

La fotografía tuvo su origen como una herramienta científica destinada a reconocer y comparar especies animales y vegetales, así como para documentar la huella humana y registrar monumentos arquitectónicos con el propósito de crear una lista de patrimonio histórico. Baldus afirmó que la fotografía no era simplemente un registro, sino que tenía la capacidad de producir algo mucho más sofisticado: un auténtico documento (Baldus, 1857). De este modo, la fotografía, al igual que cualquier otro proceso documental, está compuesta por un soporte, un formato y un mensaje.

En 1939, Robert Flaherty expresó en su artículo *La función del documental* que el propósito del documental es representar la vida tal como se vive, alejándose completamente de la ficción (1939 / 1985). Diversos documentalistas comparten el interés de presentar la historia, las imágenes y el sonido que emanan de la realidad.

¹³ El método inventado por Daguerre (1769-1851) consiste en fijar la imagen obtenida por la cámara oscura sobre una placa metálica sensible al vapor de yodo; es un prerequisite directo para la fotografía, aunque solo permite obtener un original sin posibilidad de copia.

...el documental se rueda en el mismo lugar que se quiere reproducir, con los individuos del lugar, así, cuando lleva a cabo la labor de selección, la realiza sobre material documental, persiguiendo el fin de narrar la verdad de la forma más adecuada (Flaherty, 1939 -1985).

Tomando en consideración lo expresado por Barnouw (1996: 312-313), donde la verdad no constituye una verdad absoluta, sino más bien la perspectiva subjetiva de un punto de vista determinado por el documentalista, es necesario comprender que se trata de la experiencia o el testimonio de un hecho o una situación.

Considerando la afirmación de Barnouw (1996: 312-313), en la cual la verdad no representa una verdad absoluta, sino más bien la perspectiva subjetiva de un punto de vista determinado por el documentalista, se debe comprender que se trata de la experiencia o el testimonio de un hecho o una situación.

En los primeros días del documentalismo, la realización de documentales era una empresa costosa, ya que la tecnología necesaria no estaba al alcance de todos. Sin embargo, hacia finales de los años ochenta, Michael Rabiger (1989: 497) señaló que, en ese momento, era posible crear documentales con presupuestos reducidos sin depender de centros de producción audiovisual, gracias a la tecnología disponible en ese periodo. Esta evolución tecnológica proporcionó a los documentalistas una mayor independencia en la producción y dio lugar a una nueva forma de abordar el documental.

La entrada de la tecnología digital marcó un hito significativo en este proceso. La democratización de las herramientas digitales permitió a una gama más amplia de creadores incursionar en la producción documental. La disponibilidad de cámaras más accesibles, software de edición y plataformas de distribución en línea transformó radicalmente la forma en que se concebían y producían los documentales. Esta transición a lo digital no solo redujo las barreras económicas, sino que también propició una diversidad de voces y perspectivas en la producción documental.

En el próximo apartado, se abordará la evolución del documental desde los años noventa hasta la fecha, explorando cómo las tecnologías digitales han continuado influyendo en las formas de producción y consumo de este género audiovisual.

Capítulo 2. Del género documental a las narrativas transmedia



Imagen 2: interfaz de inicio del documental interactivo "Inside Out My Window" - <http://outmywindow.nfb.ca/#/outmywindow>

2.1 Evolución histórica

Dentro del ámbito del cine documental, la investigación surge como un faro que ilumina las sendas de comprensión y exploración de diversas formas narrativas que han evolucionado a lo largo de la historia. Este capítulo se sumerge en el estudio del documental interactivo, trazando un viaje desde los albores del cine documental hasta los recientes avances en los ámbitos académico y creativo.

Históricamente, nuestra travesía se inicia en 1895 con los hermanos Lumière y su innovadora invención del cinematógrafo. A medida que avanzamos en la cronología, destacadas figuras como Robert Flaherty, Luis Buñuel y Jean Rouch marcan hitos cruciales en la evolución del documental, desde la representación de la realidad cotidiana hasta la adopción de enfoques más subjetivos y participativos.

Con el tiempo, los cimientos del documental se expanden, nutriéndose de influencias tecnológicas, socioculturales y narrativas. Movimientos como el *Free Cinema* y el surgimiento del *cinéma vérité* introducen nuevos modos de abordar la narrativa documental, donde la voz de los protagonistas se convierte en un elemento esencial para plasmar la realidad y el compromiso social.

El advenimiento de tecnologías más ligeras y portátiles da lugar al surgimiento del *Direct Cinema* como una poderosa herramienta para capturar momentos auténticos y sinceros. Esta aproximación se traduce en reportajes televisivos y experiencias más inmersivas, acercando a la audiencia al corazón de los acontecimientos.

En este capítulo de investigación, no solo nos enfocamos en la historia evolutiva del cine documental, sino que también exploramos las nuevas fronteras abiertas por la tecnología y la interactividad. Figuras clave como Arnau Gifreu Castells y Sandra Gaudenzi emergen como expertos que han profundizado en la definición y comprensión del documental interactivo, una forma narrativa que coloca al

espectador en el centro de la creación y le otorga el poder de moldear la experiencia narrativa a su manera.

Ampliamos nuestra exploración mediante ejemplos prácticos que ilustran estas transformaciones, desde producciones de *WedDocumentary* en México hasta documentales interactivos de la *NFB* de Canadá. Observamos cómo diferentes plataformas y enfoques tecnológicos dan vida a narrativas que trascienden las fronteras tradicionales.

En este viaje a través de la historia y la teoría, no solo buscamos entender la evolución del documental y su entrelazamiento con formas narrativas audiovisuales y diversas disciplinas, sino también cómo la audiencia ha asumido un rol activo en la construcción de historias. La imagen y el sonido adquieren un protagonismo renovado en la era actual, donde la interactividad y la participación del usuario emergen como pilares fundamentales de la narración documental.

En última instancia, nuestra investigación se transforma en un viaje de descubrimiento y reflexión, donde cada página nos acerca un paso más a la comprensión profunda de cómo el cine documental ha evolucionado y cómo las nuevas tecnologías han ampliado las posibilidades creativas y narrativas. El pasado y el presente convergen en una sinfonía de imágenes y sonidos, donde el espectador se erige como el conductor de su propia experiencia narrativa, en un esfuerzo constante por apropiarse y redefinir el relato documental.

Jaime Barroso (2009) destaca que, con la transformación de las capacidades tecnológicas, la industria cinematográfica ha evolucionado, adaptándose a los nuevos medios. La historia del cine documental se remonta a 1870 con la invención del cinematógrafo.

A finales del siglo XIX, los hermanos Lumière crearon el cinematógrafo, inspirado en el *Black Maria* de Thomas Edison. Este dispositivo, ligero y transportable, fue diseñado para capturar escenas en vivo en diversas locaciones. La primera presentación pública el 28 de diciembre de 1895 marcó una nueva era, causando revuelo al mostrar la llegada de un tren a una estación, sorprendiendo a los espectadores con imágenes en movimiento.

Los hermanos Lumière se dedicaron a capturar aspectos folclóricos y exóticos de pueblos primitivos, mostrando escenas reales y sin modificaciones, con música, caracterizando así un carácter documental. Erik Barnouw, en su obra *El documental. Historia y estilo*, designa a Louis Lumière como el "primer magnate y principal profeta del filme documental" (2002: 14).

A principios del siglo XX, la película *Nanook of the North* (1922) de Robert Flaherty marcó una nueva etapa para el cine documental. Deane Williams (2002) destaca en un artículo en *Senses of Cinema*¹⁴ que algunas escenas podrían haber sido previamente planificadas o montadas. Diversos autores se han cuestionado si *Nanook of the North* puede considerarse un verdadero documental, aunque se reconoce que sentó los precedentes para este nuevo género. John Grierson (1966), al referirse a *Moana* (1926), segunda película del director, escribió que siendo un informe visual de la vida cotidiana de un joven polinesio y su familia, posee valor documental.

Grierson, un destacado cineasta cuya obra influyó en la forma del modo documental tradicional vigente, presentó *Drifters* (1929). Aunque buscaba narrativa, concibió el documental como un largometraje destinado a mostrar personas en su entorno social, en primeros planos y lugares remotos pero cercanos a su naturaleza

¹⁴ <http://sensesofcinema.com/2002/great-directors/flaherty/>

humana. Sus documentales son únicos al abordar procesos sociales impersonales y a menudo se mostraban como cortometrajes con comentarios que expresaban opiniones (Barnouw, 1996: 89).

Posteriormente, Grierson formó a un grupo de jóvenes cineastas para crear la productora de documentales *Empire Marketing Broad Film Unit*, reafirmando su propuesta de modelo documental. Esto subraya el potencial del cine documental para dar testimonio y condenar conflictos e injusticias sociales, al mismo tiempo que se convierte en un espacio de expresión para grupos a los que nunca se les había dado la palabra. La realidad, según Grierson (1966), no la expresan los individuos, sino las fuerzas sociales que la constituyen.

Tras el impacto del trabajo de Flaherty, destacados investigadores antropológicos como Margaret Mead o Marcel Gauss incorporaron estas técnicas de grabación en sus respectivos trabajos de campo. Flaherty dejó una huella rigurosa y auténtica en sus imágenes, dando origen a toda una tradición etnográfica para los cineastas.

Los principios fundamentales del documental cinematográfico de Flaherty incluyen:

- Los documentales deben servir a las personas, permitiéndoles comprender los valores de otros grupos humanos y fortaleciendo el respeto hacia cualquier comunidad y el concepto de igualdad basado en el entendimiento mutuo.
- Se filman en lugares que representan la realidad social, donde las personas viven auténticamente, exigiendo así el respeto por la verdad.
- La comprensión de la realidad debe derivar de una prolongada estancia y convivencia previa.

- El documental debe recopilar material en el lugar donde se desarrolla la acción, capturando la historia o el drama en sí.
- La yuxtaposición de detalles y montajes crea una interpretación de la realidad, seleccionando los momentos que mejor transmiten los valores de aquellos a quienes se observa (Barroso, 2009: 39).

Con el transcurso del tiempo, el documental ha evolucionado hacia la crítica social y la denuncia de la intolerable desigualdad humana. El director de cine español Luis Buñuel propuso en sus trabajos documentales, como *Las Hurdes, tierra sin pan* (1933)¹⁵, nuevas formas de representar la miseria humana, el hambre y las lamentables condiciones en que vivían los habitantes de Extremadura.

En 1940, Marcel Gauss describió los fundamentos de los documentales etnográficos, enfatizando los siguientes puntos:

- La observación científica debe minimizar la subjetividad artística.
- El rodaje debe realizarse con la menor cantidad de medios posibles para evitar distorsiones en la representación de la realidad.
- Se debe analizar cómo el montaje incide en las distorsiones de la interpretación de la realidad y la percepción del tiempo.
- En la medida de lo posible, las escenas deben mantenerse largas e ininterrumpidas para preservar la duración real de la actividad observada (Barroso, 2009: 40).

¹⁵ <https://www.dailymotion.com/video/xuzpg>

Jean Rouch, con su documental *Yo, un negro* (1959)¹⁶, realizó una contribución destacada al documental etnográfico, marcando un nuevo rumbo en 1957. En esta etapa, se adoptó por primera vez el modelo de documental etnográfico, dejando el desarrollo de la historia en manos del protagonista y marcando así el inicio de la era del documental moderno. *El cinéma vérité*, inspirado en los principios de Dziga Vertov, como el kino-pravda (verdad cinematográfica) y kinoki (ojo cinematográfico), fue citado por Rouch como sus dos fuentes (Rouch 1975: 107).

Las desgarradoras historias de las guerras europeas impulsaron la producción de documentales, especialmente entre 1940 y 1945, convirtiendo los cines en herramientas de propaganda para apoyar el conflicto armado y generar apoyo a la causa. Esto se reflejó en el cine de archivo, utilizado para conocer a los adversarios, difundir el terror, registrar eventos en noticieros y analizar las grandes tragedias.

Para Rouch, el cine es una herramienta que puede establecer una verdad: la verdad cinematográfica. La segunda ola de la estructura narrativa del documental surgió en los años sesenta, motivada por el interés en dar voz a los personajes desde la era del cine neorrealista, el aumento de programas informativos y el desarrollo tecnológico en sistemas de grabación, video y audio, facilitando la documentación y el acceso a la realidad.

En este contexto, nace el *Free Cinema* (1956-1966)¹⁷, un movimiento documental que destaca por representar historias cotidianas y comprometerse con la realidad social de la época. Sus características incluyen la renuncia del director como intérprete, la representación de la realidad a través de la observación, la captura de sonidos naturales, la narración en primera persona por parte de los protagonistas,

¹⁶ <https://www.dailymotion.com/video/xuzpg>

¹⁷ <https://proyectoidis.org/free-cinema/>

la exposición de realidades no previamente observadas y la falta de propuestas de soluciones a los problemas planteados (Barroso, 2009: 47). El *Free Cinema* se identifica como una rama del cine que fusiona el cine directo de Rouch con técnicas y tecnología innovadoras para lo documental.

En el cine directo o *cinéma vérité*, según Amount, los documentalistas concebían los procesos de filmación como acciones honestas y transparentes. Mostrar las cámaras y los micrófonos formaba parte de esta pureza, de esta verdad que se relacionaba con la realidad del momento: "La cámara se entiende como un instrumento que revela la verdad de los individuos y el mundo" (Barroso, 2009: 50).

El desarrollo tecnológico de las cámaras y los instrumentos de grabación de sonido directo, su ligereza, sencillez y la reducción de costos tanto de los aparatos como de los soportes de grabación, determinaron una nueva era para el documental. Esto impulsó un principio de experimentación con la idea de filmar sin guion, permitiendo a los directores sentirse más libres creativamente.

Gracias a estas tecnologías que volvieron más ligeras las cámaras y permitieron cargarlas al hombro, con controles de operación más simples, tamaño reducido y bajo peso, se logró una portabilidad que no interfería ni alteraba la convivencia social. Como se menciona: "...obliga a cada cual no solo a definir su propia manera de trabajar (método, trayectoria, dispositivo) sino a abrirse a todos los accidentes, a dejarse arrastrar en una dirección imprevista" (Barroso, 2009: 50).

A través de la observación y los procesos testimoniales del *Direct Cinema* o cine directo (Ortega, 2008), se buscaba la verdad, evitando intervenir, perturbar, cambiar o reinterpretar la situación observada.

En cuanto a la iluminación, en Estados Unidos, Robert Drew (1963) empezó a filmar con la ausencia total de lámparas y reflectores, reduciendo al mínimo el equipo

técnico y humano para grabar sonidos más puros y que los participantes no se sintieran invadidos.

En este momento histórico del documental, fue necesario mantener la historia abierta y adoptar una actitud positiva y honesta en el proceso de elaboración y producción. Además, se consideró cualquier sugerencia, ya que la historia podía redirigirse tantas veces como fuera necesario.

La contribución más significativa del *Direct Cinema* al cine documental fue el éxito de los reportajes televisivos, que intentaban grabar escenas reales con la mayor fidelidad y naturalidad. Como se destaca: "la gran novedad de la cámara al hombro y del sonido sincrónico es la de poder incorporarse al acontecimiento filmado. La realidad no se recrea ante la cámara como una escena ante el espectador. Merced a su nueva autonomía puede llegar al corazón del acontecimiento" (Barroso, 2009: 52).

Jean Rouch, director de la película *Moi, un noir* (1958), frustrado con la primera experiencia de documentales etnográficos, decidió permitir que los sujetos observados participaran más y resaltar su vida cotidiana, así como su visión del mundo, permitiéndoles expresarse libremente frente a la cámara. Algunos de los apuntes que surgieron de esta experimentación son:

- El interés genuino por la gente y su vida influye positivamente en el contenido del documental.
- La cámara es una herramienta que debe acompañarnos en todo momento y lugar, investigando y viendo el mundo a través de la lente.
- La cámara genera un estado distinto que propicia la transparencia, permitiendo inducir las emociones de los participantes.

- El experimento adicional de utilizar una cámara oculta para captar de otra manera la realidad.

Aunque el trabajo de otros autores en esta época seguía siendo dominado por el documental tradicional y pocos seguían la experimentación del *Direct Cinema*, estas nuevas formas de concebir lo documental, poco a poco, abrieron debates sobre el uso y la aplicación de las nuevas tecnologías, tanto en la fotografía como en el empleo de avances tecnológicos para aligerar las cámaras, marcando así un momento fundamental en donde se evidenciaron mejoras en la calidad de lo documentado y fomentaron la investigación de la realidad. En las décadas de los ochenta y noventa surgieron nuevos soportes audiovisuales de consumo, como el formato DVD y las cámaras *handycams*.

Agnes Varda, actriz, directora, guionista y artista cinematográfica, llevó a cabo un experimento interesante al incorporar el estilo documental de cine biográfico y cine encuesta en *Daguerrotypes* (1976),¹⁸ donde utilizó sistemas digitales de grabación con técnicas propias de los inicios del cine para darle una estética que se entrelazaba con la narrativa. Un ejemplo de ello es *Los espigadores y la espigadora* (2000).

En la década de los noventa, se planteó una redefinición de la estética documental como respuesta a dos problemáticas:

1. Desafío frente a la democratización tecnológica. La introducción de sistemas de grabación digital accesibles para cualquier persona, junto con la facilidad de operación, portabilidad y costos reducidos de equipos y procesos de

¹⁸ <https://girlsatfilms.com/2020/06/11/especial-agnesvarda-daguerreotypes/>

almacenamiento, brindó a los jóvenes la oportunidad de ingresar al ámbito documental.

2. Auge de la experimentación y la accesibilidad de las imágenes digitales. Este fenómeno condujo a la fusión o confusión de estilos y géneros, abriendo nuevos horizontes de experimentación. Se anticiparon nuevas formas, que abarcan desde documentales que utilizan imágenes existentes (reemplazo de imágenes) hasta falsos documentales o documentales de ficción que incorporan elementos documentales reales (*fake documentary*).

Los nuevos rumbos que toman los documentales experimentan cambios significativos en cuanto a su forma y estilo, evidenciando transformaciones notables incluso en la década de los noventa. Se observa una diversificación de enfoques, incluyendo la adopción de documentales falsos, como aquellos que presentan entrevistas con expertos ficticios diseñados para legitimar un discurso. Asimismo, surgen documentales reutilizados, que emplean archivos o compilaciones de material existente, así como películas de no ficción transmitidas en televisión, basadas en hechos reales.

La línea que separa los lenguajes de los documentales televisivos y los proyectados en salas de cine se desdibuja, dando lugar a la amalgama de elementos reales expresados de diversas maneras y a través de varios medios, donde la ficción se entrelaza con reportajes y documentales.

Es evidente que las transformaciones tecnológicas han sido motivo de debate entre los documentalistas, quienes no solo se ocuparon de la producción en sí, sino que también reflexionaron sobre lo documentado, las modalidades de documentación y las nuevas direcciones que podrían tomar las narrativas, motivadas por cualquiera de estos cambios.

Los documentalistas reflexionaron de manera continua. Por ejemplo, a finales de la década de los años veinte, los nuevos descubrimientos tecnológicos posibilitaron la producción de películas de mayor calidad, ampliando significativamente el tiempo de filmación. Se emplearon emulsiones pancromáticas con el fin de incorporar una gama más extensa de tonos grises, generando así profundidad y volumen en la película.

La utilización de nuevos lentes (los teleobjetivos) permitieron rodar escenas más complejas, manteniendo los tamaños de encuadre cortos, pero con mayor distancia de la cámara, permitiendo obtener escenas más naturales y con menor intervención del director en la misma (Barroso, 2009: 34).

Las distintas posturas respecto a la realización de un documental, ya sea considerando la cámara como parte integral de la acción o como un objeto distante y ajeno sin intervención alguna, han generado cambios significativos. Sin embargo, una revolución formal en el documental se gestó gracias a los diversos avances tecnológicos y a la simplicidad operativa. Asimismo, un rodaje sin guion proporciona mayor libertad al autor.

Es fundamental reconocer que, gracias a las diversas tecnologías que hemos examinado, tales como la evolución de los lentes, la reducción del tamaño de las cámaras, su peso y la simplificación de los controles operativos, así como la optimización de las características de los soportes de la película, se produce un impacto significativo en la narrativa y en la manera en que el documentalista se convierte en un observador casi invisible que contempla la verdad.

Para Jan Breschand:

...la gran novedad de la cámara al hombro y del sonido sincrónico es la de poder incorporarse al acontecimiento filmado. La realidad no se recrea ante la cámara como una escena ante el espectador. Merced a su nueva autonomía puede llegar al corazón del acontecimiento (Barroso, 2009: 52).

Todos estos estilos, procesos y avances tecnológicos han impulsado al género documental a adquirir numerosas variantes, evolucionar y adaptar sus procesos comunicativos con el objetivo de orientarse hacia un fin determinado, ya sea con la intervención activa de la cámara, ajustes por parte del director durante la edición, denuncia de problemáticas sociales o revelación de realidades en lugares distantes. A pesar de la diversidad en sus formas, el documental persiste como una fuente fidedigna para obtener un retrato de la verdad.

En cuanto al cambio del acetato a lo digital, este hito marcó un punto crucial en la evolución tecnológica del cine documental. La transición de los soportes tradicionales, como el acetato o celuloide, hacia el formato digital conllevó implicaciones significativas en términos de producción, distribución y exhibición. La introducción de la tecnología digital no solo transformó la manera en que se capturaban y almacenaban las imágenes, sino que también redefinió los procesos de edición, postproducción y proyección.

El cambio a lo digital proporcionó a los cineastas una mayor flexibilidad y eficiencia en la producción de documentales. La capacidad de grabar y almacenar grandes cantidades de metraje de manera más accesible y económica permitió una exploración más profunda de las historias y facilitó la experimentación creativa. Además, la edición no lineal en entornos digitales ofreció a los cineastas un control más preciso sobre la estructura narrativa y la presentación visual de sus documentales.

En términos de distribución y exhibición, lo digital abrió nuevas posibilidades. La facilidad de reproducción, la distribución en línea y la proyección en formatos digitales contribuyeron a la accesibilidad y difusión más amplia de los documentales. Las plataformas de streaming y la exhibición en festivales de cine digital se convirtieron en canales importantes para llegar a audiencias globales.

Sin embargo, este cambio no estuvo exento de desafíos y debates. Surgieron preguntas sobre la autenticidad de las imágenes digitales en comparación con el celuloide y los efectos en la estética cinematográfica. Aunque algunos cineastas abrazaron plenamente lo digital por sus ventajas prácticas, otros sostuvieron la importancia del celuloide por su calidad estética única.

En resumen, la transición del acetato a lo digital no solo representó una transformación tecnológica en la producción documental, sino que también influyó en la estética, distribución y exhibición de estos filmes, marcando una nueva era en la evolución continua del cine documental.

2.2 Acercamiento teórico

Paul Rotha fue una figura destacada en la popularización del género documental en el ámbito académico del cine. En 1930, publicó la obra *The Film Till Now*, en la cual abordó las diversas representaciones cinematográficas y otorgó una categoría especial al *documentary film*. Su exposición al respecto se detalla de la siguiente manera:

El documental no define ni al sujeto ni al estilo, sino la forma de aproximarnos a él. No rechaza ni a los actores profesionales, ni las ventajas de la puesta en escena. Justifica el uso de todos los artificios técnicos conocidos para tener efectos en el espectador... Para el director del cine documental la apariencia de las cosas y de la gente es solamente superficial. Es el significado detrás de las cosas y el significado detrás de la persona lo que ocupa su atención (...). La aproximación documental al cine difiere de la del film-historia no en su falta de atención a la labor minuciosa y experta, sino en el propósito de esta labor. El documental es un trabajo que necesita pericia, como la carpintería o la alfarería. El alfarero hace vasijas y el documentalista documental (citado en Gifreu, 2010:57).

Jean Rouch, ingeniero y antropólogo francés, dedicó sus esfuerzos a la mejora tecnológica de las cámaras que empleaba. Es reconocido por introducir la cámara participante como una forma innovadora de documentación. Rouch establece comparaciones entre sus técnicas de filmación y las empleadas por Vertov y Flaherty, especialmente en lo que respecta a la teoría del cine-ojo.

...la única manera de filmar es caminando con la cámara, llevándola a donde sea más efectiva e improvisando un ballet en el que la cámara misma llega a estar viva como la gente que está filmando (Ardevol y Tolón 1995: 109).

Rouch no se limitaba a captar la realidad tal cual; su enfoque buscaba provocarla con el propósito de obtener una realidad cinematográfica, a la cual él se refería como "la verdad de la ficción". Señalaba que el cine tiene sus raíces en el espectáculo y, a pesar de que "el cine de verdad" intenta capturar la esencia de lo real, en ocasiones emerge la verdad psicológica. La propuesta presentada por Jean Vigo en el cine social es que el director aborde la realidad desde su perspectiva.

Este documental social se diferencia del documental sin más y de los noticiarios semanales de actualidad por el punto de vista defendido inequívocamente por el autor. Este documental exige que se tome postura (...). El tomavistas estará dirigido a lo que debe ser considerado como un documento y que, a la hora del montaje será interpretado como tal documento (...). El personaje deberá ser sorprendido por la cámara, de lo contrario hay que renunciar al valor documental de este tipo de cine (Romaguera y Alsina 1989: 137-138).

La delimitación del género documental continúa siendo un desafío; su definición resulta compleja. Alcanzar un consenso general sobre sus formas narrativas ha sido difícil, ya que son los propios documentalistas quienes han contribuido de manera más precisa a determinar sus características.

La definición teórica de este género es tan extensa y variada como la cantidad de autores que han abordado el tema, destacando diversas posturas entre el documental cinematográfico, televisivo, y videográfico o etnográfico.

...en la historia del cine y la televisión el término documental ha servido para designar trabajos de naturaleza y características muy diversos, como es el caso de noticiarios cinematográficos, películas educativas, relatos de viajes y programas de televisión de diferentes estilos y contenidos (León 1999: 59).

Las diversas posturas en torno a la definición del género documental han generado discordancias entre los teóricos a lo largo del tiempo. Antes de explorar distintas perspectivas sobre lo documental, es crucial destacar la contribución etimológica de Eugenio Coseriu, quien señala que "la estructuración lingüística de la realidad es la primera etapa del conocimiento de ésta" (1977: 45).

La Escuela Documental Británica¹⁹, en el ámbito cinematográfico, introdujo el término *documentary* en sentido moderno, siendo John Grierson el primero en utilizarlo al criticar la película *Moana* de Robert Flaherty, publicado en The New York Sun. La palabra "documentary" se publicó oficialmente en el Oxford English Dictionary en 1989, definiéndola como "basado en hechos, realista; aplicado especialmente a una película o trabajo literario, etc. basado en hechos o circunstancias reales y con un primer objetivo de enseñanza o registro" (Hernando, 1984: 397).

¹⁹ John Grierson encabezó, en 1930, un movimiento en Europa que no solo ayudó a probar las posibilidades del cine para capturar cosas reales, sino que también ayudó a crear el término documental tal como lo conocemos en la actualidad: la llamada Escuela Documental Británica nace como las primeras producciones del Free Cinema el Neorrealismo italiano y el Nouvelle Vague, que tuvo un gran auge y un alto grado de experimentación creativa durante toda la guerra.

En el caso del término en español documental, derivado del sustantivo latino *documentum*, aplicado al cine documental, aparece en el Diccionario de la Lengua Española en 1956 con la definición: "Dícese de las películas cinematográficas que representan, con propósito meramente informativo, hechos, escenas, experimentos, etc., tomados de la realidad" (Espasa-Calpe, 1956: 494).

Ambas definiciones, tanto en inglés como en español, coinciden en resaltar la autenticidad de los hechos registrados como el núcleo del concepto adoptado por la narrativa audiovisual.

Es crucial considerar que las características y definiciones del género, en su fase inicial, fueron atribuidas por sus creadores a lo largo de la historia, quienes, además de ser pioneros, se convirtieron en investigadores y estudiosos de sus propias creaciones y las de sus colegas.

En la década de los veinte, Vertov (1973) desempeñó un papel fundamental al proponer su *Cine-ojo* como un medio para hacer visible lo invisible, claro lo oscuro, evidente lo oculto, desnudo lo disfrazado. Esta metodología, basada en el montaje, buscaba determinar una visión autoral y fue impulsora de un movimiento que aspiraba a reflejar la realidad reconociendo la mano del autor y el montaje.

Robert Flaherty y John Grierson también realizaron contribuciones significativas. Flaherty exploró el arte como una forma de exploración, destacando la importancia de descubrir y revelar en la narrativa documental. Grierson, por otro lado, propuso el documental como un tratamiento creativo de la actualidad, caracterizado por un distanciamiento autoral, impersonalidad y la capacidad de construir una narrativa pedagógica y descriptiva, evitando sentimentalismos (Bruzzi, 2000: 79).²⁰

²⁰ Traducción del texto original en inglés: *New documentary: a critical introduction* de Stella Bruzzi (2000).

La interpretación de Grierson ha sido aceptada ampliamente y ha influido en la producción del cine documental hasta la actualidad, respaldando argumentos basados en escenarios reales y narrativas claras y transparentes. Otro estudioso, Grierson (1966), profundizó en las diferentes formas documentales en distintos soportes, destacando las formas narrativas como la principal cualidad, evidenciando una construcción discursiva presente en el cine documental desde sus inicios.

Tener su drama expresado en términos que supongan alguna síntesis de la realidad y que revelen la índole esencialmente cooperativa o masiva de la sociedad: dejar al individuo y encontrar los honores en el torbellino de las fuerzas sociales creativas (Romaguera y Alsina 1989: 144).

Otra investigación que contribuyó a los estudios del cine documental fue llevada a cabo por Rotha al abordar la figura del documentalista. En lugar de concebirlo como un investigador, sociólogo o etnógrafo, Rotha lo caracterizó como un creador con vocación y sensibilidad para plasmar los problemas y realidades de grupos sociales y personas.

Creo que la tarea fundamental del documentalista consiste en encontrar los medios que le permitan aprovechar el dominio que posee de su arte de persuasión de la multitud para enfrentar al hombre con sus propios problemas, trabajos y condiciones (Romaguera y Alsina 1989: 149).

Para Rouch (1975), el montaje, aprovechando los recursos sonoros, como la narración de los actores sociales, los sonidos ambientales y la música, se convierte en un conjunto de expresiones que refuerzan el discurso subjetivo, otorgando así al director un papel destacado como autor.

Desde el principio, se ha cuestionado la autenticidad de la realidad captada en un documental. Rouch sostuvo que lo filmado por una cámara representa una realidad cinematográfica a la que denominó *la verdad ficción*, centrándose esencialmente en

una verdad psicológica, pero presentada en un formato creado para entretener, como es el caso del cine de ficción.

Carl R. Plantinga (2007) abordó la naturaleza del cine de no ficción como un discurso sobre lo real y discutió las concepciones pesimistas acerca de los intentos fallidos de crear una realidad genuina mediante herramientas de captura audiovisual.²¹ Argumentó que incluso la realidad cinematográfica y autoral en el cine de no ficción tiene elementos que pueden reconocerse en cuatro puntos clave:

- Son expresiones de la realidad, a pesar de la mirada del autor.
- Constituyen una creación indexada y asertiva.
- Su discurso genera una narrativa.
- Las afirmaciones e insinuaciones están visiblemente presentes en los documentales más subjetivos y estilísticos.

Este capítulo ha proporcionado una revisión extensa de la literatura existente sobre documentales, abordando conceptos, nociones y categorías mediante ejemplos universales de casos de estudio. El análisis y la exploración se han llevado a cabo con el propósito de realizar un acercamiento teórico. Además, se ha examinado cómo los avances tecnológicos han provocado cambios en las narrativas y en las formas de abordar la documentación mediante métodos audiovisuales.

21 45 refereed articles and book chapters "The Scene of Empathy and the Human Face on Film," in Carl Plantinga and Greg M. Smith, eds. *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1999. "What a Documentary Is, After All." *The Journal of Aesthetics and Arts Criticism* 63, 2 (Spring 2005). "Art Moods and Human Moods in Narrative Cinema." *New Literary History* 43, 3 (Summer 2012). "Notes on Spectator Emotion and Ideological Film Criticism," *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*, 8th ed., eds. Leo Braudy and Marshall Cohen. Oxford: Oxford University Press, 2016.

La intención de esta aproximación teórica es llevar a cabo una mirada crítica sobre la posibilidad de la intención documental como forma universal de expresión social. Es fundamental destacar la importancia de emprender este recorrido histórico y teórico desde la era analógica para configurar la era digital, ya que este ámbito ofrece espacios interesantes por explorar y proporciona numerosas posibilidades para repensar la investigación en la era digital.

El recorrido teórico e histórico abordado en este apartado sirve como punto de partida para comenzar a explorar nuevas tendencias y formas de concebir lo documental. Este trabajo pretende hacer visible el proceso y los materiales que constituyen el análisis y la producción de lo documental, instando a la investigación a tomar nuevas direcciones.

En medio de los debates sobre la tecnología, el audiovisual y su impacto en el trabajo etnográfico, es fascinante considerar que lo documental enfrenta desafíos frente a todos los paradigmas expuestos anteriormente. Es decir, aquel que tiene como finalidad construir y representar la realidad más que reproducirla, aquel que explota las potencialidades del mundo audiovisual no solo para difundir información, sino como método de investigación y como el escenario en la actual era digital.

2.3 Entre la ficción y la realidad

En el ámbito cinematográfico, las narrativas de ficción y no ficción constituyen categorías intrínsecamente ligadas a la representación. Estas categorías nos presentan dos convenciones de lenguaje audiovisual que posibilitan la interpretación de la realidad o la creación de una realidad imaginaria. En la década de los treinta, John Grierson propuso la definición de lo documental como una representación o registro no manipulado de la realidad, desencadenando así una

intensa discusión que perdura hasta nuestros días. La naturaleza del documental y su función en la sociedad han sido objeto de múltiples debates a lo largo del tiempo.

En la actualidad, el auge en el consumo, producción y comercialización de la no ficción a través de medios como Internet ha suscitado un creciente interés entre los investigadores, generando un campo de estudio académico relevante. En este contexto, surge la pertinente interrogante de si en la actualidad existe una definición que permita distinguir las diversas producciones documentales y si las nuevas tecnologías han trasladado este tipo de producciones del cine a la red sin perder las características ampliamente discutidas en el capítulo anterior.

Carl R. Plantinga ha contribuido al campo con varias publicaciones²² que adoptan un enfoque pragmático, no centrado en la concepción del cine de no ficción, sino en el uso que la sociedad le otorga y en las repercusiones de la obra una vez expuesta al público. Estos escritos se enfocan en el estudio de los usos que la sociedad puede dar al cine de no ficción, proporcionando un enfoque que facilita la comprensión, discusión y reflexión sobre la visión del director y el impacto del género en la audiencia (Plantinga, 1997:1).

En los estudios de Plantinga, se encuentran representados dos conceptos de manera sencilla y práctica. El autor explica que la ficción depende de nuestra imaginación y puede presentarse como lo inventado. En contraparte, la no ficción se vincula con la realidad. Esta última es independiente de quien la cuenta, aunque

22 Refereed articles and book chapters "The Scene of Empathy and the Human Face on Film," in Carl Plantinga and Greg M. Smith, eds. *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1999. "What a Documentary Is, After All." *The Journal of Aesthetics and Arts Criticism* 63, 2 (Spring 2005). "Art Moods and Human Moods in Narrative Cinema." *New Literary History* 43, 3 (Summer 2012). "Notes on Spectator Emotion and Ideological Film Criticism," *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*, 8th ed., eds. Leo Braudy and Marshall Cohen. Oxford: Oxford University Press, 2016.

requiere la participación del sujeto. Sin embargo, es lo suficientemente real y precisa como para aplicar y constituir la clave para distinguir un género del otro.

Medium Cool, dirigida por Haskell Wexler en 1969, es un documental único que desafía las convenciones tradicionales al fusionar elementos de ficción y no ficción de una manera provocativa. La película se sitúa en el convulso contexto de la Convención Nacional Demócrata de 1968 en Chicago, capturando no solo los eventos políticos, sino también explorando la relación entre la realidad y la representación cinematográfica.

En este film, Wexler incorpora actores profesionales en una estructura narrativa ficticia, pero los coloca en escenarios reales y situaciones auténticas. Esto crea una dinámica donde la línea entre la actuación y la realidad se desdibuja, desafiando la noción convencional de lo que constituye la ficción y la no ficción en el cine.

La película aborda temas sociales y políticos de la época, como la brutalidad policial y la respuesta ciudadana, brindando una visión cruda y visceral de los acontecimientos. Wexler utiliza la técnica del cine directo para capturar momentos espontáneos y genuinos, añadiendo una capa de autenticidad a la narrativa.

En el contexto de los conceptos de ficción y no ficción según Plantinga, *Medium Cool* se destaca como un ejemplo desafiante. Aunque presenta elementos ficticios, la película se basa en una realidad palpable y participa activamente en la reflexión sobre la intersección entre la representación cinematográfica y los eventos del mundo real. Este enfoque innovador deja a la audiencia cuestionándose la naturaleza de la verdad en el cine y la capacidad de la ficción para revelar aspectos más profundos de la realidad.

Plantinga propuso una teoría de la clasificación en la cual determinó que la distinción entre el cine de ficción y el de no ficción se compone principalmente en su

preproducción y no en la forma en que haya sido catalogada. Es el director/autor quien, a través del diseño de la producción, distribución y exhibición, establece el vínculo que debe tener con el público. Explicó que aquel que asiste al cine lo hace con conocimiento previo de lo que va a ver, informado sobre si se trata de una película de ficción o no ficción.

Los consumidores tienen sus propias expectativas de lo que pueden considerar como ficción y lo que no y su juicio no puede renunciar a esas pautas de interpretación. Cualquier cosa no puede presentarse como cine de no ficción (Plantinga, 1997:21).

Su categorización, sin embargo, es susceptible de ser analizada sin que esta modifique el enfoque con el que fue creada. Si adoptamos una aproximación pragmática como la de Plantinga, podríamos afirmar que el cine de no ficción se convierte en una narrativa que comienza con un diálogo establecido entre el espectador y lo documentado.

Para llevar a cabo este diálogo, la narrativa de lo documentado parte de la premisa de que el espectador reconoce, en una primera instancia, el género, sabe con qué se va a encontrar, identifica la narrativa a través de lo visual y se sitúa en el lugar desde donde la cámara está documentando, lo que de cierta manera lo integra a la observación (Plantinga, 1997: 53).

Plantinga explicó en su libro que la comprensión del cine de no ficción debe ir acompañada de cierta alfabetización fílmica, que permita al sujeto observador descubrir las similitudes del icono que observa con la realidad grabada, así como tener cierta experiencia de la vida cotidiana. Es precisamente la combinación de ambas apreciaciones lo que va a permitir al espectador interpretar lo que se muestra como la visión de algo real (Plantinga, 1996: 316).

En la primera década del siglo XX, el cine de no ficción o documental fue creciendo de la mano de la industria del entretenimiento, y para los espectadores se mostraba

una notable diferencia entre el tipo de historias que se contaban en las salas. La ficción en el inicio del cine estaría representada por las películas de Georges Méliès y la no ficción en las de los hermanos Lumière. Sin embargo, las reflexiones realizadas en ese momento histórico abordaron elementos narrativos que de alguna manera se ven presentes en ambos géneros.

En la década de los años treinta, se establecieron los estudios determinantes sobre la definición del documental como cine de no ficción. En esta etapa, se tiene como principal precursor a Robert Flaherty (1939), quien sostenía que el documental es un género que le brinda al espectador la posibilidad de conocer realidades y crear criterios propios a partir del cúmulo de información, particularmente visual. Este momento es significativo porque el espectador adquiere la capacidad de generar un criterio, de interpretar, reflexionar y discutir sobre los sujetos filmados, teniendo una opinión sobre las organizaciones sociales, culturas y las diferencias éticas, lo cual viene acompañado siempre del cuestionamiento de la subjetividad y la realidad real.

Desde la creación de la cámara construida por los ingenieros de Jean Rouch, los géneros de ficción y no ficción han recurrido a la tecnología en busca de mejores narrativas con sus respectivas intenciones. Con el descubrimiento de nuevas cámaras y proyectores, conjuntos de técnicas y la posibilidad de utilizar métodos y estilos cinematográficos, se ha creado una combinación de modos que ha permitido ampliar las narrativas y los discursos audiovisuales. Es decir, en este intento de hacer una marcada diferencia entre los géneros, han terminado por recurrir a las formas, técnicas y tecnologías de producción de cada uno para aprovechar lo mejor y generar narrativas y productos alternativos interesantes. La llegada de lo digital y el internet ha sido el lugar de convergencia de todas estas reflexiones (Mínguez, 2013: 12).

La definición de los conceptos de ficción y no ficción en el ámbito audiovisual presenta desafíos significativos por diversas razones. Primero, estos conceptos

tienen su origen en el ámbito literario, y sus características no pueden ser transferidas de manera directa al ámbito audiovisual. Segundo, aunque dichos conceptos se aplican a textos, discursos y representaciones de naturaleza diversa, su adaptación a investigaciones científicas y teóricas plantea complicaciones. Tercero, las nuevas tecnologías han alterado nuestras interacciones con mensajes y contenidos, ampliando el alcance de la ficción y la no ficción más allá de los libros y documentales tradicionales.

La ficción y la no ficción se manifiestan ahora en diversos formatos, como documentales interactivos en línea, videos de aficionados que registran eventos públicos y grabaciones caseras que muestran la vida cotidiana de una familia. Esta evolución ha generado la necesidad de una clasificación que se ajuste a las características actuales de la no ficción, ya que las definiciones tradicionales de ficción y no ficción han perdido su aplicabilidad. En consecuencia, se torna imperativo analizar estas definiciones y su aplicación en el ámbito de los profesionales audiovisuales.

Las diferencias fundamentales entre los medios literarios y audiovisuales complican la transferencia total de características de uno a otro, a pesar de los esfuerzos realizados en adaptaciones literarias al cine y en la producción teórica que compara las narrativas literarias y cinematográficas. Estas diferencias se manifiestan en aspectos intrínsecos a cada medio.

En cuanto a la temporalidad y la narrativa visual, la literatura permite una exploración profunda de los pensamientos y estados mentales de los personajes a través de la narrativa interna, algo desafiante de traducir visualmente debido a la representación gráfica y la duración limitada de las escenas. Además, la literatura utiliza un lenguaje descriptivo detallado para crear imágenes mentales, mientras que el cine depende de elementos visuales y auditivos. La exploración de la subjetividad, la estructura y el ritmo narrativo son también áreas donde la literatura

y el cine difieren, al igual que la participación activa del lector frente a la naturaleza más pasiva del espectador cinematográfico.

Estas divergencias sustanciales sugieren que, aunque existen adaptaciones exitosas y análisis teóricos valiosos, la transferencia completa de características literarias al medio audiovisual y viceversa es un desafío. Por lo tanto, ambos medios deben ser abordados y comprendidos en sus propios términos para una apreciación y producción efectivas.

Con base en los argumentos expuestos en este capítulo, se puede observar cómo las formas expresivas de la narrativa de no ficción se han consolidado como entornos propicios para la experimentación y la fusión de formas y géneros. Creemos que la intersección y mezcla entre estas amplias categorías de ficción y no ficción, tal como se plantea en la obra, dará origen a los proyectos más significativos en las décadas venideras.

Los resultados derivados del análisis indican que las formas representacionales de la narrativa de no ficción ofrecen nuevas posibilidades para explorar los medios, el formato y la narrativa en el actual contexto de la comunicación. Las diferencias, especialmente en términos de narrativa y audiencia, desempeñan un papel crucial en este análisis conceptual.

Todo lo anterior sugiere la existencia de un terreno fértil para la elaboración de una taxonomía de formas auténticas que, hasta el momento, no ha sido desarrollada. Este enfoque busca evaluar aspectos como soporte, formato, discurso, plataforma y género en el siglo XXI, con el fin de diseñar nuevos discursos, narrativas, formas de interactividad y explorar las fronteras e intersecciones multimodales. El propósito fundamental de este trabajo es influir en ciertos aspectos de la formación de futuros creadores, responsables de producir y aprovechar las infinitas posibilidades del

ecosistema de los nuevos medios, mediante una rica intersección entre ficción y no ficción, para posicionarse en el curso de acción preferido en los nuevos medios.

El análisis del cine y su clasificación en géneros de ficción y no ficción ha sido un tema de estudio profundo desde los orígenes del medio. Esta distinción, tradicionalmente delineada por los límites entre la realidad y la imaginación, se ha visto cada vez más matizada y complejizada a lo largo del tiempo. A medida que avanzamos hacia un entendimiento más sofisticado de estos géneros, resulta imperativo examinar no solo las características inherentes a cada uno, sino también las interacciones dinámicas que se establecen entre ellos.

En el cine de ficción, el tejido narrativo se compone de eventos y personajes surgidos de la creatividad del autor, permitiendo la exploración de realidades alternativas y universos imaginarios. Por otro lado, el cine de no ficción se compromete con la representación de la realidad, buscando informar, documentar y a menudo influir en la comprensión social y política del espectador. Sin embargo, esta clasificación no es estática ni hermética, como lo demuestran las reflexiones de Nichols y otros teóricos del cine, que reconocen la presencia de elementos ficcionales en documentales y trazos documentales en obras de ficción.

La cinematografía ha evolucionado considerablemente desde las interpretaciones pioneras de Méliès y los Lumière, atravesando la era dorada de los estudios cinematográficos hasta el nacimiento de la era digital. Con el surgimiento de Internet y la digitalización, los límites entre ficción y no ficción se han vuelto aún más difusos. La capacidad de combinar y transformar elementos de ambos géneros a través de la tecnología digital ha abierto nuevas avenidas para la narrativa visual y ha desafiado la forma en que categorizamos y consumimos el cine.

En el contexto de estos desarrollos, la obra de Haskell Wexler, *Medium Cool* (1969), emerge como un caso de estudio fascinante. Wexler creó una sinergia entre la

representación y la realidad, empujando las fronteras de lo que consideramos documental. Este híbrido de ficción y no ficción no solo representa la complejidad de clasificar las obras cinematográficas, sino que también refleja la influencia de los eventos sociales y políticos en la creación artística.

Por lo tanto, la tarea de este capítulo ha sido examinar las formas en que la ficción y la no ficción se entrelazan, se influyen y a veces se disuelven la una en la otra dentro de la praxis cinematográfica. La discusión ha revelado que, aunque podemos identificar tendencias generales y puntos de divergencia entre estos géneros, cada obra de cine posee una identidad única y debe ser considerada dentro de su propio marco contextual y creativo.

Las narrativas de ficción y no ficción en el cine, aunque distintas en su concepción, no están exentas de influencias recíprocas. La creciente convergencia de estos géneros sugiere que la narrativa cinematográfica está evolucionando hacia una forma de expresión más integrada y compleja, una que desafía las definiciones tradicionales y promete enriquecer la experiencia del espectador con realidades más matizadas y multidimensionales. Las contribuciones teóricas de Nichols y los ejemplos prácticos de obras como *Medium Cool* (1969) ilustran la continua evolución del cine y su potencial para remodelar nuestro entendimiento de la ficción y la no ficción.

2.4 Tipologías del documental

Un destacado académico contemporáneo en el ámbito del cine documental es, sin lugar a dudas, Bill Nichols. Este erudito no solo aborda y examina el tema de manera exhaustiva, sino que también presenta modelos de análisis. Su obra "La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental" (1991)

plantea una serie de propuestas fundamentales sobre la estructura para comprender el cine documental:

Un buen documental estimula el diálogo acerca de su tema, no de sí mismo. Éste podría ser el lema de más de un documentalista, pero pasa por alto lo cruciales que son la retórica y la forma a la hora de alcanzar este objetivo. A pesar de un lema semejante, los documentales plantean una amplia gama de cuestiones historiográficas, legales, filosóficas, éticas, políticas y estéticas (...). En vez de una, se imponen tres definiciones de documental, ya que cada definición hace una contribución distintiva y ayuda a identificar una serie diferente de cuestiones (Nichols, 1997:42).

Nichols propone tres enfoques críticos para definir el documental con la intención de abordar la mayor cantidad de elementos implicados en la complejidad de este género. La primera definición se centra en la perspectiva del realizador:

Un modo común, aunque engañoso de definir el documental desde el punto de vista del realizador se basa en términos de control: los realizadores de documentales ejercen menos control sobre su tema que sus homólogos de ficción (Nichols, 1997: 42)

La segunda definición hace referencia al texto:

Cada película establece normas o estructuras internas propias, pero estas estructuras suelen compartir rasgos comunes con el sistema textual o el patrón de organización de otros documentales. Los documentales toman forma en torno a una lógica informativa. La economía de esta lógica requiere una representación, razonamiento o argumento acerca del mundo histórico. La economía es básicamente instrumental o pragmática: funciona en términos de resolución de problemas. Una estructura paradigmática para el documental implicaría la exposición de una cuestión o problema, la presentación de los antecedentes del problema, seguida por un examen de su ámbito o complejidad actual, incluyendo a menudo más de una perspectiva o punto de vista. Esto llevaría a una sección de clausura en la que se introduce una solución o una vía hacia una solución (Nichols, 1997: 48).

El tercer criterio explora la relación entre el documental y el receptor. Como

mencionamos anteriormente, es crucial contar con un conocimiento previo y la capacidad de comprensión para interpretar el documental:

Este conocimiento abarcaría procesos como equiparar una imagen de Martin Luther King a una figura histórica, comprender que los trastornos espaciales pueden estar unificados por un argumento, asumir que los actores sociales no se conducen únicamente a las órdenes del realizador, y hacer hipótesis sobre la presentación de una solución una vez que se empieza a describir un problema (Nichols, 1997: 55).

Dentro de la teoría documental contemporánea, el modelo más criticado pero también el más estudiado es el propuesto por Nichols. Sus categorías representan una amalgama de diversos estilos de filmación.

Sus primeras clasificaciones se realizaron a partir de distintas distinciones narrativas entre el estilo directo e indirecto. A medida que evolucionaron, se establecieron cuatro formas documentales fundamentales:

1. La expositiva
2. La observacional
3. La interactiva
4. La reflexiva

Nichols explica que:

Las nuevas modalidades transmiten una nueva perspectiva sobre la realidad. Gradualmente, la naturaleza convencional de este modo de representación se torna cada vez más aparente: la conciencia de las normas y convenciones a las que se adhiere un texto determinado empiezan a empañar la ventana que da a la realidad (Nichols, 1997: 66).

En este análisis, se observa cómo las formas expresivas de la narrativa de no ficción han surgido como entornos propicios para la experimentación y la combinación de

formas y géneros. La intersección y mezcla entre las categorías amplias de ficción y no ficción, discutidas de manera ambigua en la obra, se vislumbran como generadoras de proyectos significativos en las próximas décadas.

A partir de los resultados del análisis, las formas representacionales de la narrativa de no ficción se presentan como vías para experimentar con los medios, el soporte y la narrativa en el contexto actual de la comunicación. Las diferencias son notables en la parte conceptual, especialmente en términos de narrativa y audiencia. Este panorama sugiere la necesidad de desarrollar una taxonomía de formas auténticas inexistentes actualmente. Esta taxonomía se propone evaluar aspectos como el soporte, formato, discurso, plataforma y género del siglo XXI, al tiempo que busca diseñar nuevos discursos, narrativas, interactividad y explorar las fronteras e intersecciones multimodales. Este trabajo aspira a influir en futuros creadores, responsables de aprovechar las infinitas posibilidades del ecosistema de los nuevos medios mediante una rica intersección entre ficción y no ficción, posicionándose en el curso de acción preferido en los nuevos medios.

Bill Nichols, un destacado estudioso contemporáneo del documental, no solo aborda y estudia el tema, sino que también propone modelos de análisis. Su obra *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental* (1991) plantea propuestas profundas sobre la estructura para comprender lo documental.

Nichols establece tres formas críticas para definir el documental, con la intención de abordar una amplia gama de elementos involucrados en la complejidad del género. La primera definición se enfoca desde la perspectiva del realizador, explorando la vinculación entre el documental y el receptor. Como se mencionó anteriormente, es crucial contar con un conocimiento previo y la capacidad de comprensión para interpretar el documental.

Dentro de la teoría documental contemporánea, el modelo más criticado, pero también el más estudiado es el propuesto por Nichols. Sus categorías representan una amalgama de diversos estilos de filmación. Sus primeras clasificaciones se realizaron a partir de distintas distinciones narrativas entre el estilo directo e indirecto. A medida que evolucionaron, se establecieron cuatro formas documentales fundamentales: la expositiva, la observacional, la interactiva y la reflexiva.

En el ámbito del documental expositivo, se destaca su énfasis en comentarios omniscientes mediante aspectos poéticos que revelan información sobre el mundo histórico. Ejemplos como *The City* (1939), *Night Mail* (1936), y *The Battle of San Pietro* (1945) ilustran esta modalidad que incluye comentarios en *voice-over*. Sus principales características incluyen la acumulación de pruebas, un desarrollo lineal y causal, orientación directa al espectador, verosimilitud, argumentación para demostrar la verdad mostrada, planteamiento y desarrollo de una hipótesis, narrativa continua sin rompimientos de espacio y tiempo, énfasis en la objetividad y la impresión de juicio perfecto, inserción en un marco reconocible, tratamiento de los temas dentro de un marco de referencia indiscutible, limitación de la voz narradora a la banda sonora, uso de entrevistas al servicio de la verdad, y presentación lineal con estructura de ensayo.

El documental de observación, surgido por la facilidad de transporte de equipos de grabación, se basa en la observación sin interferir en las acciones de las personas. Ejemplos como *Don't Look Back* (1967) de Leacock-Pennebaker y *High School* (1968) de Frederick Wiseman destacan en esta modalidad. Sus principales características incluyen el esfuerzo del realizador por no intervenir, la realización de sucesos frente a la cámara como si esta no estuviera presente, el uso de tomas largas y fijas para concebir continuidad espacial y temporal, la ausencia de dirección hacia la cámara por parte de los sujetos, la invisibilidad del operador de la cámara

ante los sujetos, la falta de imágenes ilustrativas, el registro de sonidos e imágenes durante la filmación, la tendencia a mostrar momentos específicos de la cotidianidad para prescindir del montaje, y la búsqueda de documentar instantes significativos y representativos mediante una observación profunda.

La propuesta de Dziga Vertov como *Cine/Ojo* en los años veinte, se hizo viable con la aparición de equipos ligeros para el registro sonoro sincronizado. Ejemplos como *Candid Eye* (1958-1959) y *Les racquetteurs* (1958) de Gilles Groulx y Michael Brault ejemplifican esta modalidad. Sus características distintivas incluyen imágenes de testimonio que respaldan los hechos, un montaje que referencia una sucesión lógica de imágenes y sonidos revelando diferentes puntos de vista, asociaciones espaciales que podrían no estar juntas y saltos dentro de los espacios de las entrevistas o materiales de archivo, acercamientos inesperados acompañados de intertítulos, renuncia a la idea de que solo existe una verdad, interacción jerárquica en las entrevistas, y abordaje de hechos pasados con testimonios de informantes o expertos.

Finalmente, el documental reflexivo se centra en la autorreflexión sobre el mundo histórico. El realizador se posiciona como autoridad, no hay un interés particular en asuntos éticos, se reconoce el mundo como real e indiscutible, hay una clara unión entre las imágenes mostradas y lo representado, la estructura narrativa es clara y simple, el espectador realiza una reflexión basada en su experiencia y la relación con el trabajo fílmico, no se representa el punto de vista de los informantes, y se trabaja con base en el texto. La modalidad reflexiva busca el encuentro entre el director y el público, asumiendo la presencia anticipada de cámaras y micrófonos.

En resumen, estas modalidades documentales ofrecen un espectro amplio y complejo que enriquece la comprensión del género. La diversidad de enfoques y técnicas empleadas demuestra la versatilidad del documental como forma de expresión y su capacidad para adaptarse a distintos contextos y propósitos.

Al examinar las diversas modalidades de documental presentadas por Nichols (1991), podría sugerirse que evolucionaron con el tiempo, que una surgió como consecuencia directa de la otra. Sin embargo, en realidad, todas estas modalidades coexistieron de manera simultánea, con algunas teniendo una presencia más destacada en ciertas épocas históricas o ganando popularidad en determinados países. Es decir, han experimentado una evolución, han sufrido transformaciones y se han entrelazado entre sí debido a que las complejidades técnicas, que han ido desapareciendo con el progreso tecnológico, han permitido que diversas modalidades se fusionen en un solo documental, dando lugar a hibridaciones. No obstante, en este contexto, los enfoques iniciales no han desaparecido; al contrario, siguen siendo relevantes y se aplican aún en la actualidad con las mismas características.

2.5 El cine documental y su aproximación al medio digital

La evolución del cine documental se ha desarrollado estrechamente ligada al progreso social. Como forma de representación de la cultura y la sociedad, las necesidades se transforman, y el ser humano encuentra nuevas formas de adaptarse y mejorar. La evolución tecnológica ha marcado un crecimiento en el cine documental, llevándolo a la producción del documental interactivo. Este último encuentra su esencia en los cambios tecnológicos y en las oportunidades que ofrece la plataforma de difusión a través de internet.

Al hablar de la presencia de la tecnología y su influencia en el cine, en 1927 surgieron nuevos cuestionamientos con la llegada del cine sonoro, que, según Charles Chaplin, "aniquiló la gran belleza del silencio" (Romaguera, 2010: 472). En los años setenta, se produjo el auge del video, que, a pesar de no ser inicialmente

aceptado, se convirtió en una herramienta valiosa para trabajos experimentales y documentales.

Paolo Bertetto (1977: 48-49) afirmó que la tecnología crea una estructura funcional en los procedimientos de objetivación social del cine. Ha posibilitado un crecimiento, la adopción de nuevas formas para contar historias, la implementación de mecanismos de producción innovadores y la exploración de nuevos medios de distribución a los que es necesario adaptarse.

En cuanto al video, su historia ha estado vinculada a la complejidad y la experimentación.

Como tecnología y como proceso interactivo de construcción de mensajes, el video tiene un origen y una evolución contradictoria. El refuerzo de un mercado consumidor de equipos de bajo costo, la existencia de un mercado potencial que utilizaba el cine llamado `aficionado´ de 8 mm, 58.9 mm, y 16 mm y las investigaciones en los laboratorios de las grandes empresas electrónicas; provocan el nacimiento del video y su aparición en el mercado entre 1975 y 1977. Algunas experiencias previas habían abierto el camino a la tecnología, pero no al mercado masivo que ésta requería para su implantación comercial (Calvello, 1989: 100).

En el caso de los fotógrafos, quienes tardaron un poco en adoptar las tecnologías digitales, al comenzar a explotar los recursos tecnológicos de la nueva era, no solo aprovecharon la capacidad de las nuevas cámaras fotográficas, sino que también utilizaron internet como plataforma para expresar su obra y su postura social, cultural y política respecto a la realidad. Un ejemplo destacado es el proyecto documental *Brèves de Trottoir* (2009)²³, un documental web creado por Thomas Salva y Olivier Lambert, que en su tagline declara contar "las historias extraordinarias de personajes ordinarios". Este proyecto aborda el creciente

23 <http://paris-ile-de-france.france3.fr/brevesdetrottoirs>.

progreso de las tecnologías para narrar la vida cotidiana mediante sonidos, imágenes fijas y movimiento.

Otro proyecto similar es *One in 8 million* (2009)²⁴, que utiliza fotografías y sonidos como soporte audiovisual. Aunque no incorpora video, por sus características se podría considerar de naturaleza documental.

Estos proyectos buscan enmarcarse en una terminología que facilite la comprensión por parte de la audiencia y otorgue significado a sus propuestas. Los documentales interactivos no se limitan necesariamente a trabajos de cine, video documental o fotografía, ya que algunos presentan una estructura bastante compleja. En ciertos casos, los usuarios deben completar un formulario y registrarse para acceder al documental interactivo, especialmente cuando se trata de temas complejos, como en *Prison Valley* (Philippe Brault y David Dufresne, 2009)²⁵.

Cabe destacar el caso del periodismo que adopta la estructura del documental interactivo para encontrar espacios de difusión para proyectos de gran profundidad e investigación, como se observa en *La geografía del dolor* de Mónica González (2014)²⁶.

Además, es importante señalar que internet y las redes sociales permiten niveles de difusión mucho mayores que el cine y la televisión, ya que son accesibles y representan un medio de difusión de menor costo con un alcance más amplio en comparación con otras épocas.

24 <http://www.nytimes.com/packages/html/nyregion/1-in-8-million/index.html#>

25 <http://prisonvalley.artetv/?lang=en>.

26 <http://www.geografiadeldolor.com>

En relación con las tecnologías actuales, el desarrollo de las narrativas audiovisuales está al alcance no solo de los documentalistas profesionales o las grandes productoras, sino de cualquier persona como un posible generador de contenidos audiovisuales a través de teléfonos celulares, lo que ha transformado a los consumidores en generadores de imágenes en movimiento. Este aspecto es relevante, ya que a lo largo de la historia del cine, del cine documental y, específicamente, de las narraciones audiovisuales, las tecnologías han contribuido de manera significativa al enriquecimiento de la intención documental.

2.6 La evolución de las narrativas audiovisuales

La narración audiovisual representa la convergencia de diversas disciplinas. Para abordar una definición contemporánea, es fundamental analizarla a través de dos categorías distintas: la narración audiovisual y los medios digitales. Profundizar en el desarrollo histórico y teórico de estos dos elementos resulta altamente útil, ya que permite comprender sus transformaciones y los elementos que han experimentado cambios.

En este contexto, se lleva a cabo una exploración de las nuevas formas narrativas, centrandose especialmente la atención en la imagen y el sonido. En estas formas audiovisuales e interactivas, el usuario se ha convertido en el productor de su propio proceso narrativo, buscando así nuevas maneras de apropiarse del relato.

Dado que los seres humanos son seres lingüísticos, la necesidad de contar historias es inherente, siendo esta la manera en que otorgan sentido al mundo, “el lenguaje es generativo, genera ser y es acción” (Echeverría, 1996: 30). A lo largo de la historia de la humanidad, hemos estado inmersos en relatos, ya sean propios o ajenos, y los medios han desempeñado un papel fundamental al unirlos. Películas,

telenovelas, series, libros y canciones nos ofrecen la oportunidad de vivir a través de las historias de otros, adaptándose cada una al medio de distribución al que está asociada.

Los géneros dramáticos en el cine han desempeñado un papel crucial en la evolución y diversificación de la cinematografía como forma de expresión artística y cultural. El cine, desde sus primeros días, ha abrazado y experimentado con una variedad de géneros dramáticos que reflejan la complejidad de la condición humana y ofrecen diversas perspectivas sobre la realidad. La categorización de los géneros dramáticos en el cine no solo proporciona un marco conceptual para comprender y clasificar las obras cinematográficas, sino que también permite a los creadores explorar distintos aspectos de la experiencia humana.

Desde los inicios del cine, géneros como el drama, la comedia, el romance, el thriller y la ciencia ficción han proporcionado una paleta diversa para los cineastas. El drama, en particular, ha sido un género fundamental que aborda temas serios y profundos relacionados con la vida, las relaciones humanas, y las complejidades éticas y morales. Las películas dramáticas a menudo exploran conflictos emocionales, dilemas éticos y la lucha del individuo contra circunstancias difíciles, todo ello con el objetivo de provocar una respuesta emocional y reflexiva en el espectador.

La referencia a esta diversidad de géneros dramáticos se encuentra respaldada por la obra de autores como David Bordwell y Kristin Thompson en *Film Art: An Introduction* (2006). Bordwell y Thompson proporcionan una sólida estructura teórica para analizar y comprender la narrativa cinematográfica, abordando la importancia de los géneros como elementos fundamentales en la construcción de historias y en la conexión emocional con la audiencia.

Asimismo, la clasificación de géneros dramáticos ha permitido a la cinematografía explorar hibridaciones y variaciones, dando lugar a subgéneros que mezclan elementos de distintas categorías. Por ejemplo, el drama psicológico, el thriller psicológico o la tragicomedia son ejemplos de cómo los cineastas han desafiado y expandido las convenciones de los géneros clásicos para crear narrativas más complejas y multidimensionales.

En conclusión, los géneros dramáticos en el cine representan una herramienta esencial para la comprensión y apreciación de la diversidad narrativa en la cinematografía. La obra de Bordwell y Thompson proporciona un marco teórico valioso para explorar la importancia de los géneros en la construcción cinematográfica, destacando cómo estas categorías sirven como vehículos para la exploración de la condición humana desde diversas perspectivas.

Las narrativas se han construido históricamente a través de una estructura dramática implícita en la comunicación humana, requiriendo elementos como personajes, un inicio, desarrollo y final, así como la presencia de acontecimientos. Desde el periodismo hasta el cine, y pasando por los videojuegos, todas las formas de narración comparten el propósito común de descubrir y contar buenas historias de manera efectiva.

Es esencial explorar los diversos momentos y manifestaciones que han influido en las formas de narrar, desde la literatura hasta la tecnología, hasta llegar a las narrativas transmedia. Este enfoque teórico es crucial para comprender la evolución de las tecnologías y su impacto inmediato en las narrativas contemporáneas.

El inicio del cine se caracterizó por el uso científico de los dispositivos de grabación, adoptados por los hermanos Lumière para documentar la realidad y la vida cotidiana. Aunque estas narrativas tempranas poseían propiedades documentales, se promovían y consumían como entretenimiento cinematográfico. Con el tiempo,

surgieron narrativas basadas en hechos reales que dieron paso al cine de ficción, incorporando elementos narrativos tomados de las novelas del siglo XIX.

La evolución de las narrativas audiovisuales abarcó desde el cine mudo hasta la introducción del sonido, marcando el inicio de los diálogos y la musicalización como partes integrales de la narrativa cinematográfica. A medida que la tecnología avanzaba, se gestaron nuevas formas de narrar y transmitir mensajes a través de la televisión y los videos.

La estructura fundamental de las narrativas audiovisuales se basa en la continuidad y el tiempo, elementos que permiten enlazar una historia de manera coherente y dirigirla hacia un mensaje claro. Ya sea lineal o fragmentada, una narrativa audiovisual busca crear expectación y revelar su mensaje en un discurso que se abre a posibilidades, pero siempre integrado a una idea global.

El cine silente, aunque caracterizado por escenas exageradas y falta de verosimilitud, mantiene una estructura dramática que sigue siendo relevante en la actualidad. La integración del sonido en las proyecciones cinematográficas marcó una transición hacia narrativas más antropológicas y documentales, estableciendo la narrativa como un componente esencial del cine.

A principios del siglo XX, Edwin S. Porter consolidó las técnicas narrativas del cine, aplicando el montaje paralelo y otorgando estructura a sus relatos, como se evidencia en *Salvamento en un incendio* (1903) y *Asalto y robo de un tren* (1903). Estas películas precursoras del western introdujeron la idea de alternar diferentes centros de interés para proporcionar una visión más amplia al espectador.

En este punto, el cine también adoptó los elementos fundamentales de las narrativas literarias, como el inicio, el clímax y el desenlace. A medida que las

narrativas se volvieron más complejas y alteradas, la tensión se incrementó, involucrando al espectador de manera más intensa e íntima con la narrativa.

En resumen, la evolución de las narrativas audiovisuales ha sido testigo de una constante adaptación a las tecnologías emergentes y una búsqueda continua de contar historias de manera efectiva, desde los primeros días del cine hasta las narrativas contemporáneas fragmentadas e interactivas.

El papel del espectador, según Gombrich, es un papel extremadamente activo: construcción visual del “reconocimiento”, activación de los esquemas de la “rememoración” y ensamblaje de uno y otra con vistas a la construcción de una visión coherente del conjunto de la imagen. Se comprende por qué es tan central en toda la teoría de Gombrich este papel del espectador: es él quien hace la imagen (Aumont 1992: 139).

Este es un principio fundamental de la interactividad en las narrativas audiovisuales, que se centra en la apropiación del mensaje por parte de la audiencia, quien dirige su atención a asignar significados a lo que observa.

Progresando en la línea temporal de las narrativas audiovisuales, encontramos el video, una forma particular de narrativa asociada al medio televisivo y abordada regularmente por teóricos de la imagen posmoderna. El video, por su formato, introduce una nueva dinámica de trabajo con imágenes procesadas en tiempos más breves, desde la captación hasta la edición y distribución, incluyendo la posibilidad de edición en tiempo real.

A partir del video como tecnología, surgen diversos géneros como el video clip, el videoarte, el videohome y el videojuego, todos influenciados por las características típicas del cine, como la presencia de actores, diálogos, narrativa, guion y duración. Nam June Paik (1965)²⁷ fue pionero en experimentar con el video, realizando un

27 Nam June Paik: artista coreano a quien se le reconoce como el “Padre del Video Arte”, trabajó con medios electrónicos desde la década de 1960; se estableció como uno de los primeros innovadores del videoarte, preparando el escenario para muchas de las prácticas

ejercicio subjetivo en un taxi de Nueva York, presentando una imagen estéticamente enfocada del Papa Pablo VI y marcando el surgimiento del videoarte.

Nam June Paik (1993, p. 136) se integró al movimiento *Fluxus*, liderando junto con Beuys y Matthew Nass en la década de los sesenta. Además de su vinculación con *Fluxus*, estuvo relacionado con Lettrisme y Gutai, colaborando con artistas como Yves Klein, Kaprow y Kazuo Shiraga. Su trabajo no se limitó al ámbito del arte, ya que también se destacó como compositor de música vanguardista, colaborando con músicos como John Cage, Peter Gabriel y David Bowie.

Las intervenciones internacionales de Paik con *Fluxus*, su participación en la cultura cinematográfica y artística de Nueva York, y su versatilidad en diversos campos, incluyendo cintas de video, programas de televisión, instalaciones, performances y arte objeto, lo posicionaron en la emergente cultura crítica de los medios audiovisuales en la década de los sesenta.

Una de las contribuciones más destacadas de Paik fue su instalación interactiva en 1963, permitiendo a los espectadores manipular materiales y experimentar con sonidos, olores y movimientos. Este caso de acceso aleatorio anticipa la convergencia digital en las narrativas audiovisuales, marcando un cambio significativo en la manera en que se cuentan las historias.

De acuerdo con Pierre Lévy (2000), las tecnologías de la información y la comunicación han simplificado visiblemente los medios de comunicación y las formas de producción distribuidas de manera masiva en la actualidad.

de arte contemporáneo. A través de actuaciones innovadoras, obras de arte inmersivas y colaboraciones interdisciplinarias, él estableció nuevos enfoques para la música y la televisión, y cambió la forma en que miramos las pantallas.

La inteligencia colectiva valoriza la técnica, no por ciega fascinación, sino porque ella abre el campo de acción. Las competencias y dispositivos técnicos son preciosos por dos razones, primeramente, como productos, cristalización y memoria de la actividad humana y después como instrumentos potenciales de aumento de las capacidades de conocer, de sentir, de actuar y de comunicar, como interfaz entre lo posible y lo factible (Lévy, 2000:138).

Al proseguir el análisis de las diversas formas de narrativa en función de sus medios de distribución, nos encontramos con, como explica Manovich, que:

...los videojuegos, la percepción cinematográfica funciona como un sujeto por derecho propio, sugiriendo el retorno del movimiento de la “nueva visión” de los años veinte perteneciente a Moholy-Nagy, Rodchenko, Vertov y otros. Dirigir la cámara se vuelve tan importante como controlar las acciones del protagonista. Esta visión ponía en primer plano la nueva movilidad de la cámara de cine de fotos y hacía de los puntos de vista poco convencionales un aspecto clave de su poética (Manovich, 2005: 138).

Otro elemento que propicia la evolución de las narrativas es el surgimiento de la interactividad y el hipertexto. Con la introducción de esta tecnología, que Vannevar Bush (1945) ya había vislumbrado en su totalidad, se establecieron conexiones de información a través de consultas, en las cuales una máquina realizaría operaciones para enriquecer el conocimiento en una búsqueda. Este principio facilitó la inclusión de elementos visuales, vídeos y sonidos con la irrupción de lo digital. Es importante señalar que el uso de recursos gráficos no se limita exclusivamente a los textos en formato digital.

... incluso sin más elementos visuales explícitos adicionales, el texto impreso contiene ya una buena cantidad de información visual aparte del código alfanumérico (...) a pesar de su considerable presencia en el texto impreso, los elementos visuales tienden a ser dejados de lado por los escritores contemporáneos cuando consideran la naturaleza del texto en la era electrónica (Landow,1995).

Para la década de los noventa, los procesadores evolucionaron y comenzaron a realizar operaciones en menos tiempo. Surgieron las visualizaciones virtuales en

tiempo real, los rastreadores de seguimiento y la generación de imágenes por computadora que, al combinarse con imágenes reales, transformaron la percepción del espectador sobre la realidad. En este contexto, emergieron tecnologías para la realidad aumentada, abriendo un espacio narrativo que incorpora objetos intangibles en entornos reales. Como menciona Lanier "los arquitectos construyen estructuras irreales en espacios reales, en tiempo real" (2009).

Los conceptos de principio y fin, comúnmente conocidos como hipertexto, plantean la cuestión sobre el conocimiento que tenemos respecto a la unidad, la totalidad y la secuencia fija. Se debate si la narración debe ser lineal o si el creador de una narrativa hipertextual debe propiciar la ruptura de esa linealidad sin que la coherencia narrativa se vea afectada.

El cine, que tuvo sus raíces en la experimentación científica, física y química, se expandió hacia las ciencias sociales y el arte. La tecnología cinematográfica ha posibilitado la creación y exploración de nuevas formas narrativas. Con la entrada del video, la experimentación encontró un terreno fértil en producciones de bajo costo que ofrecían resultados inmediatos.

Lev Manovich, en la apertura de su libro *El lenguaje de los nuevos medios* (2005), cita varias formas de experimentar con la cámara y la narrativa, destacando el trabajo de Dziga Vertov en *El hombre de la cámara* (1929) y trasladando la metáfora de la experimentación a través de medios digitales a la estructura narrativa fragmentada y circular de esta película.

A lo largo de más de un siglo desde la aparición del cine, la experimentación en sus narrativas se ha manifestado en distintos trabajos que buscan contar historias de maneras novedosas y romper con la linealidad. Películas como *Memento* de Christopher Nolan (2000), *Irreversible* de Gaspar Noé (2003) y *Timecode* de Mike

Figgis (2000) son ejemplos de narrativas no convencionales que exploran el tiempo y la estructura narrativa de manera innovadora.

La cadena de televisión *HBO* también incursionó en la experimentación de nuevas narrativas con el proyecto *HBO Imagine* en 2009.²⁸ Este proyecto, mediante un cubo con pantallas en cada cara, presentó una historia desde diferentes ángulos al mismo tiempo, permitiendo a los espectadores elegir cómo experimentarla. Esta narrativa no lineal, similar a obras literarias como *Rayuela* de Julio Cortázar (1963) y *Los detectives salvajes* de Roberto Bolaño (1998), ejemplifica la interactividad y la participación del público.

Las narrativas, lo digital y la web se han convertido en un espacio de experimentación donde la interacción y la navegación por historias han transformado la forma en que se percibe, participa y experimenta con los productos mediáticos.

Con la aparición de la realidad aumentada, se abre la posibilidad de perfeccionar las narrativas de interacción entre el mundo real y la información visual digital. Esta experiencia narrativa implica navegar por el mundo real de manera no lineal y agregar capas de información visual digital, transformando la experiencia del usuario.

La máquina de inmersión sensorial o de realidad virtual, como la *Sensorama* desarrollada por Morton Heilig en 1962, representa un hito crucial en la evolución de las experiencias cinematográficas y narrativas. Este dispositivo pionero refleja la convergencia entre la tecnología cinematográfica y la búsqueda de una inmersión más profunda del espectador en la narrativa audiovisual.

²⁸ <http://episodiopiloto.com/hbo-imagine/>

La *Sensorama*, concebida como una máquina de cine multisensorial, buscaba proporcionar una experiencia cinematográfica que trascendiera los límites visuales y auditivos tradicionales. Heilig reconoció la importancia de involucrar los cinco sentidos del espectador para lograr una conexión más completa con la narrativa. La máquina incluía elementos táctiles, visuales y auditivos, como vibraciones, olores, sonidos y gráficos en tres dimensiones, todo diseñado para crear una experiencia envolvente.

Este enfoque pionero sienta las bases para la posterior evolución de la realidad virtual en el ámbito cinematográfico. La máquina *Sensorama*, aunque una manifestación temprana, marcó el comienzo de la exploración de nuevas formas de narración y experiencias sensoriales a través de la tecnología. A través de esta máquina, Heilig anticipó el potencial de la realidad virtual para transformar la manera en que interactuamos con las historias y el medio cinematográfico.

En 1977, el cine da sus primeros pasos en narrativas inmersivas a través de la pantalla, aprovechando innovaciones tecnológicas aplicadas en *Star Wars* (Lucas, 1977). Hacia 1982, se experimenta un notable auge en las aplicaciones cotidianas de la realidad aumentada, que consisten en la detección de objetos en nuestro entorno, añadiendo información adicional de manera interactiva.

La introducción de la tecnología de realidad virtual tuvo sus inicios en la aeronáutica, y el término realidad aumentada fue acuñado por Tom Caudell, un ingeniero cuya investigación inicial se centró en facilitar la configuración de paneles mediante gafas que mostraban interfaces virtuales sobre superficies reales. Caudell patentó este concepto, definiéndolo como realidad aumentada.

Las aplicaciones prácticas de esta tecnología, evidenciadas en numerosas representaciones cinematográficas, lograron su incorporación en la vida cotidiana. Actualmente, vemos ejemplos en las pantallas de cristal de aviones, proyectando

datos como altitud, velocidad e inclinación, exigiendo la atención del piloto. En vehículos modernos, esta tecnología se está volviendo común, con pantallas proyectadas en parabrisas. Su presencia también se destaca en dispositivos móviles, donde sensores y algoritmos detectan y interpretan el entorno, mostrando información aumentada sin necesidad de marcadores visuales.

En cuanto al hipertexto, George P. Landow (1995) retoma los conceptos de Vannevar Bush (1945), argumentando que las narrativas surgen por asociación de ideas, emulando el funcionamiento cerebral a través de vínculos e intuiciones. Este enfoque organiza las narrativas lógicamente, proponiendo nodos de interacción y sus posibles interpretaciones, transformando al usuario en un participante activo en lugar de un mero receptor pasivo.

El surgimiento de la era hipermediática conlleva la aparición del término narrativa transmedia. Henry Jenkins, profesor del MIT, introduce este concepto en 2003, definiéndolo como la expansión de historias de un medio a otro para complementar el relato y fomentar la participación de los fanáticos. Las narrativas transmedia combinan elementos de diferentes plataformas, como cómics, novelas gráficas o videojuegos, creando una unidad textual que explora distintos aspectos de un universo narrativo. La participación activa de los fanáticos impulsa la expansión del relato a través de historias paralelas, nuevas interpretaciones de personajes y la formación de comunidades de *fandom* o *fanfiction*.

Hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales (Scolari 2013: 24).

A partir de que Henry Jenkins hablara por primera vez del concepto de narrativas transmedia, se comenzó a hacer derivaciones y clasificaciones de nuevos conceptos como medios híbridos (*hybrid media*), *crossmedia*, plataformas múltiples (*multiple platform*), mundos transmediales (*transmedial worlds*), mercancía

intertextual (*intertextual commodity*), interacciones transmediales (*transmedial interactions*), multimodalidad (*multimodality*) o intermedios (intermedia).

...una práctica de producción de sentido interpretativa basada en historias que se expresan a través de una combinación de lenguajes, medios y plataformas (Scolari 2013: 25).

El crossmedia, un concepto ampliamente utilizado a principios del siglo XXI, representa un vasto conjunto de posibilidades narrativas en el contexto de la producción y distribución de contenidos. Jak Boumans (2004) ha realizado un exhaustivo estudio de este concepto, proponiendo su definición a partir de cuatro criterios fundamentales:

1. Producción en más de un medio: que implica la creación y difusión de contenidos a través de múltiples plataformas mediáticas.
2. Producción integrada: que se refiere a la concepción y desarrollo de contenidos de manera unificada, donde la integración entre diferentes medios es un componente esencial.
3. Accesibilidad y fácil distribución de los contenidos: destaca la importancia de que los contenidos sean fácilmente accesibles y distribuibles a través de diversas plataformas, aprovechando las ventajas de la era digital.
4. Uso de varios medios como soporte a las necesidades del proyecto: Dependiendo del tipo de proyecto, ya sea temático, narrativo, objetivo o de mensaje, se emplean varios medios para respaldar y enriquecer la experiencia del usuario (Scolari, 2013: 26).

En un contexto donde lo digital y la proliferación de Internet han propiciado la participación activa y la generación de nuevos contenidos en las narrativas, los prosumidores de nuestra era se han convertido en participantes activos apasionados por las historias que consumen. Según Henry Jenkins, estos

prosumidores participan activamente en la expansión narrativa al apropiarse de sus personajes favoritos y contribuir al desarrollo de la trama (citado en Scolari, 2013: 25).

En la mente de quien escucha, seguido de eventos en un eje temporal que transmuta fácilmente a una relación causal del tipo esto fue resultado de aquello (Ricoeur, 1984: 52).

Las narrativas evolucionan a través de una secuencia que se vincula intrínsecamente a un narrador y se proyecta hacia una audiencia definida. Tradicionalmente articuladas en modalidades orales o escritas, las narrativas contemporáneas se manifiestan igualmente en representaciones visuales, tales como imágenes, fotografías y videos. Un enfoque complementario para el análisis estructural de las narrativas puede ser adoptado a través de la examinación minuciosa del estilo, la organización, el género, el formato y la caracterización.

Los relatos se configuran como una ventana a la sociedad, delineando un umbral entre lo cotidiano y lo excepcional. Conforme a Lauro Zavala (2007), la ficción, aun cuando sea producto de la invención, debe suscitar convicción, y no hay realidad más impactante que aquella que persuade. En este sentido, se postula que la ficción debe ser plausible y que el género documental debe navegar entre tramas e historias creíbles.

La radio y el cine han sido catalizadores en la creación de narrativas épicas sobre héroes locales, conflictos bélicos y eventos de relevancia histórica, así como acontecimientos significativos en la vida social. La radio emergió como un agente unificador, instando a los oyentes a verse como parte de un conjunto integrado; la televisión extendió su alcance a regiones remotas, fomentando la interconexión, mientras que el cine proyectó estilos de vida urbanos, ofreciendo con estos relatos una visión unificada de diversos lugares, transformando lo ajeno en familiar, tanto dentro como fuera de las fronteras geográficas.

La interactividad ha influido de manera significativa, y a veces disruptiva, en la fragmentación terciaria de la estructura dramática aristotélica, donde los tres actos tradicionales -inicio, nudo y desenlace- adquieren nuevas dimensiones y se reinterpretan dentro de un mismo relato.

Las narrativas desempeñan una función paradójica: revelan y ocultan, facilitan y restringen. La aspiración de ejercer una influencia racional en la cotidianidad encuentra en los medios de comunicación la posibilidad de instaurar manipulaciones estratégicas dirigidas a modelar el pensamiento, la conducta y, primordialmente, los patrones de consumo de la sociedad.

La condición humana es intrínsecamente lingüística, ya que la palabra no es solo medio sino también acción, y las historias constituyen las tácticas discursivas mediante las cuales nos comunicamos desde que aprendemos a interactuar socialmente (Echeverría, 2013). Las narrativas son, por tanto, parte integral de cómo transmitimos las historias, ya sea a través de relatos estructurados o anécdotas espontáneas. La narración implica un proceso comunicativo lineal y dirigido, en el que el narrador selecciona y enlaza la información esencial para el entendimiento del espectador (Salmon, 2008).

Roland Barthes conceptualiza el relato como cualquier medio de comunicación que se establece entre un emisor y un receptor atento. Esta transmisión exige, como mínimo, tres componentes: un contexto inicial, un evento o acción, y una consecuencia derivada (Barthes, 1996: 30).

El estudio del tiempo como un constructo narrativo es esencial en el análisis de relatos cinematográficos y literarios. Zavala (2016) argumenta que el tiempo no solo se transfiere de la literatura al cine sino que se modela de forma específica para construir lo que se percibe como realidad dentro de una obra. Esta realidad cinematográfica se diferencia de la realidad real en la manera en que se presenta

cronológicamente a la audiencia. Zavala identifica tres conceptos clave para desentrañar el uso del tiempo en las narrativas cinematográficas: el tiempo de la historia, el tiempo del relato y el tiempo referencial o histórico.

En el marco de la realidad vivida, los eventos se suceden en una secuencia temporal lineal, avanzando del pasado al presente y hacia un futuro incierto. Esta progresión lineal se refleja en el tiempo de la historia, que es cómo los acontecimientos de una narrativa son ubicados en un eje temporal por el autor para que mantengan coherencia lógica y racional. A través de la cronología de eventos -nacimiento, crecimiento, experiencias vitales, amor, matrimonio, procreación y muerte- se forja un vínculo con el orden temporal familiar en nuestra realidad. Aunque los relatos narrativos sean construcciones ficticias del autor, frecuentemente están enraizados en elementos reconocibles de la existencia humana.

Por otro lado, el tiempo del relato representa la disposición artística del narrador, la forma seleccionada para contar la historia, que no está restringida a la secuencialidad cronológica. Esta estructura narrativa puede ser no lineal, puede introducir al espectador en cualquier punto de la vida de un personaje, ya sea en la juventud, en retrospectiva a su pasado, o en la contemplación de su futuro. La importancia reside en cómo el autor manipula el tiempo narrativo para crear una historia atractiva y singular. Algunas obras optan por un comienzo in medias res o incluso por el desenlace, ofreciendo una exploración retrospectiva de los eventos que resultan en estructuras narrativas intrigantes y estimulantes.

Así, el análisis del tiempo en la narrativa no solo revela la estructura de la obra sino que también ofrece una visión profunda del método creativo del autor y de su capacidad para influir en la percepción del espectador.

2.7 Formas narrativas de lo documental

La narratología contemporánea es un campo de estudio fundamental que trasciende la simple recopilación de relatos. Su importancia radica en su capacidad para elucidar los mecanismos mediante los cuales individuos, colectivos y organizaciones atribuyen significados a sus existencias, apreciando sus experiencias y explorando las narrativas que se despliegan en contextos sociales, culturales, familiares, lingüísticos e institucionales. Estas narrativas son constitutivas, formativas, expresivas y promulgatorias de dichas experiencias (Polkinghorne, 1988).

Las narraciones también sirven como un prisma para comprender a los creadores de las mismas, ya sean individuos o colectivos, especialmente en su habilidad para discernir entre lo cotidiano y lo extraordinario. La eficacia de un relato depende fundamentalmente de la comprensión y la comunicación que logre establecer con su audiencia. Además, elementos como la continuidad y la linealidad son determinantes para conectar eventos dispersos a lo largo de diferentes tiempos y espacios, permitiendo así el desarrollo cohesivo de la historia (Bruner, 1991).

Históricamente, el género documental ha evolucionado significativamente a través de diversas propuestas y enfoques que han enriquecido su desarrollo hasta la contemporaneidad. El documental interactivo, en particular, es heredero de una rica tradición de obras y autores que ahora forman parte integral de su linaje (Nichols, 2010).

La democratización de la producción documental audiovisual se vio impulsada por la revolución tecnológica de los años setenta, específicamente con la introducción del video, que redujo los costos de producción y democratizó el acceso a la creación

de imágenes en movimiento (Odin, 2000). Durante la década de los ochenta, investigadores en el campo documental enfocaron su atención en dos nuevas modalidades interpretativas: la reflexiva y la performativa.

Los documentales reflexivos cuestionan el proceso de producción y las convenciones del género, elevando la conciencia sobre la intervención de los cineastas en la representación de la realidad (Renov, 1993). Este tipo de documental, que aborda problemas reales con una conciencia tanto teórica como práctica, busca involucrar al espectador, promoviendo una identificación con los temas presentados.

En cambio, los documentales performativos reflejan la visión del director sobre los temas abordados, plantean interrogantes y enfatizan la subjetividad, buscando generar un impacto emocional y social en el espectador. Estos trabajos combinan la realidad con la imaginación y sugieren que la comprensión de la sociedad puede derivarse de la experiencia personal (Nichols, 1994). Un ejemplo paradigmático es *Tongues Untied* (1989) de Marlon Riggs, que explora temas de identidad en la comunidad afroamericana gay y expone la complejidad de las emociones en la experiencia personal del autor. Cineastas como Alan Berliner, Ross McElwee y Michael Moore, quienes a menudo se convierten en personajes dentro de sus propias obras, han adoptado este enfoque.

Sus representaciones trascienden lo anecdótico y personifican la narrativa, lo cual fomenta la empatía del espectador. Michael Moore, reconocido por su documental *Roger and Me* (1989), narra una crónica personal que comienza en su infancia y se extiende hasta sus primeros años de trabajo, centrándose en su ciudad natal de Flint, Michigan, y el fenómeno del desempleo que le afectó personalmente. Moore demuestra un compromiso tangible con la realidad local y una sensibilidad hacia el caos mundial, presentándose a sí mismo como un participante activo en la búsqueda de claridad dentro de los conflictos que documenta (Corner, 2002).

Finalmente, se procederá a exponer y describir algunas de las principales tendencias de observación y experimentación en el documental, que han inspirado numerosos enfoques dentro del documental interactivo, como se detallará en secciones subsiguientes de esta investigación.

El cine-ensayo

El cine-ensayo representa una modalidad de expresión fílmica que se distingue por su innovación y experimentación formal, desmarcándose de las producciones cinematográficas comerciales convencionales. Este término no alude a un movimiento artístico homogéneo, sino más bien a una categoría que abarca aquellas obras que suelen exhibirse en espacios selectos de difusión cinematográfica, debido a que no cumplen con los criterios de las producciones de distribución masiva (Rascaroli, 2009).

La singularidad del cine-ensayo radica en su capacidad de ofrecer una reflexión profunda y personal sobre temas esenciales que interpelan la identidad colectiva, tales como el origen, la dirección futura y los anhelos de un grupo social determinado (Nichols, 1991). Esta reflexión se articula a través de una narrativa que se vale de los recursos cinematográficos, rechazando la representación literal de la realidad y, por ende, resistiéndose a ser confinada dentro de los límites de un género específico. De acuerdo con Godard, el *cine-ensayo* puede interpretarse como un medio para la representación del pensamiento o de nuestro modo de procesamiento cognitivo (Godard, 1980).

Directores de renombre como Michelangelo Antonioni, Ingmar Bergman, Federico Fellini y Jean-Luc Godard han contribuido significativamente a este formato, aunque su trabajo en este ámbito ha permanecido relativamente desconocido debido a la

escasa comercialización de sus películas (Deleuze, 1989). El *cine-ensayo*, por tanto, se presenta como un vehículo para la exploración y el cuestionamiento del ser y del pensar, liberándose de las restricciones conceptuales y formales que caracterizan a otras modalidades cinematográficas.

Cine letrista

El cine letrista emerge como una manifestación cinemática del movimiento letrista, originado en París bajo la influencia del poeta e intelectual rumano Isidore Isou (1925-2007) y Gabriel Pomerand (1926-1972). Este movimiento congregó a un considerable número de artistas jóvenes y activistas, unidos por un descontento social y una propensión a la transgresión. En su búsqueda de la renovación del cine, los letristas abogaron por una ruptura con las convenciones lingüísticas y los soportes cinematográficos tradicionales, proclamando simbólicamente la muerte del cine para redefinirlo y orientarlo hacia el debate teórico acerca del medio en sí (Debord, 1957).

El cine letrista, en tanto corriente filosófica, literaria y artística, se distingue por su carácter transitorio y su origen en la palabra escrita como principal vehículo expresivo. Su manifestación visual se caracterizó por la utilización de la grafía y la abstracción, mientras que en el ámbito sonoro adoptó formas de poesía fonética que se desligaban por completo del texto escrito, adentrándose en terrenos de la improvisación. Dichas experimentaciones se materializaron en una producción cinematográfica lírica que mantuvo su vigencia y su ímpetu activista a lo largo de décadas (Debord, 1957).

Dentro del marco cinematográfico, tres películas fundamentales marcaron el movimiento Letrista. La primera, dirigida por Isou, *Traité de bave et d'éternité*

(Tratado sobre la baba y la eternidad) (1951), introdujo los principios del cine letrista, entre ellos el montaje discrepante, evidenciado en la disonancia entre imágenes y sonidos, y la manipulación física del soporte fílmico a través de técnicas como el cincelado, el raspado y la aplicación de materiales diversos. Isou buscaba una subversión metafórica de la imagen cinematográfica por medio del texto y el estudio sonoro (Debord, 1957).

Maurice Lemaître, uno de los miembros más activos del grupo, se dedicó a la experimentación con la película, empleando cinceles, pinceles y una variedad de materiales al azar. Su obra *Le film est déjà begin?* (¿Ya empezó la película?) (1952) es considerada una de las piezas clave del movimiento. Lemaître se alejó de la densidad teórica y del énfasis proclamado por Isou, concebiendo su obra no solo como un filme sino como un evento performático, donde la proyección misma se transformaba en una obra de arte generadora de movimiento, y la interacción del público jugaba un papel crucial en la transformación del comportamiento social tanto en la pantalla como en la sala de cine.

Este análisis destaca la relevancia del cine letrista como precursor de nuevas formas de percepción y participación cinemática, redefiniendo el rol del espectador y la naturaleza del cine como medio expresivo.

El cine de apropiación

El cine de apropiación se caracteriza por la recontextualización creativa de materiales fílmicos preexistentes, a menudo mediante técnicas de manipulación que alteran su forma y contenido original. Esta práctica incluye métodos como el rayado, el taladrado, el corte y la pintura, que no solo editan sino que transforman radicalmente la estética del material (Le Grice, 1977). La visibilidad de esta

intervención artística es fundamental, ya que revela la intención del cineasta de reasignar significados a imágenes ya existentes, reconfigurándolas para expresar una nueva visión personal (Renov, 1993).

Conocido también como *found footage*, este enfoque se distingue por su contraposición a las producciones de autor tradicionales favorecidas por el circuito comercial. En su expresión más extrema, el cine de apropiación se apropia de material cinematográfico desechado, que ya no circula en el mercado y que no está asociado con ninguna obra cinematográfica de renombre. Ejemplificando esta práctica se encuentran obras como las de Norman McLaren y Ken Jacobs, quienes han utilizado basura cinematográfica en sus proyectos. Por otro lado, artistas como Maurice Lemaître y Guy Debord, adscritos al movimiento letrista, y los situacionistas, han adoptado esta técnica como un medio de crítica social (Debord, 1957).

Además de estos ejemplos más experimentales, hay películas que, partiendo de estos métodos, incorporan material de archivo, películas caseras y, en ocasiones, extractos de producciones comerciales. Peter Greenaway exploró esta técnica en su obra *TV Dante* (1989). Un ejemplo destacado en el documental es *Tarnation* (2003) de Jonathan Caouette, que se presenta como una autobiografía cruda y visceral a través del uso de una amplia variedad de formatos, incluyendo Súper 8, VHS, fotografías y mensajes de voz. En el contexto de la apropiación de películas comerciales, obras como *Phoenix Tapes* (1999) de Christoph Girardet y *Rock Hudson's Home Movies* (1992) de Mark Rappaport han empleado de manera innovadora archivos de video, audio y fotografías caseras. Estas reinterpretaciones se inspiran frecuentemente en las películas de Hitchcock, despojando al material de su realidad original y presentándolo como una nueva construcción de significado.

Este análisis subraya la importancia del cine de apropiación como un medio de expresión que desafía y expande las fronteras de la autoría y la originalidad en el

cine, ofreciendo una perspectiva crítica sobre la producción y consumo de imágenes en la cultura contemporánea.

El Cine Dogma

En 1995, Lars Von Trier y un colectivo de cineastas lanzaron un desafío al establecimiento cinematográfico a través de un manifiesto que abogaba por una revisión radical de las prácticas de producción fílmica. Este manifiesto fue el catalizador del movimiento Dogma 95, una iniciativa que promulgaba una serie de votos de castidad cinematográficos destinados a purgar el cine de artificios innecesarios y retornar a una forma de creación más auténtica y veraz (Von Trier & Vinterberg, 1995).

El manifiesto Dogma 95 postulaba una metodología de producción que enfatizaba la autenticidad y el realismo, exigiendo que las películas fueran filmadas en entornos naturales, utilizando cámaras de mano o al hombro y capturando el sonido directamente en el lugar de la filmación, sin recurrir a bandas sonoras adicionales. Este conjunto de restricciones tenía como objetivo el fomento de un tono realista que pusiera al descubierto la verdad inherente de las historias narradas (Stevenson, 2003).

El movimiento Dogma 95 se posicionó como una respuesta crítica al creciente dominio de la tecnología en la industria cinematográfica, proponiendo un camino de pureza formal que se oponía al uso de iluminación artificial, a la construcción de escenografías y a la adherencia a géneros cinematográficos específicos. La autenticidad de las obras producidas bajo esta doctrina era certificada por un jurado encargado de evaluar el cumplimiento de las normas estipuladas en el manifiesto (Hjort, 2005).

Las películas *Dogma*, por lo tanto, son reconocibles no solo por sus características estilísticas, sino también por su compromiso con un ethos de producción que rechaza el artificio y busca una expresión artística más honesta y despojada. Este enfoque ha generado un amplio debate sobre los límites y posibilidades del cine como medio de representación de la realidad y ha influenciado a una generación de cineastas en su búsqueda de una estética cinematográfica más genuina y comprometida (Bordwell, 2002).

Cine efímero

En la transición de los años setenta, el ámbito cinematográfico fue testigo de la aparición de un enfoque distintivo conocido como cine efímero, una modalidad que Kevin Rafferty, Piers Rafferty y la periodista Jayne Lord exploraron a través de la fundación de *The Archives Project*. Este emprendimiento se dedicó a la compilación y reinterpretación de películas efímeras, que comprendían una gama de materiales audiovisuales desde producciones educativas hasta promocionales y publicitarias, así como filmaciones industriales y residuos de rollos filmicos de otras producciones, particularmente del periodo de la Guerra Fría y su narrativa asociada a la amenaza nuclear.

Este corpus de trabajo originó una novedosa perspectiva dentro del género documental, caracterizada por el desmontaje cinematográfico. Esta técnica implica un enfoque dialéctico en el uso de imágenes que busca denunciar y desenmascarar narrativas oficiales obsoletas, recurriendo a la reedición y exhibición de materiales filmicos descartados para construir una narrativa alternativa (Renov, 1993).

El cine efímero hunde sus raíces en técnicas anteriores a la digitalización masiva, tales como la utilización de elementos visuales tangibles como el humo, el fuego, la

interacción de las sombras y la niebla, los destellos de relámpagos, los filtrados solares a través del follaje y los reflejos de luz en superficies líquidas o sobre gotas de agua. Este tipo de imágenes, capturadas y presentadas fuera de su contexto original, forman la base de lo que en español se denomina película de montaje. Esta expresión se refiere comúnmente a obras compuestas en su mayor parte por material preexistente que es reutilizado para tejer una nueva narrativa. Por otro lado, el desmontaje se entiende como una práctica relacionada con la deconstrucción, donde las fórmulas narrativas conocidas son recontextualizadas para revelar nuevos significados.

Estas prácticas cinematográficas no solo representan una técnica de producción, sino que también constituyen una forma de crítica cultural y una metodología de investigación que desafía las narrativas establecidas y sugiere nuevas interpretaciones de la historia y la cultura visual.

Etnografía experimental

La etnografía, como metodología de la investigación social contemporánea, desempeña un papel esencial en la documentación y el análisis de las culturas. Se caracteriza por la observación participante, donde el investigador se sumerge en el contexto de un grupo social para observar y documentar sus prácticas culturales, con el propósito de proporcionar un análisis detallado y generar teorías pertinentes sobre el comportamiento social (Geertz, 1973). En este marco, la etnografía se ocupa de la otredad, enfocándose en los sujetos, participantes o informantes, que son observados por un investigador que no pertenece a esos grupos sociales.

A partir de los años ochenta, las perspectivas posmodernas en antropología comenzaron a interrogar profundamente la noción de etnografía, desafiando la

autoridad del observador y los problemas inherentes a la representación en la investigación etnográfica (Clifford & Marcus, 1986). Se ha cuestionado la capacidad de la etnografía para construir conocimientos objetivos, lo que ha llevado a una reevaluación crítica de los límites entre una etnografía supuestamente objetiva y las perspectivas subjetivas del etnógrafo.

La etnografía experimental, incluyendo la autoetnografía, emerge como una práctica cultural que busca integrar la innovación estética con la observación social, cuestionando y expandiendo los paradigmas de la representación. Esta aproximación no solo explora las posibilidades de representación, incluyendo las metarrepresentaciones, sino que también pone un énfasis significativo en la expresión y reflexión sobre la experiencia subjetiva y la mediación del "yo" en la investigación (Ellis & Bochner, 2000). La etnografía experimental, por lo tanto, no es simplemente una técnica de investigación, sino también un modo de expresión crítica que desafía las convenciones metodológicas y representa una indagación en las narrativas personales y colectivas de la vida social.

El cine autobiográfico

El cine autobiográfico constituye una forma distintiva de expresión fílmica en la que el cineasta adopta un enfoque artesanal e íntimo, a menudo trabajando de manera solitaria y alejado de las dinámicas de producción de las películas comerciales. Esta práctica se caracteriza por una relación cotidiana y cercana con la cámara, contrastando con las interacciones esporádicas y colectivas típicas de las grandes producciones. Al concluir la exploración de su vida diaria y la recopilación de material visual, el cineasta se enfrenta a múltiples posibilidades narrativas que pueden ser exploradas con libertad (Renov, 2004).

En la fase final del proceso, el registro de la cotidianidad del cineasta se transforma en un acto de narración generoso que recupera una cierta autenticidad perdida en el cine contemporáneo. Aquí, la voz del autor se desliga de las narrativas tradicionales y comerciales para abordar incluso los aspectos más triviales de la existencia con una elegancia renovada (Rascaroli, 2009).

El cine autobiográfico, en tanto documental de autor, presenta el "yo" con una marcada intención emocional, apelando a los sentidos de la audiencia. Este enfoque puede compararse con las obras explícitamente exhibicionistas de Michael Moore o con el individualismo didáctico de figuras como Jorge Lanata, Silvio Tendler o Fernando E. Solanas, donde el documentalista se sitúa como figura central de la narrativa (Lane, 2002).

Además, la autoindagación etnográfica es una técnica recurrente en este género, en la que se documentan las prácticas y narrativas de otros, creando un diálogo entre la experiencia personal del cineasta y la de los sujetos filmados. Ejemplos notables de esta aproximación se pueden encontrar en *Les glaneurs et la glaneuse* (2000) de Agnès Varda y *Sherman's March* (1986) de Ross McElwee, donde la exploración documental se entrelaza con la introspección.

En este sentido, el cine autobiográfico puede conceptualizarse como cine espejo, donde la cámara refleja la imagen del director y facilita un cine personal que trasciende la simple auto-representación para convertirse en una búsqueda de significado más amplia, como se observa en las obras de Lourdes Portillo, Alain Cavalier y Jonathan Caouette (Portillo, 1993; Cavalier, 1996; Caouette, 2003). Este enfoque permite un diálogo profundo entre la vida del cineasta y su obra, ofreciendo una perspectiva única que enriquece el discurso cinematográfico contemporáneo.

La linealidad

La linealidad en la narrativa cinematográfica, y más ampliamente en las prácticas culturales, es una cuestión que ha sido objeto de intensa reflexión y debate académico. Las estructuras narrativas, sean lineales o no lineales, están diseñadas fundamentalmente para organizar el tiempo a través de conexiones que constituyen su principal objetivo (Ricoeur, 1984). Oian (2004) en su análisis titulado *Time out and Drop out. On the relation between linear time and individualization*, ilustra este principio a través de la historia de dos jóvenes de distintas clases sociales, cuyas experiencias temporales divergentes ponen de manifiesto las distintas maneras de representar el tiempo en la narrativa.

La historia de Karsten, quien emprende un viaje mundial en búsqueda de su identidad, ilustra un *time out*, un hiato que marca un punto de inflexión en su relación con Linda. Karsten experimenta un proceso de autoconciencia temporal que lo lleva a reevaluar su curso vital. Por contraste, la narrativa de Linda se desarrolla de manera más lineal, un *drop out*, donde su percepción del futuro se desvincula de su presente, y la posibilidad de regresar a un punto crítico en su vida parece remota (Oian, 2004).

Este análisis permite explorar cómo las narrativas construyen la continuidad temporal de manera diferente para cada personaje, ofreciendo un entendimiento más profundo de estos quiebres temporales. Es importante destacar que la construcción de linealidad no es el objetivo final de las narraciones; más bien, es el contexto temporal y las interconexiones entre eventos lo que importa (Bajtín, 1994).

Las narrativas también están asociadas a eventos de interés social y cultural, abordando historias sobre comunidades, territorios o regiones que presentan anécdotas significativas. Se recopilan historias donde los residentes se convierten en los protagonistas, y se establecen conflictos que determinan los caminos a

seguir, marcando un cambio en la manera en que han comprendido su vida hasta entonces (Turner, 1980).

En el siglo XX, con la radio y el cine como principales fuentes de entretenimiento e información, los relatos se centraron en la identidad ciudadana y regional. Los medios de comunicación, particularmente la radio, permitieron que grupos de diferentes regiones, previamente aislados, se percibieran como parte de un conjunto más amplio. Programas de noticias y películas educativas facilitaron la integración de inmigrantes en las ciudades y la gestión de conflictos transculturales (Williams, 1974).

Con la apertura de las economías al mercado global y la integración regional en los años ochenta, el papel de la cultura nacional comenzó a diluirse. La transnacionalización de la tecnología y la comercialización de productos culturales debilitaron los referentes identitarios tradicionales, promoviendo la circulación de símbolos, tendencias y estilos en el arte, los medios de comunicación masiva, la publicidad y la moda (Appadurai, 1996).

Los modelos de comunicación contemporáneos desafían las dinámicas de emisor y receptor establecidas, fomentando la interactividad y posibilitando nuevas formas de narrativa desde la perspectiva del receptor (Jenkins, 2006). La interactividad ha impactado, y en algunos casos beneficiado, la estructura de la narrativa aristotélica, rompiendo con la linealidad tradicional para establecer una conexión más íntima con el espectador (Murray, 1999).

El surgimiento de tecnologías de captura y distribución de medios digitales ha transformado la narración, permitiendo la experimentación con formatos personales en el Digital Storytelling. Estas narrativas digitales son utilizadas en campos tan variados como la política, la publicidad y la educación (Lambert, 2013). El

Storycenter,²⁹ dirigido por Joe Lambert, proporciona espacios para escuchar y compartir historias con el objetivo de construir un mundo más justo y saludable a través de talleres públicos y personalizados que promueven la autoexpresión y la creatividad (Lambert, 2009).

Sin embargo, el *Digital Storytelling* también puede ser una forma de narrativa personal que resulta traumática para el narrador. No es adecuado para investigar experiencias difíciles o sensibles como el abuso sexual, la violencia o los crímenes de guerra (Riessman, 1993). Estas narrativas pueden incluir historias maliciosas que distorsionan o esconden emociones verdaderas (Salmon, 2008).

En la era de internet y las redes sociales, el volumen de lectura, procesamiento de imágenes y socialización ha aumentado, aunque esto no necesariamente implica una mejora en la calidad de la información o las relaciones sociales. Nuestros hábitos de consumo, producción y distribución de información han evolucionado de maneras que reflejan un cambio en las dinámicas sociales y culturales (Castells, 2009).

En suma, estudiar las narrativas desde una perspectiva antropológica implica investigar su transnacionalización y globalización, reconociendo que las identidades culturales son cada vez más heterogéneas y que las situaciones interculturales no pueden ser capturadas plenamente por enfoques clásicos (Castells, 2009). La narrativa, como tal, se encuentra en un punto de transición, donde su papel es a la vez revelador y ocultante, liberador y coercitivo, y está intrínsecamente ligado a la coexistencia social y organizativa.

...cuando podía hablarse de ciencia, técnica y tecnología, el cambio (técnico, científico o tecnológico) era medible; hoy, en la actual coyuntura, realizada la unión de que hablamos,

²⁹ <https://www.storycenter.org/t>

el cambio es tan rápido que no sólo afecta a la percepción de la realidad, sino que condiciona la relación de la sociedad. Se trata de la diferencia entre la discontinuidad y la continuidad (Castells, 2009: 356).

2.8 El paradigma del documental multimedia interactivo

El documental multimedia interactivo, inicialmente conceptualizado como tal o bajo la nomenclatura de documental expandido, constituye una forma narrativa emergente que está en proceso de definición y caracterización. Este género, aún en evolución, opera sin fronteras delimitadas debido a su naturaleza documental e interactiva. Gifreu (2013) sostiene que este medio está buscando su espacio distintivo, enfrentándose al reto de consolidar su identidad dentro del amplio espectro de la narrativa documental.

La creación dentro de este formato desafía a menudo las expectativas previas, ofreciendo un campo de posibilidades que se expande a medida que los géneros narrativos convergen y se fusionan. La práctica contemporánea en proyectos audiovisuales se nutre de una lógica multiplataforma, la cual redefine la estructura tradicional del documental al adaptarlo a nuevos medios que habilitan la interacción del espectador, permitiéndole tomar decisiones sobre el contenido, la forma de visualización y su interpretación personal del mismo.

El avance tecnológico actual, comparable a los cambios revolucionarios que en su momento introdujeron el cine y la televisión, ha dado lugar a la aparición de términos como multimedia, interactivo y transmedia. Estos conceptos actúan como precursores del formato documental interactivo y subrayan su naturaleza inherentemente abierta y adaptable, como un vehículo para la transmisión de conocimiento basado en la realidad (Gifreu, 2012).

Los documentales interactivos pueden definirse como aplicaciones diseñadas para presentar realidades documentadas que implican la participación activa del usuario a través de una experiencia de navegación no lineal. En este contexto, el usuario tiene la capacidad de tomar decisiones que determinan su recorrido narrativo y la apropiación del contenido distribuido en diversas plataformas.

Respecto a la narrativa, Ricoeur (1984) aborda su dimensión tanto en términos de contenido como en las condiciones de su articulación. La narrativa tradicional, caracterizada por su linealidad y su naturaleza unidireccional, difiere de las narrativas interactivas en que estas últimas no presentan una secuencia predeterminada ni están guiadas por un director que controle la experiencia del usuario. Por el contrario, las narrativas interactivas evolucionan según las elecciones del espectador, que mediante interacciones y clics, traza su propio camino a través del relato.

La definición de la narrativa audiovisual varía en función de la perspectiva del analista. Según García (1993), la narrativa audiovisual comprende las historias contadas a través de cualquier medio, como el cine, la radio, la televisión, y el vídeo. Cada uno de estos medios aporta a la construcción de relatos y textos narrativos basados en sus características distintivas. Estos medios han experimentado evoluciones narrativas particulares, influyendo y siendo influenciados por otras formas de expresión artística como la novela, el teatro y la fotografía.

La transición hacia lo digital y la integración de internet en el ámbito audiovisual ha propiciado, según Scolari (2004), el nacimiento de nuevas especies de formatos narrativos. El documental interactivo es una de estas nuevas formas que continúa en desarrollo y adaptación. Gifreu (2014) identifica este proceso como una búsqueda de estabilidad organizativa y productiva, sin perder el espíritu de la experimentación constante que caracteriza al medio.

Desde el nacimiento del documental multimedia interactivo, el campo audiovisual ha estado inmerso en una etapa de ensayo y experimentación. Reconociendo la vastedad de sus posibilidades creativas, se ha observado una predisposición natural hacia la hibridación con otros géneros y formatos. Según Gifreu (2014), las limitaciones del documental interactivo se encuentran en un estado de exploración constante, donde los confines de su capacidad narrativa se redescubren continuamente. Determinar las barreras de este formato, y más aún, predecir su evolución narrativa, presenta desafíos significativos.

La arena de los documentales interactivos se ha convertido en un campo de producción vanguardista, integrando lenguajes y sistemas de comunicación multimodales, y creando experiencias interactivas en las que los usuarios adoptan roles fundamentales. Dada la novedad y la falta de estandarización en estos métodos, las producciones de documentales interactivos no se ciñen a ningún formato preexistente. La combinación de tecnología interactiva con temas documentales de relevancia está forjando una narrativa documental en proceso de definición.

En el ecosistema mediático digital contemporáneo, marcado por una constante evolución en contenido y formas de interacción, la narrativa transmedia se destaca como una característica principal. Los proyectos de cine documental actuales suelen implementarse a través de enfoques multiplataforma, lo que conlleva una reconfiguración de géneros y formatos. Scolari (2015) argumenta que la aparición de nuevas especies narrativas es un reflejo de la evolución de los medios en respuesta a la intervención de internet, que ha reconfigurado el ecosistema mediático completo.

La interactividad, combinada con procesos de comunicación, guía la dirección de esta narrativa emergente. La forma interactiva no solo establece una nueva plataforma para la visualización y participación del contenido, sino que también

desarticula el discurso lineal tradicional. Actualmente, estamos presenciando un paradigma en el que la audiencia, cada vez más fragmentada, interactúa con nuevos tipos de medios y enfrenta un aumento exponencial en la disponibilidad de contenido. Los medios tradicionales no han desaparecido, sino que están evolucionando para adaptarse y sobrevivir dentro de este nuevo entorno.

La tecnología ha impactado significativamente las nuevas formas narrativas, particularmente en tres elementos: lo multimedia, la interacción y lo crossmedia. Estos elementos se convierten en los ejes centrales al abordar el complejo campo de los documentales. Los documentales interactivos no se definen únicamente por su entorno digital o por la implementación de tecnologías digitales; su clasificación trasciende el mero uso de dispositivos digitales, requiriendo una interacción física activa entre usuarios y contenido.

Según Gaudenzi (2009), la participación cognitiva en los documentales interactivos va más allá de la mera interpretación; su objetivo es establecer nuevos modelos de lógica y posibles subjetividades que reflejen la realidad. Además, el nacimiento de nuevas formas de interacción introduce características generativas tanto para el usuario como para el productor de contenido, mientras que el autor o director pierde el control absoluto sobre el proceso creativo, lo que puede llevar a resultados finales que divergen de su visión original.

Miller (2004) define los documentales interactivos como una experiencia cinematográfica participativa no ficcional, donde los espectadores tienen la oportunidad de elegir el material y la secuencia de visualización, así como entre distintas pistas de audio. Goodnow (2014) remonta el origen del documental interactivo al experimento de la película interactiva, donde la acción física permite la selección de contenido en tiempo real.

El documental interactivo se configura como una representación compleja y abierta, siempre sujeta a cambio y reinterpretación, y se erige como un medio para la difusión del conocimiento factual. Los documentales interactivos, definidos como aplicaciones interactivas online y offline, tienen el propósito de presentar y permitir la interacción con la realidad, lo que demanda tecnología adecuada para facilitar esta función comunicativa.

2.9 De lo analógico a lo digital, de lo lineal a lo interactivo

El término narración generalmente alude a tres elementos fundamentales: la representación de la historia, la estructura a través de la cual se organiza y el acto mismo de contarla. Ricoeur (1984) subraya la importancia de ambos, el contenido y las condiciones de enunciación, al considerar la narrativa. En los modelos de comunicación tradicionales, la narrativa tiende a ser unidireccional, dirigida por un narrador que selecciona la información y la dispone en una secuencia lineal para controlar el tiempo narrativo y provocar emociones específicas en la audiencia, como el suspense, la sorpresa o la curiosidad.

La narrativa lineal tradicional se caracteriza por historias con estructuras cerradas y estables, organizadas por un narrador que ofrece un acceso determinado a la obra. En contraste, las narrativas interactivas permiten un contenido abierto y una estructura generada por el usuario a través de la navegación, lo que constituye un nuevo modo de pronunciación narrativa.

Las narrativas audiovisuales han sido definidas desde distintas perspectivas. García Jiménez (1993) señala que la narrativa audiovisual incluye la narrativa inherente a cada medio como el cine, la radio, la televisión y el video, cada uno con la capacidad de construir relatos y textos narrativos según sus condiciones específicas. También

destaca que la narrativa refleja la historia contada y la forma particular del relato; entendida en su conjunto, abarca la obra narrada por un autor, un período, una escuela o un país, así como la forma de expresión, incluyendo género, técnica y estilo.

Este principio permite a los autores analizar las formas de contar historias audiovisuales desde una perspectiva teórica, recurriendo a diferentes corrientes y textos de teóricos, así como de directores y creadores cinematográficos. Para comprender las narrativas audiovisuales, es esencial considerar los elementos y formas que las constituyen, desde la imagen y el sonido hasta influencias como la novela escrita, el teatro y la fotografía.

La narrativa interactiva se concibe como una forma comunicativa en la que los roles de emisor y receptor pueden intercambiarse, permitiendo a ambos acceder a las condiciones materiales para ingresar al canal y compartir una narrativa temporal. El paradigma de estas formas comunicativas sigue siendo la distinción entre lo lineal y lo no lineal.

Los medios digitales se han convertido gradualmente en el principal vehículo de narrativas contemporáneas, dando lugar a un nuevo estilo narrativo caracterizado por una mayor participación de los usuarios en la transformación de la construcción narrativa. Este modelo desafía muchos de los supuestos establecidos por la teoría narrativa desde Aristóteles, haciendo que las grandes categorías clásicas ya no sean útiles para explicar los fenómenos emergentes en la producción de ficción interactiva y el mercado expandido del hipertexto.

Gifreu (2011) sostiene que la narrativa interactiva documental rompe con el discurso lineal y unidireccional para fomentar el aprendizaje a través de otras estructuras de disposición de la información, requiriendo la interacción del público en un proyecto de narrativa multimedia. Esta predisposición sugiere que la presencia teórica de un

autor sobre la obra se desvanece, transformando al lector en usuario que asume contenidos abiertos, estructuras variables y significados múltiples, convirtiéndose en protagonista de la narrativa.

En la narrativa oral, el narrador tiene la capacidad de modificar el contenido y el orden de la historia en respuesta a su audiencia. Así, los elementos de una narrativa interactiva deben entenderse como eventos que se experimentan en una secuencia temporal dinámica, más que como objetos estáticos en un espacio.

Zavala (2008) propone analizar las microformas narrativas (literarias) como relatos breves y vertiginosos con contenido ficcional, diseñados meticulosamente, reflejando las características predominantes de las narrativas audiovisuales actuales. Se sugiere usar parámetros de análisis de formas narrativas para identificar coincidencias y estructuras dentro de estos relatos breves.

2.10 Las narrativas audiovisuales contemporáneas y el interactor

Las narrativas audiovisuales contemporáneas han incorporado la interactividad como un medio para que el interactor ejerza un rol activo dentro de la narración, alterando los procesos tradicionales de producción audiovisual y los modelos de comunicación establecidos. Al otorgar al usuario el control de la navegación, se le concede no solo la libertad de consumir e interactuar a su propio ritmo, sino también la capacidad de convertirse de un consumidor pasivo en un creador activo, forjando conexiones a través de la historia y la tecnología.

En la esfera de los documentales interactivos, la narración evoluciona hacia una naturaleza caleidoscópica, emergiendo de la interacción con elementos narrativos complejos. La hipertextualidad se convierte en una herramienta fundamental para construir historias, desafiando las narrativas lineales tradicionales y permitiendo la

creación a partir de la fragmentación y reconstrucción de elementos proporcionados por la plataforma. Lévy (2000) destaca el hipertexto como una metáfora universal para las múltiples realidades en las que se juegan significados.

El consumo individual de estas narrativas interactivas favorece el aprendizaje simbólico y la colaboración entre sujetos, generando conocimiento compartido. La interactividad impulsa el desarrollo de habilidades y competencias, ya que el descubrimiento de cada fragmento de información conlleva a tomar decisiones y construir narrativas propias, profundizando la inmersión en el relato. Aquí se destaca el contraste entre el documental tradicional lineal y el documental interactivo no lineal: la relación con la información a través de la interfaz tecnológica permite el desarrollo de una narrativa propia.

De hecho, la tendencia a dejar al lector sin apenas sentido de la conclusión –sea porque no se le descubre el desenlace de una narración dada, o porque deja la historia antes de que ocurra ningún desenlace– que se da en muchas obras de nuestro siglo demuestra que hace ya tiempo que los escritores y los lectores han aprendido a convivir (y a leer) con un final abierto mucho mejor de lo que sugieren los debates sobre la narrativa (Landow, 2005:287).

La interactividad en los documentales puede parecerse a la lógica de un videojuego, donde la navegación busca descubrir ideas, enfrentar conflictos y generar reflexión. Sin embargo, aunque la narrativa se construye de manera no lineal, la comprensión de la misma en la mente del interactor tiende a seguir una secuencia lineal, respetando la estructura aristotélica de planteamiento, nudo y desenlace. Landow (2005) argumenta que la tendencia a finales abiertos en la literatura contemporánea evidencia la adaptación de escritores y lectores a narrativas con conclusiones no determinadas.

Para completar el modelo de comunicación en un documental interactivo, es necesaria la presencia de un espectador-lector. El interactor, a través de la experiencia de decisión, integra sus propios referentes, intereses y curiosidades,

dando significado a la narrativa. Greenaway sugiere que la experiencia enunciativa del cine no reside en la pantalla o el dispositivo, sino en el espíritu humano que le otorga realidad (Coonan, 2017).

El interactivo, en su necesidad de descubrir la narrativa, establece sus propias reglas y, en el proceso de exploración y descubrimiento, se convierte en un jugador atento a la búsqueda de acciones que culminen en ideas, experiencias, conocimientos o emociones. En los documentales interactivos más sofisticados, la relación con el interactivo se intensifica al permitirle modificar, participar y proponer contenidos que son visibles para otros, transformando la experiencia de navegación y convirtiéndose en un productor de su propio consumo narrativo.

Capítulo 3. La producción audiovisual interactiva

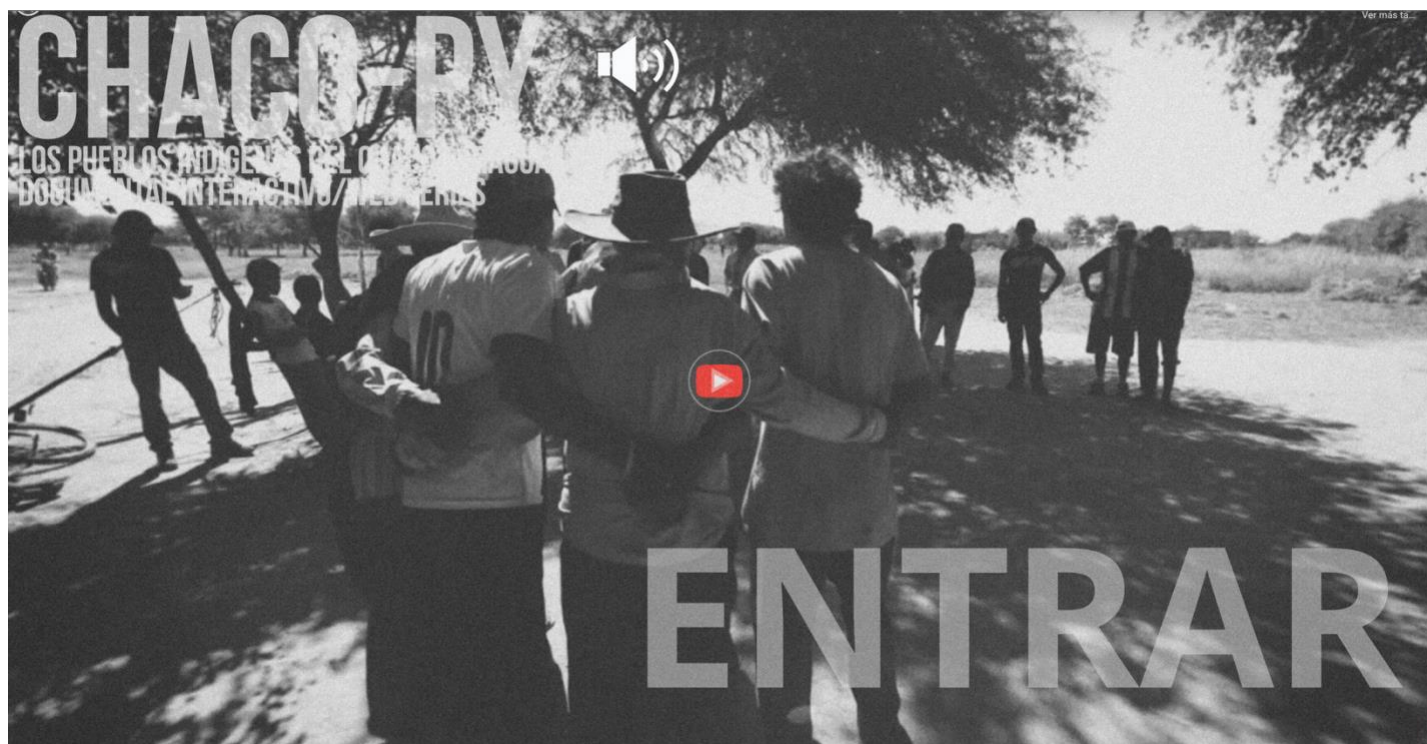


Imagen 3: interfaz de inicio del documental interactivo "Chaco" - <https://www.chaco-py.com/>

En el presente capítulo, nos adentramos en el estudio de las narrativas audiovisuales contemporáneas, enfocándonos en los procesos digitales, multimedia e interactivos que han redefinido la experiencia y comprensión del documental. Se delimitará el contexto de los formatos interactivos en la Web, distinguiendo entre documentales etnográficos y lineales de los interactivos no lineales, y se trazará el recorrido histórico de su evolución en relación con los avances tecnológicos que han propiciado un cambio radical en la narración y producción documental.

Abordaremos cómo la digitalización ha agregado nuevas capas de significado a las narrativas, modificando su forma y los enfoques de análisis. Sin embargo, también se ha creado una brecha entre la interacción social y computacional, un fenómeno que merece atención detallada. Se examinará el concepto de interacción desde sus raíces sociológicas, establecidas por George Simmel (1917), extendiéndose hacia la relación entre seres humanos y tecnología, particularmente en la Interacción Humano-Computadora (HCI).

La interactividad se discutirá como el lazo que une a la sociedad con la tecnología, y su definición estará intrínsecamente ligada al desarrollo tecnológico. De acuerdo con Bedoya, la interactividad es la capacidad del receptor para influir en un mensaje de manera no lineal, dentro de los parámetros definidos por el emisor y los límites del medio.

El capítulo resaltará la importancia de la participación activa del receptor, transformándolo de espectador pasivo a agente activo dentro de la narrativa, con especial énfasis en los contextos no lineales de comunicación. Se subrayará la relevancia de una estructura accesible y una interfaz intuitiva para facilitar una interacción efectiva.

Se hará una crítica a la malinterpretación y uso indebido del término interactivo, a menudo asociado incorrectamente con la tecnología y promesas de intervención

narrativa no cumplidas. La discusión abordará la esencia de la interactividad: retroalimentación, control, creatividad, comunicación, adaptación y productividad, y cómo la creatividad y la adaptación permiten que las narrativas interactivas se transformen a través de la participación del usuario.

Este capítulo también se centrará en la importancia del sistema de navegación y la estructura en la creación de propuestas interactivas, adaptándose a las necesidades específicas del usuario y garantizando que cada proyecto interactivo se conciba con un enfoque único.

Finalmente, nos dedicaremos a desentrañar los distintos aspectos de la interactividad en el documental, su importancia histórica, su desarrollo en la era digital y su impacto en las formas de comunicación contemporáneas.

3.1. Aproximaciones a la interactividad

Hablar de interactividad supone un acercamiento de la sociedad ligada a la tecnología; donde el concepto está íntimamente asociado al desarrollo tecnológico. “Interactividad es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónica (Bedoya, 1997).

La utilización indiscriminada de la palabra interactivo ha conducido a una gran confusión en su asociación con la tecnología y a veces como una promesa falsa de intervención en las narrativas. La denominada televisión interactiva, que permite al usuario elegir la programación a la que desea acceder, se confunde a menudo con la interactividad cuando en realidad se refiere a la navegabilidad y usabilidad del sistema. Así, la llamada televisión interactiva en sí misma no cumple con la verdadera interactividad.

La interactividad posee cualidades distintas: retroalimentación, control, creatividad, comunicación, adaptabilidad y productividad. Estos aspectos, descritos por Gifreu (2010), resaltan que el control se extiende más allá de las acciones interactivas diseñadas para motivar al usuario a un intercambio activo y significativo. La creatividad no solo es intrínseca al proceso, sino que también debe fomentar la participación personal del usuario. La capacidad de adaptación se refiere a cómo los sistemas interactivos pueden evolucionar y reformarse a partir de la retroalimentación de los usuarios.

Al crear una propuesta interactiva, el sistema de navegación y la estructura son fundamentales. Se define la complejidad según las necesidades del usuario, y cada proyecto documental debe ser concebido con su propio desarrollo en mente. Gifreu (2010) identifica los sistemas de navegación más comunes en función de su estructura:

- **Lineal:** una navegación de un solo camino donde el usuario sigue una ruta predefinida, común en aplicaciones y libros multimedia.
- **Reticular:** basado en hipertextos, este sistema otorga al usuario libertad de elección, aumentando la interactividad a costa de una posible desorientación.
- **Jerarquizado:** una combinación de linealidad y reticularidad, organizando la información por contenido y dificultad, permitiendo cierta libertad de selección.

Además, Orihuela y Santos (1999) describen estructuras interactivas más complejas:

- **Estructura Ramificada:** un diseño lineal que se flexibiliza con la adición de nodos, permitiendo una lectura secuencial con mayor interactividad.

- **Estructura Concéntrica:** una secuencia lineal entre nodos de distintos niveles, sin navegación entre nodos del mismo nivel, exigiendo al usuario completar tareas para acceder a niveles superiores.

Por otro lado, Del Moral (1998) ofrece una clasificación más general que se enfoca en los diseños de interfaces multimedia:

- **Diseño lineal:** un camino fijo desde el inicio al final.
- **Diseño espiral:** navegación a través de situaciones diversas desde un concepto central.
- **Diseño ramificado:** construcción multimedia basada en decisiones del usuario.
- **Diseño multiopciones:** personalización del contenido según el perfil del usuario, ideal para material educativo.
- **Diseños regenerativos:** adaptables a las cualidades y habilidades del usuario, utilizando diferentes programas y materiales.

Esta exploración de las estructuras interactivas revela la complejidad y las consideraciones necesarias para diseñar experiencias que no solo involucren al usuario tecnológicamente, sino que también lo hagan de manera creativa y significativa.

3.2 Aplicaciones interactivas

La interactividad tiene sus fundamentos en el multimedia, que amalgama textos, imágenes estáticas y en movimiento, sonidos y animaciones. Estos pueden almacenarse en diversos medios como discos multimedia, *CD-ROMs*, aunque este último esté en desuso, unidades de almacenamiento externo como USB o discos duros externos, o alojados en sitios Web. Es esencial reconocer que el término

multimedia representa la integración de diversos códigos comunicativos a través del uso de lo digital, como señala Bartolomé (1999).

En el contexto actual, los sistemas multimedia son inherentemente interactivos, permitiendo a los usuarios una experiencia de navegación enriquecida con múltiples formas de información. Existen dos características fundamentales en las aplicaciones multimedia:

Multimedia: presenta información a través de una combinación lógica y secuencial de textos, gráficos, sonidos, animaciones y videos, entre otros.

Hipertextual: representa un estilo de interactividad basado en sistemas de hipertexto, que son redes de información compuestas por unidades o módulos interconectados por enlaces. Esta estructura fomenta una experiencia no lineal, permitiendo a los usuarios seleccionar y seguir su propio camino en la aplicación sin estar confinados a una secuencia lineal de información.

Theodor Nelson, en 1967, acuñó el término hipertexto refiriéndose a una estructura interactiva que posibilita una lectura no lineal basada en las elecciones del usuario. Las aplicaciones interactivas promueven una relación dinámica entre el usuario y el programa, otorgando al primero la libertad de trazar su propio itinerario dentro de la aplicación, lo que resulta en una experiencia personalizada y profundamente inmersiva.

Según Consuelo Belloch (2012):

El uso de los diferentes códigos o medios en la que se presenta la información viene determinado por la utilidad y funcionalidad de estos dentro del programa. Y, la inclusión de diferentes medios de comunicación -auditivo, visual- facilita el aprendizaje, adaptándose en mayor medida a los sujetos, a sus características y capacidades (pueden potenciar: memoria visual, comprensión visual, memoria auditiva, comprensión oral, etc.) (Belloch, 2012).

La irrupción de los nuevos medios de comunicación y el internet ha potenciado significativamente la participación activa de los usuarios. En el ámbito de los documentales interactivos, los usuarios pueden clasificarse según su nivel de participación. Un gran número se mantiene como *lurkers*, es decir, observadores que no interactúan activamente con el contenido. Sin embargo, hay quienes contribuyen con textos, imágenes y videos, participan en foros de discusión o comparten contenidos en comunidades de medios sociales.

Las producciones como *A Journal of Insomnia* (2012) invitan a la participación de los usuarios en diversos grados, desde acciones sencillas hasta involucramientos que trascienden el entorno digital y se extienden al espacio físico real. Gifreu (2011) describe al espectador de un documental interactivo con características distintivas:

- Interactor en lugar de espectador: la figura pasiva del espectador se transforma en un interactor activo que toma un papel central en la experiencia narrativa.
- Doble mirada del interactor: este término alude a la habilidad del interactor de ver y comprender la historia desde una perspectiva dual: como consumidor de la narrativa y como participante activo que puede influir en su desarrollo.
- Doble interacción del interactor: más allá de la interacción con el contenido del documental, el interactor también puede interactuar con otros usuarios, compartiendo y enriqueciendo la experiencia colectiva.
- Participación de acuerdo a la voluntad del interactor: los interactores deciden el nivel de su participación, que puede variar desde una interacción mínima hasta una contribución significativa y activa en la narrativa.

Estas características remarcan el rol protagónico del interactivo en la construcción de la experiencia del documental interactivo, definiendo la interactividad como un espectro que varía según el interés y compromiso del usuario.

3.3 Lo transmedia del documental interactivo

La discusión sobre la realidad de los documentales interactivos y su conceptualización como género paralelo es vital en el entendimiento de su posición dentro de la ecología de los nuevos medios. Scolari, en sus trabajos sobre hipermediaciones y la gramática de los medios (2006, 2008a, 2015) aporta un marco teórico relevante que puede ayudar a profundizar en esta argumentación.

Primero, es esencial reconocer que los documentales interactivos se caracterizan por una serie de elementos distintivos que conforman sus formas narrativas. Estos elementos van más allá de la simple presentación de contenido; implican la participación activa del usuario, la no linealidad de la narrativa, y la multimedialidad, donde textos, imágenes, sonidos y videos no solo coexisten sino que interactúan entre sí de maneras que tradicionalmente no son posibles en los documentales lineales.

Scolari hace hincapié en la importancia de la interacción y la participación en la era de la convergencia mediática, donde el usuario ya no es un receptor pasivo, sino un agente activo que cocrea el mensaje. Esta transformación de espectador a interactivo redefine el proceso narrativo, creando un espacio donde la historia no es contada sino vivida y explorada.

Además, la ubicación de los documentales interactivos dentro de la ecología de los medios resalta la dinámica de constante cambio y adaptación de este género. Siguiendo a Scolari (2015), la ecología de los medios sugiere que todos los medios

existen en relación unos con otros, evolucionando constantemente y afectándose mutuamente. En este sentido, los documentales interactivos no son una entidad estática sino que se encuentran en un estado fluido, enriqueciéndose con cada nueva tecnología y práctica cultural que emerge.

La fase emergente de construcción en la que se encuentran los documentales interactivos, como se menciona en el texto, indica que aún están definiendo su lenguaje, sus técnicas y sus estándares. No hay un conjunto fijo de reglas o expectativas, lo que permite una gran libertad creativa pero también presenta desafíos en términos de producción y análisis.

Scolari también hablaría de la narrativa como un ecosistema en el que las historias se adaptan y evolucionan. Los documentales interactivos son parte de este ecosistema, interactuando con otros medios y tecnologías, y su naturaleza emergente es una respuesta a las necesidades y comportamientos cambiantes del público y las posibilidades abiertas por las nuevas tecnologías.

En conclusión, al abordar los documentales interactivos desde la perspectiva de Scolari, se puede argumentar que estamos presenciando una forma de narrativa en transición, una que refleja la interactividad y participación que define nuestra era mediática. Este género está redefiniendo no solo cómo se cuentan las historias, sino también cómo las experimentamos, lo que marca un territorio emocionante y aún inexplorado para creadores, académicos y audiencias por igual.

La realidad de los documentales interactivos se encuentra en una etapa fascinante de evolución. Aunque comúnmente se les designa como tales por sus propios autores y por las etiquetas de producción establecidas, su conceptualización desde la academia es todavía incipiente. La existencia de estudios que buscan encasillarlo dentro de un marco único es un testimonio del desafío inherente a definir un género tan dinámico y multifacético. La atención se ha dirigido principalmente a la

hipermedia o crossmedia más que a proyectos estrictamente transmedia, lo que refleja la complejidad de establecer conceptos claros en un campo que está aún definiendo sus principios y métodos de producción.

Contrario a las narrativas transmedia, los documentales interactivos tienden a ser identificados con una narrativa que se inclina más hacia la ficción. Esta distinción se hace evidente en la literatura de Jenkins y otros, quienes han intentado definir las formas narrativas de los documentales interactivos en términos más cercanos a los videojuegos y la animación que a trabajos anclados en la narrativa transmedia propiamente dicha. Por ende, es crucial reconocer la narrativa transmedia como un fundamento de cualquier producción, independientemente del medio o la plataforma digital utilizada. La transmedia busca la expansión de sus narrativas a través de diferentes medios, más allá de centrarse únicamente en relatos específicos.

La comprensión de cómo la narrativa transmedia funciona tanto en la producción de novelas como en la producción documental ofrece una perspectiva enriquecedora que puede iluminar los principios que constituyen el mundo de las narrativas documentales y hasta qué punto sus elementos fundamentales han sido transformados, tanto para el público como para el creador.

El documental, como género, ha sido históricamente una herramienta poderosa para el entendimiento de la sociedad. Ha servido para representar la vida y ofrecer diversas perspectivas sobre la cultura, la sociedad y la política. Bruzzi (2000) describe al cine documental como una negociación con la realidad, lo que implica una fusión entre la experiencia del cineasta y su interpretación de ella.

En el documental interactivo, el usuario no solo observa, sino que participa activamente, convirtiéndose en el creador de su propia experiencia documental. Esta capacidad de negociación de la historia sugiere la existencia de múltiples realidades, ofreciendo una perspectiva personal del evento documentado. Gaudenzi

señala que los medios interactivos permiten capturar diversas perspectivas de la realidad, otorgando a todos la oportunidad de documentar un hecho.

El documental interactivo, producto de los medios digitales, conserva elementos del audiovisual tradicional, pero se diferencia principalmente por su interactividad. Gifreu apunta a un deseo de orientar estos documentales más hacia la comunicación cultural que como simples medios de información. Esto ha llevado a los creadores a experimentar con proyectos financiados principalmente por entidades culturales y de entretenimiento.

El trabajo de Gifreu (2011) ha sido fundamental para comprender la evolución de los documentales interactivos, clasificar sus tipologías y proponer una taxonomía, siempre partiendo del concepto de transcribir la realidad a través de la interacción entre el autor, el discurso y el interactor. Estos elementos narrativos abiertos y complejos están sujetos a constantes cambios, y su discurso representativo se mueve en un terreno fronterizo entre el documental tradicional y el interactivo.

En resumen, el documental interactivo se erige como un género emergente que integra lo audiovisual, lo documental, lo interactivo y lo digital. Su estructura de interacción puede variar desde una perspectiva única hasta una multiplicidad de caminos y resultados, reflejando la diversidad de la realidad y la complejidad de su representación. La experiencia documental se amplía, enriqueciéndose con un nuevo sistema mediático que facilita nuevas modalidades perceptivas en el ámbito digital e interactivo, abriendo así un campo de posibilidades para la expresión y el género documental.

El término inmersión en el contexto de los documentales interactivos es esencial para comprender cómo los usuarios se relacionan con los medios digitales. La inmersión es una característica definitoria de estos medios, como argumenta Janet Murray (1999), y es crucial en la experiencia del usuario. La interactividad y la

inmersión son los pilares sobre los cuales se erige el valor agregado de los medios digitales, motivando la participación y la interacción de los usuarios.

La inmersión, en particular, se refiere al grado en que el usuario se siente envuelto en el entorno narrativo. No es simplemente la capacidad de navegar a través de una interfaz, sino la sensación de estar presente y comprometido con el mundo que el documental interactivo presenta. En el caso de los documentales interactivos, esta inmersión se manifiesta en la habilidad de explorar narrativas no lineales, permitiendo a los usuarios seleccionar y secuenciar historias a través de bifurcaciones e interconexiones, lo que contrasta con la secuencia fija y continua de los documentales lineales.

La inmersión se ve afectada por la estructura del documental. En documentales lineales tradicionales, la historia se desarrolla de manera secuencial y ordenada, lo cual es familiar y accesible para la audiencia acostumbrada al consumo de narrativas lineales. En cambio, los documentales interactivos desafían esta familiaridad, ofreciendo una visualización desordenada y permitiendo al usuario participar activamente en la construcción de la narrativa. Esto no solo cambia la forma en que se consume la historia, sino también cómo se internaliza y se comprende la información presentada.

El consumo de medios interactivos es a menudo una experiencia más personalizada y puede ser profundamente personal, dada la naturaleza de los dispositivos a través de los cuales se accede, como computadoras y dispositivos móviles. Esta personalización de la experiencia documental puede fortalecer el vínculo social a través de la colaboración y la participación activa en comunidades en línea. Sin embargo, la implicación activa puede ser un desafío para algunos usuarios que no están acostumbrados a la interactividad o que se enfrentan a barreras técnicas.

Gifreu (2013) justifica la necesidad de analizar y clasificar los distintos modos de navegabilidad e interacción en los documentales interactivos. La navegación puede ser ramificada, hipertextual, audiovisual, sonora, e incluso inmersiva/simulada, inspirada en los principios narrativos de los videojuegos. Estos modos ofrecen distintas vías para que el interactor se sumerja en el contenido, seleccionando su propio camino a través de la historia.

El modo de interacción también es crucial, ya que dicta cómo los usuarios se comunican con la interfaz y entre sí. Puede incluir la interacción social a través de tecnologías web, generativas, donde el interactor asume un papel activo en la generación de contenido, y física/experimentada, que implica la participación del usuario a través de acciones físicas o geolocalización.

La inmersión es, por tanto, un complejo entrelazado de narrativa, tecnología y experiencia del usuario que define la singularidad de los documentales interactivos. Estos documentales ofrecen un nuevo paradigma en el que la narrativa no solo se cuenta, sino que se vive y se experimenta, ampliando el entendimiento y la participación del usuario en la construcción de la realidad documentada. El desafío radica en equilibrar la profundidad de la inmersión con la accesibilidad y la facilidad de uso, asegurando que la experiencia sea significativa y enriquecedora para una gama amplia de usuarios.

La obra de Arnau Gifreu (2011, 2012, 2013) constituye una referencia esencial para comprender la evolución del documental interactivo y su creciente impacto en los ámbitos de la producción, distribución y consumo de medios. La idea de que los documentales interactivos han alterado los procesos y la lógica de producción es una observación aguda que destaca la disrupción que estos han causado en la industria tradicional. La interactividad y la multimodalidad emergen como los pilares de esta transformación, redefiniendo no solo la forma en que los documentales se

crean y se presentan al público, sino también la naturaleza de la participación de la audiencia.

En el contexto de la convergencia mediática, los documentales interactivos están siendo reconocidos cada vez más por sus contribuciones significativas a la no ficción interactiva. Gifreu (2013) argumenta convincentemente que la interactividad no es meramente un elemento adicional, sino que es fundamental para la narrativa; es el principal vehículo a través del cual se entrega y se experimenta el contenido. La multimodalidad complementa esta interactividad, permitiendo una representación más rica y compleja de la realidad, que desafía las categorías tradicionales y las convenciones del género documental.

La investigación de Gifreu (2013) se adentra en cómo los documentales interactivos han modificado la trayectoria de los tres elementos fundamentales de la comunicación en el documental: el emisor, el texto y el receptor. Estos cambios no solo afectan la expresión y circulación de los documentales, sino también cómo se integran en el ecosistema mediático más amplio. La adopción de lenguajes de programación avanzados como HTML5 y sistemas abiertos y generativos promete una evolución previsible en la que se intensificarán las interacciones y la participación de la audiencia.

Mirando hacia el futuro, Gifreu (2013) predice que los documentales interactivos evolucionarán hacia un metagénero que cruza los límites entre ficción y no ficción, entre interactividad y narrativa tradicional. Este metagénero se convertirá en un contenedor para diversos formatos y narrativas, trascendiendo las definiciones convencionales y consolidando su lugar dentro de la industria de los medios como una forma distinta y emergente de documental.

El análisis de Gifreu (2013) proporciona un marco para comprender los documentales interactivos como entidades dinámicas en constante evolución, cuya

naturaleza flexible y adaptativa los sitúa en el centro de la innovación en medios digitales. La transición de los documentales interactivos a un metagénero refleja la maduración del campo y su potencial para influir en la forma en que entendemos y nos relacionamos con los medios en la era digital. Este enfoque visionario ofrece un mapa conceptual para futuras investigaciones y desarrollos en el campo de la documentación interactiva.

Para el análisis de documentales interactivos en esta investigación, se ha observado una diversidad de estructuras y tipologías que reflejan la singularidad de cada proyecto. Algunos de los documentales destacados incluyen:

- *Welcome To Pine Point* (2011) de Paul Shoebriidge y Michael Simons, se erige como una representación multimedia de asentamientos de pequeñas ciudades canadienses surgidos durante el auge de la minería en la década de los sesenta, hoy extintos. Este documental interactivo se inscribe en la tradición de narrativas digitales (Bolter & Grusin, 2000).
- *Thanatorama* (2007), un experimento narrativo interactivo francés, combina elementos de documental e interacción, permitiendo que el interactor seleccione su propio destino dentro de la obra. Este enfoque se alinea con la noción de hipertexto en narrativa interactiva (Landow, 1992).
- *Prison Valley* (2009) es un ejemplo de documental interactivo que utiliza múltiples medios, incluyendo fotografías, videos y animación inmersiva. Ofrece una experiencia de usuario similar a un videojuego, lo que puede vincularse con la convergencia de medios (Jenkins, 2006) y la narrativa transmediática (Jenkins, 2003).
- *We Feel Fine* (2006), de Jonathan Harris, adopta un enfoque innovador al explorar las emociones profundas a través de una representación programada. Este documental interactivo utiliza datos recopilados por el motor de búsqueda de Google para rastrear frases en blogs en tiempo real,

lo que refleja la utilización de fuentes digitales en la investigación académica (Boellstorff et al., 2012).

- *Life In A Day* (2010), un proyecto colaborativo, incorpora elementos de narrativa colectiva al construir montajes a partir de imágenes enviadas por usuarios. Esto se alinea con la noción de prosumidores (Toffler, 1980) en el contexto de contenidos mediáticos.
- *Global Remake - Man With A Movie Camera* (2007), dentro del mismo proyecto, presenta un ejercicio colaborativo que reinventa una obra cinematográfica icónica de Vertov (1929). Esta práctica se conecta con la noción de *remix* en la cultura digital (Lessig, 2008).
- *RIP! A Remix Manifesto* (2008), de Brett Gaylor, invita al público a remezclar sus propias películas siguiendo principios de código abierto. Este enfoque se relaciona con la cultura del *open source* (Raymond, 2001) y la participación activa del usuario.
- *The Whale Hunt* (2007), un experimento de Storytelling humano, se basa en la captura de fotografías tomadas cada cinco minutos durante el periodo ballenero. Estas imágenes se organizan en una base de datos para producir una edición automatizada, reflejando la minería de datos y la narrativa generada por el usuario (O'Reilly, 2005).
- *Locative media* (2009), producido por David Lynch y dirigido por Austin Jack Lynch, consiste en una serie de entrevistas al estilo del género cinematográfico de la *road movie*. Este enfoque se relaciona con la noción de entrevistas en el camino (Cresswell, 2006) en la investigación cualitativa.
- *Deeper They Bury Me: A Call from Herman Wallace* (2015), producido por la National Film Board de Canadá, destaca las narrativas basadas en testimonios que cuestionan el sistema judicial estadounidense. Esto se vincula con el análisis crítico de políticas públicas (Dunn, 2012).

- *A Machine To See With* (2010), un experimento cinematográfico en primera persona, ofrece una crítica al mundo del consumo y la crisis financiera global. Esta obra experimental refleja la exploración de nuevos medios (Manovich, 2001) y la participación del usuario.
- *Proyecto Blast Theory* (1991) se destaca por su transformación de espacios físicos en experiencias narrativas y lúdicas. Este enfoque se relaciona con la convergencia de la realidad aumentada y la narrativa (Dena, 2009).
- *Collapsus: Energy Risk Conspiracy* (2010) presenta una narrativa experimental sobre la crisis energética, combinando elementos de interactividad y animación en línea. Esto se alinea con la exploración de la convergencia de medios (Jenkins, 2006) en la representación de problemas globales.

Estos documentales interactivos, al adoptar diversas estructuras y tipologías, enriquecen la investigación académica y reflejan la evolución de las narrativas digitales en la era contemporánea.

3.4 Algunas definiciones de documental interactivo

El presente apartado, haremos una revisión de la evolución y naturaleza del documental interactivo, a través de un análisis detallado de las aportaciones de diversos académicos en el campo. Esta discusión se articula en torno a la conceptualización de la interacción en el documental, así como las implicaciones narrativas y estructurales que esta forma de documental representa.

Según Gifreu (2014), la evolución del documental puede ser entendida como una transición desde la representación de la sociedad en formatos no ficticios, hacia una modalidad de negociación con la realidad. Este cambio ha sido impulsado por

nuevas tendencias en el ámbito del documental. Gifreu sostiene que, en el contexto de los medios interactivos, las experiencias se reinterpretan de manera diversa en comparación con los documentales tradicionales, ofreciendo al usuario una experiencia inmersiva y control sobre el contenido presentado.

Gaudenzi (2009) amplía esta perspectiva al argumentar que los documentales interactivos van más allá de los formatos lineales o no lineales y aquellos disponibles en la Web. Estos requieren una participación activa del usuario, una interacción que va más allá de la pasividad del espectador tradicional.

Por su parte, Berenguer (2004) identifica al documental interactivo como un género emergente, caracterizado por la disolución del autor dentro de la obra. En este género, el control narrativo se pierde, ya que el interactor puede influir y modificar el sistema del documental. Este planteamiento subraya la interactividad como una característica definitoria del género.

Sin embargo, Gaudenzi (2009) también destaca que hay críticos que cuestionan si los documentales interactivos deben considerarse como tales, dada la ausencia de una voz narrativa fuerte y la predominancia del video sobre la interactividad en términos de navegación dentro del contenido visual.

Mitchell Whitelaw (2003) contribuye a esta discusión al ofrecer un enfoque sobre el uso creativo de los recursos en los documentales interactivos. Gaudenzi retoma esta idea, señalando que dicha creatividad se manifiesta a través de interfaces en computadoras, proporcionando nuevas interpretaciones de la realidad.

La diferencia entre un documental etnográfico lineal y un documental interactivo radica en la relación con los medios, las preferencias de los autores y participantes, y la manera en que el usuario interactúa con el contenido. Esto resulta en un producto final notablemente diferente de lo que el realizador inicialmente concibió.

Finalmente, los documentales interactivos se caracterizan por su objetivo de representar la realidad a través de aplicaciones interactivas en línea, con distintivos modos de navegación e interacción, dependiendo del nivel de participación diseñado. Estos documentales no solo buscan representar la realidad, sino también interactuar con ella, utilizando técnicas diversas y programas especializados. Esto permite una estructura multidesarrollo, explorando múltiples trayectorias y desenlaces generados por cada interactor.

...las expectativas del usuario son tan importantes como el orden del día del cineasta, en la definición de documental, y que la tecnología tiene un papel activo en la formación de una película (Gaudenzi, 2009: 2).

La esencia del documental reside en su capacidad para proyectar una realidad que el espectador percibe como auténtica e inalterada por la presencia de la cámara. Esta percepción se basa en las expectativas y juicios del espectador, quienes confían en que los eventos mostrados hubieran ocurrido de igual manera en ausencia de la grabación. Esta premisa subyace en la narrativa documental, independientemente de su formato.

En los documentales etnográficos tradicionales, caracterizados por una narrativa lineal, la historia se desarrolla de manera secuencial desde el principio hasta el final. Esta ruta está cuidadosamente controlada por el director, con una intención clara y un discurso delimitado. Aquí, el espectador es llevado a través de una experiencia predeterminada, guiado por la visión y el diseño del director.

Por el contrario, el documental interactivo introduce un enfoque revolucionario. Aunque parte de una temática definida, su forma de presentar el discurso no es lineal ni predecible. La interfaz del documental interactivo establece las expectativas iniciales, invitando al usuario a sumergirse en una obra audiovisual, multimedia e interactiva que demanda un compromiso activo. A través de la navegación, el usuario encuentra múltiples caminos y narrativas, donde la conclusión no es dictada

únicamente por el autor, sino que emerge de la interacción entre el diseño audiovisual y las elecciones del interactor.

Sin embargo, la singularidad del documental interactivo no reside solamente en esta interacción secuencial. Su verdadera innovación radica en la capacidad del usuario para modificar la obra, convirtiéndose en un elemento crucial de la narrativa. El espectador ya no es un mero receptor pasivo de contenido; se transforma en un cocreador activo, cuyas decisiones y participaciones redefinen y enriquecen la narrativa del documental.

Esta evolución del documental hacia la interactividad no solo cambia la forma en que se cuentan las historias, sino que también redefine la relación entre el creador, el contenido y el espectador. En este nuevo paradigma, el documental se convierte en un espacio dinámico y colaborativo, donde las fronteras entre autoría y audiencia se difuminan, dando paso a una experiencia narrativa más rica y participativa.

...comportamientos reactivos en los automatismos, también existen comportamientos participativos en determinadas obras de comunicación y expresión, pero, según esta definición, ni los unos ni los otros se pueden considerar comportamientos interactivos (Berenguer, 2004).

En el ámbito del documentalismo, se observa una distinción clara entre los formatos lineales y los interactivos. Los documentales lineales, reproducibles en dispositivos físicos como DVD o accesibles en la web, presentan componentes reactivos limitados. Estos elementos se activan mediante el control remoto del DVD, el uso del ratón, o comandos en un reproductor en línea, permitiendo acciones como activar subtítulos, seleccionar escenas o acceder a material extra. Estas funcionalidades, aunque ofrecen cierto grado de elección al espectador, no constituyen una interactividad genuina.

Por otro lado, el documental interactivo introduce una dimensión completamente diferente. Este requiere un involucramiento activo del espectador, quien debe comprender y explorar zonas activas, tomando decisiones que no solo afectan la experiencia de visualización sino que también contribuyen a la obra del autor. Cada clic en este contexto trasciende una simple elección, transformándose en una participación creativa en la narrativa del documental.

Esta evolución constante es lo que caracteriza al documental interactivo como un organismo vivo. A diferencia de los documentales lineales, cuyo proceso de producción concluye una vez editados, los documentales interactivos permanecen en un estado de flujo constante. Este dinamismo se debe a la continua contribución y participación de los usuarios, lo que Gifreu (2014) describe como sistemas vivos.

Gifreu también identifica características distintivas del documental interactivo desde diferentes perspectivas:

desde el punto de vista del autor (emisor):

- Pérdida del control tradicional por parte del director y regeneración constante del sistema
- Un rol más asistencial que directivo por parte del autor

desde el punto de vista del discurso o narración (texto):

- Terminología variada para referirse a proyectos similares
- Aplicaciones interactivas multimedia divulgativas y documentales
- Formatos vinculados con géneros de no ficción
- Documentación de realidades específicas
- Uso de hipertexto, nodos y vínculos
- Esquema nodal y bifurcado del discurso narrativo
- Narración no lineal

desde el punto de vista del interactor (recepción):

- Recepción en línea.
- Interacción basada en la toma de decisiones para avanzar en la narrativa.
- Surgimiento de nuevos receptores que configuran un nuevo tipo de audiencia.
- Sistema abierto y generativo: adaptable y en constante evolución.
- El espectador adopta un rol más activo: usuario-interactor-participante-colaborador.
- El documental interactivo, por lo tanto, redefine no solo la forma en que se narra una historia, sino también la relación entre el creador, el contenido y el espectador. Esta dinámica en evolución continúa desafiando y expandiendo los límites de cómo entendemos y participamos en el documentalismo en la era digital.

3.5 Desarrollo del documental interactivo

La evolución del documental interactivo representa un campo emergente en la narrativa contemporánea. A pesar de cierta resistencia por parte de realizadores tradicionales, quienes se muestran reticentes a explorar este medio innovador, el documental interactivo se perfila como un ámbito fértil para documentalistas vanguardistas. Estos nuevos creadores valoran la narrativa no lineal y la interacción activa del público, viendo en ellos oportunidades para enriquecer el relato documental. Mediante la integración de elementos diversos como cortes de periódicos, fotografías, archivos de audio y mapas, los documentalistas interactivos buscan ofrecer una experiencia inmersiva y multifacética sobre un tema específico.

La propuesta del documental interactivo no solo debe perseverar en este formato innovador sino también en la presentación de múltiples realidades y la generación de conocimiento. Se busca combinar estos elementos en una propuesta original, eficiente y atractiva para el espectador. Gifreu (2010) aporta una perspectiva valiosa al respecto, sugiriendo que la difusión de un documental interactivo debe contemplar narrativas, estrategias y recursos típicamente asociados con los videojuegos. Esta aproximación permite que el usuario juegue a través de la estructura narrativa diseñada, satisfaciendo una necesidad de entretenimiento y diversión. Además, es fundamental considerar la inmersión, el descubrimiento y la sensación de pertenencia del usuario para evitar que la experiencia se perciba como monótona y desinteresante.

En este sentido, el documental interactivo tiene el potencial de satisfacer tres necesidades fundamentales del interactor dentro de una misma propuesta: entretenimiento, conocimiento y relación social. Esto último se logra a través de la interacción con otros usuarios, el intercambio de material propio o de terceros, y la creación de un espacio de socialización alrededor del tema propuesto por el autor.

Así, el documental interactivo se establece como un medio dinámico y multifuncional, capaz de adaptarse a las exigencias contemporáneas de la narrativa digital y de satisfacer diversas expectativas del público. Su desarrollo continuo representa un desafío significativo para los creadores actuales, quienes deben navegar entre la innovación tecnológica y las demandas de un público cada vez más interactivo y participativo.

3.6 Avances y retos en el desarrollo del documental interactivo

El ámbito del documental interactivo, a menudo percibido como estancado por la reluctancia de los realizadores tradicionales a incursionar en él, representa un terreno fértil para los innovadores en el campo documental. Estos pioneros, a diferencia de sus predecesores, ven la narración no lineal y la participación activa del público como oportunidades cruciales para enriquecer creativamente sus obras. Mediante la integración de elementos como recortes de periódicos, fotografías, grabaciones de audio y mapas, los documentalistas interactivos buscan proporcionar una experiencia de navegación inmersiva, sumergiendo a los espectadores de manera profunda en los temas tratados.

La propuesta del documental interactivo no solo debe perseverar en su enfoque innovador, sino también ofrecer experiencias diversificadas que combinen la presentación de múltiples realidades con la generación de conocimiento. Esto requiere una propuesta original, eficiente y, sobre todo, atractiva para el espectador.

Según Gifreu (2010), para la difusión efectiva de un documental interactivo, es esencial considerar narrativas, estrategias y recursos típicos de los videojuegos. Esta aproximación fomenta que el usuario juegue a través de la estructura narrativa creada, satisfaciendo así una necesidad primordial de entretenimiento y diversión. Es igualmente crucial considerar la inmersión, el descubrimiento y la sensación de pertenencia del usuario para evitar que la experiencia se torne monótona y desinteresante.

En este contexto, el documental interactivo tiene el potencial de satisfacer tres necesidades fundamentales del interactor dentro de un mismo marco: entretenimiento, conocimiento y relación social. Esto último se facilita a través de la interacción con otros usuarios, el intercambio de material propio o de terceros, y la

creación de un espacio de socialización en torno al tema establecido inicialmente por el autor.

El documental interactivo representa un desafío significativo y una oportunidad para los documentalistas modernos. La clave está en navegar la convergencia de la innovación tecnológica y las expectativas de un público cada vez más interactivo y participativo, redefiniendo así la narrativa documental en la era digital.

3.7 Definiciones y características del documental Interactivo y su relación con la producción transmedia documental.

La relación entre el documental interactivo y la producción transmedia documental es un campo en constante evolución y redefinición, como se evidencia en una variedad de trabajos notables. Un ejemplo emblemático es *El hombre bestia* (2013) de Fernando Irigaray, que se presenta como un documental multimedia interactivo y lúdico en su sitio web. Este tipo de obras destaca por su capacidad de integrar múltiples proyectos y medios.

En algunos casos, los documentales interactivos forman parte de estrategias más amplias de proyectos transmedia, combinando ambos conceptos en una obra que trasciende diferentes medios. Otras veces, nos encontramos con proyectos que se definen directamente como transmedia, como *Las Simsombrero* (2014) de Tània Balló que incluye una variedad de formatos como documentos en línea, documentales de televisión, proyectos educativos y redes sociales, creando un ecosistema narrativo rico y diversificado.

Álvaro Liuzzi (2015) propone la metáfora de una orquesta sinfónica para describir la naturaleza transmedia, donde cada músico y su instrumento representan un medio

diferente, contribuyendo individualmente a la obra pero adquiriendo un significado más profundo cuando se combinan.

Retomando las definiciones, Henry Jenkins (2003) describe la evolución de los términos multimedia y crossmedia. Multimedia se refiere a contar una misma historia en distintos medios, ya sea por yuxtaposición o integración, manteniéndose dentro de los límites de los sitios web tradicionales. Crossmedia, en cambio, implica llevar historias a diferentes soportes que adquieren sentido como un conjunto integrado y multiplataforma.

En este contexto, la narrativa transmedia amplía y fragmenta las historias hipertextuales, potenciando la interacción con la audiencia. Se trata de experiencias desarrolladas en plataformas distintas para expandir y producir una historia más amplia y compleja, activando al público en la construcción de un universo narrativo.

Arnau Gifreu (2011) considera a los documentales interactivos como un género ya establecido y en rápida evolución hacia un metagénero en una estrategia crossmedia. Por otro lado, Carlos Scolari (2013) sugiere que el documental transmedia es una evolución del documental interactivo, situándose como un género en constante construcción. En este sentido, los documentales interactivos son un género consolidado que evoluciona hacia lo transmedia. Sin embargo, la clasificación del documental transmedia sigue siendo un tema de debate, lo que lleva a su denominación más adecuada como producción documental transmedia.

Esta exploración destaca la naturaleza dinámica y multifacética de los documentales en la era digital, donde la interactividad y la narrativa transmedia continúan redefiniendo los límites y posibilidades del género.

3.8 Narrativas autónomas en el documental interactivo y la producción

transmedia.

El documental interactivo y la producción transmedia presentan una clara conexión técnica, ambos aprovechando las posibilidades de una cultura convergente y atrayendo una amplia gama de consumidores. Aunque se diferencian en la calidad de la navegación debido a las disparidades socioeconómicas, ambos priorizan la interacción con los usuarios, fomentando grados diversos de participación y colaboración.

En los documentales interactivos colaborativos, una característica distintiva es la invitación a la acción, transformando a los usuarios en prosumidores que participan pero no necesariamente colaboran en la creación. En el ámbito transmedia, cada medio o plataforma se construye como una vía de acceso a un universo narrativo completo, involucrando activamente tanto a productores como a consumidores. Roberto Igarza (2013) describe cómo los usuarios reorganizan activamente el contenido en una escena transmedia, generando un ecosistema narrativo dinámico y en constante reconfiguración.

Fernando Irigaray amplía esta idea, proponiendo que para definir estas narrativas se requiere una perspectiva holística y transversal. Las historias transmedia se caracterizan por múltiples puntos de entrada, cada uno transformándose en una experiencia receptora diferente y capaz de evolucionar la obra original en una variedad de nuevas creaciones. Esto va más allá de la simple adaptación a múltiples plataformas; implica una narrativa compleja y participativa.

Igarza también señala que en la narrativa transmedia, la bidireccionalidad rompe con la tradicional unidireccionalidad del diálogo entre el autor y el espectador, entrelazando a los usuarios en la producción de discurso y significado. Esta interacción supera los límites de los documentales interactivos, proponiendo una

interacción individualizada que se extiende más allá de las narrativas lineales y los hipertextos.

Jorge Mora (2009) describe la narrativa transmedia como un mundo de posibilidades narrativas lineales y/o circulares, donde la historia se construye y se experimenta a través de la retroalimentación. José M. Catalá (2011) considera al webdocumental como una expresión del postdocumental en la era de la posverdad, destacando su compromiso con la realidad, pero trascendiendo hacia exploraciones más profundas de lo que se considera real.

Las narrativas transmedia se entrelazan con temas realistas, abordando cuestiones sociales, políticas, culturales y antropológicas. Este enfoque amplía la definición tradicional del documental, integrando la participación activa de los usuarios en la cocreación de contenidos y expandiendo la narrativa a través de múltiples plataformas y medios.

En conclusión, el documental interactivo y la producción transmedia representan un salto evolutivo en la narrativa documental, ofreciendo un espacio enriquecido para la exploración y el intercambio de historias a través de plataformas diversificadas y participativas. Estas nuevas formas narrativas no solo cuentan historias en diferentes medios, sino que también invitan a los usuarios a ser cocreadores, redefiniendo así el concepto tradicional de documental en la era digital.

La reflexión final en la evolución de los documentales interactivos y las producciones transmedia subraya un rasgo común crucial: la pérdida de control por parte del autor sobre la producción. Este fenómeno se manifiesta en diversos grados y está intrínsecamente ligado al surgimiento del contenido generado por el usuario como una faceta inseparable de la identidad del proyecto.

En el contexto de la narrativa transmedia y documental, Alvaro Liuzi (2015)³⁰ destaca la importancia de la comunicación ubicua en la relación entre la nueva audiencia y la narrativa emergente en el "bosque digital". Esta dinámica está influenciada significativamente por la proliferación de dispositivos móviles y la popularidad de las redes sociales, dando lugar al fenómeno de la segunda pantalla. Liuzi identifica cinco conceptos clave para entender esta evolución:

- Fragmentación: refleja patrones de consumo fragmentados que crean nuevas áreas de interacción mediática, ocupando distintos espacios y tiempos.
- Itinerancia: la capacidad de acceder a contenidos en cualquier momento y lugar.
- Producción/consumo: la alternancia entre los roles de producción y consumo de contenidos, donde estas funciones se vuelven ambiguas.
- Participación: la apreciación por parte de las audiencias de contenidos diseñados para la interacción y participación activa.
- Duplicación y expansión: la repetición de historias a través de diferentes plataformas que, al ser reconocidas, adquieren un valor añadido.

En este nuevo entorno, donde productores y consumidores interactúan activamente, la narrativa transmedia se presenta como una estructura compuesta por múltiples partes independientes, aplicadas a historias reales a través de una variedad de medios y plataformas. Los usuarios, que anteriormente no tenían un papel activo, ahora añaden contenido y experimentan personalmente la realidad propuesta. Esta transcodificación actualiza y enriquece continuamente el producto, generando un impacto tanto personal como social.

³⁰ <https://alvaroliuzzi.wordpress.com/2013/05/05/malvinas-30-un-documental-transmedia-interactivo/>

Este poder de influencia y participación en la narrativa, aunque no tan explorado en el ámbito de la ficción, enfrenta desafíos y variables opuestas en la realidad. La era digital ha abierto las puertas a una participación más activa de la audiencia, redefiniendo las fronteras entre autor y espectador, y transformando la manera en que las historias son contadas y experimentadas. Esta evolución continúa planteando preguntas fundamentales sobre el papel del autor y la naturaleza del contenido en la era de la interactividad y la transmedia.

3.9 Evolución del documental interactivo al documental transmedia.

Carlos Scolari (2013) describe el paso del documental interactivo al documental transmedia como una evolución natural, marcada por historias basadas en hipertextos no lineales, donde el contenido se fragmenta y los usuarios aportan textos, fotos, videos y grabaciones. Las tecnologías emergentes como los CD-ROM multimedia y el desarrollo de Internet y dispositivos de almacenamiento portátil han jugado un papel crucial en la creación de entornos interactivos y navegables, preparando el terreno para el auge de los documentales interactivos.

Scolari, en su libro *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan* (2013), destaca la perspectiva de Álvaro Liuzi sobre cómo las narrativas transmedia están remodelando los géneros documentales, combinando formatos audiovisuales tradicionales con plataformas digitales interactivas. Este cambio impacta la manera en que los medios son consumidos y cómo se llega a la audiencia.

La evolución desde el estilo clásico de documentales, como el *Nanook of the North* (1922) de Flaherty, hacia la multilinealidad y la interactividad, permite a los espectadores tomar decisiones y crear experiencias personales documentales. Este

cambio transforma el papel del director en un autor que invita a la audiencia a unirse en un viaje narrativo, influenciado por la antropología y la sociología.

Denis Renó (2014) observa que el lenguaje de los documentales está en un momento de transición, influenciado por la digitalización, Internet y el consumo globalizado, lo que lleva a la creación de documentales transmedia que cuentan múltiples historias reales y autónomas en diferentes plataformas y en varios idiomas.

Scolari también examina ejemplos específicos de documentales transmedia, como *JFK Reloaded* (2005) de Kirk Ewing, *Highrise* (2010) de Katerina Cizek, *Malvinas30* (2012) de Alvaro Liuzi, *Always in Season* (2015) de Jacqueline Oliver, y *Beyond 9/11* (2011) de Kira Pollack. Estos proyectos muestran la expansión de las narrativas a través de diferentes medios y plataformas, y una interacción gestionada por equipos de producción.

Edward J. Delaney (2011) propone utilizar Internet para expandir narrativas, material cinematográfico adicional, interacción de la audiencia, aplicaciones móviles y una banda sonora independiente como canales de expansión narrativa.

Henry Jenkins (2011b) reflexiona sobre la conceptualización de las narrativas transmedia y la dificultad de desarrollar modelos y definiciones en un campo en constante movimiento. Jenkins aboga por una definición controlada pero abierta, reconociendo la necesidad de múltiples enfoques para abordar una variedad de ejemplos.

La evolución del documental interactivo al transmedia representa un cambio significativo en la forma en que se cuentan historias. Las nuevas tecnologías y plataformas han ampliado el alcance del género documental, invitando a una participación más activa de la audiencia y redefiniendo la relación entre el autor y el

espectador. Este cambio no solo transforma la producción de documentales, sino que también plantea desafíos y oportunidades en la conceptualización y análisis del género transmedia.

Después de su amplia revisión, Henry Jenkins (2011b) propone una definición actualizada del concepto de narrativa transmedia. Esta definición, aunque no altera sustancialmente la comprensión existente del término, sí busca clarificar y expandir su alcance para abarcar de manera más precisa lo que él considera como elementos esenciales de la narrativa transmedia. Aunque no tengo acceso a la definición exacta propuesta por Jenkins en este contexto específico, puedo ofrecer una interpretación basada en su trabajo anterior y en los principios generales de la narrativa transmedia.

La narrativa transmedia, según Jenkins, se caracteriza por:

- Multiplicidad de plataformas y medios: la historia se extiende a través de múltiples plataformas de medios, cada una aportando un aspecto único y valioso al mundo narrativo. Esto incluye, pero no se limita a, películas, series de televisión, libros, cómics, videojuegos y plataformas en línea.
- Coherencia en el mundo narrativo: aunque cada medio contribuye con su propia perspectiva y estilo, todos los elementos combinados conforman un universo coherente y bien integrado. La historia en su conjunto es más rica y completa que la suma de sus partes individuales.
- Participación del público: la narrativa transmedia invita activamente a la audiencia a participar en la expansión del universo narrativo. Esto puede incluir la interacción con la historia a través de medios sociales, la creación de contenido de fanáticos, o la participación en experiencias de juego o realidad aumentada que se relacionan con la historia principal.

- Flexibilidad y dinamismo en la narrativa: la historia puede adaptarse y evolucionar en respuesta a la participación del público y a los cambios en el entorno mediático. Esto permite una experiencia narrativa más dinámica y orgánica que las formas tradicionales de narración.
- Integración de contenidos: en lugar de simplemente duplicar la misma historia en diferentes medios, la narrativa transmedia busca integrar contenidos que se complementen y expandan mutuamente, ofreciendo perspectivas únicas y experiencias inmersivas en cada plataforma.

Jenkins (2011b) argumenta que este enfoque de la narrativa transmedia no solo enriquece la experiencia del espectador, sino que también abre nuevas posibilidades creativas y comerciales para los creadores de contenido. Al expandir una historia a través de diferentes medios, se crea un universo narrativo más profundo y accesible para una audiencia diversa y global.

La narración transmediática representa un proceso en el que los elementos integrales de una obra de ficción se esparcen sistemáticamente a través de muchos canales de distribución con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Lo ideal es que cada medio proporcione su propia contribución original al desarrollo de la historia (Jenkins, 2011b).

Sin embargo, basándonos en tu descripción, podemos profundizar en la comparación entre las definiciones de narrativa transmedia de Jenkins y Scolari. Jenkins (2011b) se enfoca en la idea de una narrativa transmedia como un único sistema narrativo extendido a través de múltiples plataformas de medios, cada una contribuyendo de manera significativa y única al universo de la historia. Por otro lado, Scolari (2013) habla de narrativas transmedia en plural, lo que podría interpretarse como varias historias o piezas de contenido que se distribuyen a través de diferentes medios, pero que no necesariamente contribuyen a una única narrativa coherente.

La distinción entre singular y plural aquí es sutil pero importante. Jenkins parece enfatizar la cohesión y la estructura de un universo narrativo unificado, mientras que Scolari podría estar reconociendo la diversidad y la posibilidad de múltiples historias interconectadas que forman parte de un entorno transmedia más amplio. La contribución original de Jenkins se centra en la expansión de una historia central, mientras que la interpretación de Scolari podría sugerir un enfoque más abierto y menos centrado en una sola historia.

Esta diferencia en el enfoque tiene implicaciones significativas para cómo se planifica, se produce y se consume el contenido transmedia, y afecta directamente a la participación del usuario en la expansión de las narrativas.

La discusión sobre la definición de texto en el contexto del cine y la narrativa transmedia es fundamental para comprender cómo se entrelazan y comunican las distintas formas de expresión cultural. Bajtín (1952-53) introdujo la noción de que los textos son entidades dinámicas, compuestas por citas e influencias de otros textos, lo cual subraya la esencia de la intertextualidad. Esta idea se ha extendido más allá de la literatura para incluir un diálogo entre diversas disciplinas artísticas y creativas, como la pintura, la fotografía y el cine.

En el cine, esta intertextualidad se manifiesta en la forma en que las películas se relacionan entre sí y con otras formas de arte, construyendo significados a través de la interacción con el bagaje cultural del espectador. La intertextualidad es, por tanto, no solo una función de las intenciones del autor sino también del contexto cultural y de las interpretaciones del público. La capacidad del espectador para reconocer y relacionar referencias es lo que construye nuevos significados dentro de una película, que en este marco se considera un texto.

Henry Jenkins (2011b), en su análisis de la narrativa transmedia, argumenta que para una comprensión profunda de las historias crossmedia, una obra debe

incorporar tanto la intertextualidad radical como la multimodalidad. La terminología transmedia va más allá de la idea de contar una historia a través de diferentes medios; implica una relación más compleja y profunda entre los textos. La comprensión aditiva, por ejemplo, es un concepto clave en este contexto, diferenciando entre la mera adaptación de contenido y su expansión transmedia. Según Jenkins, la expansión es la esencia de la narrativa transmedia, donde cada nuevo texto o experiencia contribuye significativamente a la narrativa global.

La intertextualidad radical se refiere al intercambio dinámico de ideas entre textos, lo que puede llevar a una expansión de la narrativa a través de diversos medios, configurando lo que Jenkins identifica como una historia transmediática genuina. La serialidad, otra dimensión importante en la narrativa transmedia según Jenkins, implica la creación de una historia que se desarrolla y se enriquece con el tiempo, no solo a través de secuencias lineales sino también a través de la dispersión de fragmentos narrativos interconectados.

La noción de texto en la narrativa transmedia y en el cine es una entidad compleja y multifacética que existe en un diálogo constante no solo con otros textos sino también con los contextos culturales y las interpretaciones de los espectadores. La contribución del público en la interpretación y la creación de significados es tan crucial como la del autor, lo que refleja una naturaleza colaborativa y dinámica en la construcción de la narrativa transmedia.

En el contexto de la narrativa transmedia, la definición de texto se expande más allá de su concepción tradicional en los estudios literarios y de lenguaje. Como señala Jenkins (2011), la intertextualidad se cimienta en la noción de que los textos dialogan entre sí, una teoría desarrollada por Bajtín (1952-53) y que se aplica a una diversidad de disciplinas. Esta comprensión de texto como algo que trasciende el análisis literario para incluir otros medios como el cine, es esencial para abordar la narrativa transmedia.

La transmedia no requiere de un medio específico para existir. Se puede manifestar a través de una variedad de formas, desde películas taquilleras hasta series independientes en línea o cómics. Lo fundamental es la creación de un sistema de medios cruzados que fomente la complicidad y participación activa de los prosumidores. Esto se ha intensificado con la llegada de la Web 2.0 y las redes sociales, que han democratizado la participación de los geeks y fans en la expansión narrativa.

La distinción entre interactividad y participación, destacada por Jenkins, es crucial. La interactividad se relaciona con los aspectos técnicos de un medio, mientras que la participación es un atributo cultural, representativo del enganche y la contribución activa de los usuarios. La intertextualidad radical y la multimodalidad son elementos que Jenkins asocia con una comprensión más profunda de las historias transmedia, enfatizando que la expansión narrativa debe aportar algo nuevo al universo de la historia.

La adaptación, otro término discutido por Scolari (2013) y Jenkins (2011b), es cuestionada en su relación con la transmedia. Mientras que algunas narrativas crossmedia pueden evitar reutilizar elementos narrativos entre plataformas, Jenkins sugiere que las adaptaciones pueden ser parte del fenómeno transmedia si cuentan la historia de manera diferente y agregan contenido nuevo.

La expansión transmedia no se limita a un número específico de plataformas o medios, sino que se caracteriza por su flujo de contenido y la interacción con las reacciones de los fans. Scolari argumenta que la intertextualidad dentro de una obra es más significativa que los medios específicos utilizados, resaltando la importancia de la conexión entre las diferentes partes de una narrativa transmedia.

En síntesis, la narrativa transmedia es un enfoque narrativo que combina múltiples fragmentos autónomos dispersos en una variedad de medios y plataformas,

atrayendo a distintos tipos de público y fomentando su transformación de consumidores a prosumidores. Esto es aplicable tanto a la ficción como a la no ficción, y cada fragmento es consumido a través de medios adaptados a sus características específicas. Los documentales transmedia, por tanto, utilizan estrategias de medios múltiples para mezclar la narrativa de maneras que pueden incluir tanto ficción como no ficción, y las extensiones transmedia pueden construirse alrededor de documentales lineales o ser nativas de la transmedia, definiendo la experiencia interactiva y la distribución de contenido en una variedad de plataformas.

Capítulo 4. Análisis de la producción del documental interactivo: *Después de la Violencia*



Imagen 4: interfaz de inicio del documental interactivo "Después de la violencia (2018) - <https://despuesdelaviolencia.cua.uam.mx/>

En los capítulos anteriores de esta investigación, se ha realizado un exhaustivo análisis y diseño de producciones documentales interactivas, adoptando un enfoque holístico que integra tanto la conceptualización avanzada de proyectos como la aplicación de modelos comunicativos contemporáneos y prácticas de usabilidad. Este enfoque se ha concretado mediante el diseño sistemático de una ruta crítica y la identificación de componentes clave en la producción de documentales interactivos, poniendo especial atención en los procesos creativos inherentes a la interfaz y las narrativas interactivas.

El documental interactivo *Después de la Violencia* (2018) ha sido examinado como un caso pionero en la producción documental en México, estableciendo un nuevo paradigma en el que la participación del espectador evoluciona hacia un rol de cocreador del relato. Este capítulo, construyendo sobre la base ya establecida, explora la confluencia de las metodologías tradicionales del cine documental con las oportunidades brindadas por las tecnologías interactivas. Se sitúa la obra en el marco de los modelos teóricos de comunicación y narrativa propuestos por académicos reconocidos como Carlos Scolari (2018), Bill Nichols (1991, 2001), Arnau Gifreu (2010, 2012, 2014) y Sandra Gaudenzi (2009), cuyas contribuciones han sido detalladamente analizadas y discutidas en capítulos previos.

El presente análisis desarrolla una reflexión crítica acerca de la coherencia entre el diseño de la producción y las implicaciones éticas inherentes a la interacción del usuario con el documental interactivo. Considerando la naturaleza colaborativa y participativa de este género, se aborda la necesidad de reconsiderar las prácticas tradicionales en cuanto a la autoridad narrativa y la responsabilidad hacia los sujetos representados y las audiencias.

Conforme a las perspectivas de Scolari y Gaudenzi, los documentales interactivos introducen un amplio espectro de modalidades narrativas que permiten al usuario no solo inmersión en un entorno tecnológicamente mediado, sino también una

contribución activa en el flujo y reconfiguración de la narrativa. Esta nueva metodología en la creación cinematográfica exige un compromiso ético reforzado que trasciende la mera presentación de hechos y se profundiza en la cocreación responsable y respetuosa de historias.

Desde la visión de Nichols (2002), la ética documental ha estado siempre vinculada a la representación auténtica y respetuosa de la realidad. No obstante, en el ámbito interactivo, las implicaciones éticas se intensifican, ya que la representación de la realidad se convierte en una labor conjunta entre el documentalista y el espectador. La autenticidad y la integridad ética del trabajo documental deben ser objeto de una negociación continua entre la visión del creador y la interpretación del usuario.

Gifreu (2022) enfatiza la importancia de establecer una "ética de la interfaz" en la producción de documentales interactivos. Según este enfoque, la interfaz debe diseñarse de manera que respete la inteligencia y autonomía del usuario, evitando cualquier forma de manipulación o simplificación excesiva de la realidad representada. Las decisiones de diseño y narrativa deben ser tomadas con una conciencia plena de sus potenciales repercusiones éticas, asegurando así un equilibrio entre la integridad artística y la responsabilidad moral.

El capítulo finaliza enfatizando la necesidad de una práctica documental interactiva que sea plenamente consciente de su influencia y su potencial para moldear la comprensión pública de cuestiones significativas en la contemporaneidad. La producción del documental *Después de la violencia* (2018) debe ser interpretada no solo como una manifestación de creatividad sino también como una acción profundamente ética. En este contexto, la narrativa, la interacción del usuario y la representación de la realidad convergen, entrelazándose en la construcción de un novedoso medio de expresión documental. Este enfoque sitúa al documental interactivo en la vanguardia de la narrativa contemporánea, donde la tecnología se

entrelaza con la ética y la estética para forjar una comprensión más profunda y matizada de nuestro mundo.

4.1 Diseño audiovisual interactivo en el documental.

La producción y distribución de documentales interactivos han sufrido una reorganización significativa debido al contexto en línea. Los equipos de producción ahora se componen de diseñadores y desarrolladores Web, y la coproducción se ha convertido en una colaboración multifacética. Las herramientas tecnológicas han avanzado, permitiendo una producción ágil sin comprometer la calidad creativa, y la distribución se realiza a través de plataformas especializadas en la Web.

La audiencia, que anteriormente se restringía a las salas de cine y a la televisión, ahora se ha trasladado a plataformas en línea y servicios de video bajo demanda. Los documentales interactivos captan una audiencia más amplia y diversa, compuesta mayormente por nativos digitales, que interactúan activamente con el contenido y, en ocasiones, contribuyen a su creación. Esta coautoría del público es fundamental en la construcción narrativa y en la experiencia total del documental.

El siguiente es un modelo analítico para documentales interactivos, fundamentado en distintas fases de construcción de sentido y conexión. Se discuten elementos como la formación, comunicación, diálogo, modalidad, narrativas, interacción, escritura y recomposición generativa. Mediante un diagrama de flujo, se desglosa el proceso de diseño de producción, navegabilidad, usabilidad, integración y diseño interactivo centrado en el usuario.

La consideración de los documentales interactivos en función de su forma es crucial para comprender cómo se conciben y cómo se dirigen a la audiencia. La interfaz no

solo se orienta al espectador, sino que involucra al usuario, facilitando la construcción de la experiencia interactiva.

Se procederá a elaborar una propuesta de modelo analítico para el documental interactivo, esquemáticamente, a través de un diagrama de flujo basado en los elementos primarios que componen una comunicación interactiva. Cada elemento constituye una fase en la construcción de sentido y enlace con los siguientes nodos, permitiendo la navegación y la creación de una narrativa personalizada. Este modelo integra los análisis de documentales interactivos de Arnau Gifreu (2010, 2012, 2014), Sandra Gaudenzi (2009), y consideraciones de la intencionalidad documental de Bill Nichols (1991, 2001, 2010), así como ejemplos analizados en el Observatorio de Documentales Interactivos *InterDocs*³¹ de Barcelona y la *National Film Board of Canada* (NFB)³². También se toman en cuenta los procesos tecnológicos discutidos en esta investigación y se documentan utilizando técnicas de antropología social, visual y etnográfica, en las cuales los informantes son colaboradores activos en la construcción de sus propias historias.

En la vanguardia de la transformación documental, Gifreu (2012) señala que, aunque las convenciones del cine documental han persistido, en un momento histórico donde surgen de nuevas prácticas ha sido evidente en aspectos cruciales tales como:

1. Narrativa
2. Producción y distribución

³¹ <https://www.inter-doc.org/>

³² <https://www.nfb.ca/>

3. Audiencias

4. Consideraciones éticas

Este modelo analítico propuesto para los documentales interactivos no solo aporta un marco estructural para la producción y análisis, sino que también aboga por una práctica ética informada y consciente en la creación documental. Al hacerlo, asegura que la evolución del género siga siendo tanto una crónica de la experiencia humana como una colaboración respetuosa con aquellos que la viven.

4.1.1 Narrativa

El documental interactivo se erige como una entidad multimedia intrincada, articulada por el lenguaje digital y forjada no solo a través de la edición lineal, sino también a través de la integración de desarrollos en software y el diseño de interfaces adaptadas a la experiencia del usuario. En este ámbito dinámico, el discurso tradicionalmente interpretado como texto fijo se metamorfosea en un entramado hipertextual.

Este hipertexto diverge de la estructura secuencial inherente a la película convencional, evolucionando hacia una disposición espacial de nodos interconectados. La configuración a través de software especializado posibilita la emergencia de narrativas ramificadas, invitando a los usuarios a ejercer coautoría en su experiencia cinematográfica. Las variantes narrativas en este campo oscilan desde las que mantienen afinidad con la narrativa fílmica tradicional, como se observa en *Insitu* (2011) o *Alma - Una historia de violencia* (2013), hasta aquellas que promueven inmersión y exploración, como *Prison Valley* (2009) o *Sound Ecology* (2012).

En la obra *Después de la violencia* (2018), al igual que en otros documentales interactivos de significación, se destaca el empleo de "visiones múltiples" (Nichols, 2003), donde la narrativa se entreteje desde diversas perspectivas. Se presentan dimensiones individuales mediante entrevistas, espaciales por medio de representaciones cartográficas, o como conglomerados de datos, ofreciendo así un espectro amplio de interpretaciones sobre un tema central.

En los capítulos precedentes de esta disertación, hemos examinado detalladamente las teorías de Mijaíl Bajtín (1952-53) sobre el dialogismo y la heteroglosia, así como los estudios de Roland Barthes (1995) sobre la retórica de la imagen. Bajtín nos proporcionó las bases para comprender la polifonía de voces dentro del documental interactivo y su reflejo en el amplio espectro de realidades sociales y culturales. Por su parte, Barthes nos ofreció herramientas analíticas para deconstruir cómo se construye el significado más allá de lo denotativo, adentrándonos en las connotaciones y el simbolismo que cada interactor aporta a su experiencia. Estos fundamentos teóricos previamente discutidos son ahora retomados para definir el modelo propuesto en esta investigación, que busca profundizar en la narrativa transmedia específica de los documentales interactivos. La integración de estas perspectivas es crucial para la articulación de un marco narrativo que no solo reconoce la multiplicidad de interpretaciones posibles, sino que también abraza la participación activa del usuario en la construcción del significado.

La obra de Pierre Bourdieu (1988), centrada en los campos de poder y la producción cultural, proporciona un marco esencial para comprender las interacciones entre los productores de documentales interactivos y sus audiencias. La aplicación de su concepto de habitus ha sido fundamental para entender las predisposiciones de los usuarios al interactuar con estos textos cinematográficos. Asimismo, su teoría del capital cultural nos ha permitido explorar la distribución y valoración de la autoridad

narrativa en el ámbito de los documentales interactivos, un aspecto crucial en la comprensión de la dinámica entre creadores y espectadores.

En el mismo sentido, el trabajo de Thompson (1998, 2002), que se ha analizado en etapas anteriores de esta tesis, brinda una perspectiva valiosa sobre la manera en que la mediatización altera las dinámicas de interrelación social y el proceso de autoformación identitaria. Sus reflexiones acerca de cómo cambia la visibilidad pública y la acción social en la era contemporánea han sido fundamentales para comprender cómo los documentales interactivos sobrepasan los límites temporales y espaciales, forjando así nuevas maneras de visibilidad y autorepresentación. Estas perspectivas teóricas de Bourdieu y Thompson son cruciales para el modelo propuesto por esta investigación, ya que facilitan una comprensión más detallada de las dinámicas sociales, culturales y de poder que se encuentran en la base de la producción y recepción de documentales interactivos en el contexto actual.

El análisis doctoral de estos documentales interactivos, por ende, trasciende la técnica y se adentra en la esfera de la interpretación y significación, donde la narrativa se convierte en un diálogo constante entre el creador, el sujeto y el interactor, cada uno aportando a la sinfonía polifónica de la realidad representada.

4.1.2 Producción/Distribución

En los capítulos previos de esta tesis, se ha analizado en profundidad cómo la esfera de la producción y distribución de documentales interactivos se ha transformado significativamente en el contexto digital actual. Este cambio se enmarca dentro del concepto de convergencia mediática descrito por Carlos Scolari (2008), una idea que ha sido explorada para entender cómo diseñadores y desarrolladores web se han convertido en cocreadores esenciales en la narrativa

cinematográfica. Este fenómeno de "autoría múltiple" y su impacto en la financiación y producción de documentales, involucrando una diversidad de agentes, ha sido una línea crucial de discusión en la investigación.

Asimismo, se ha discutido la democratización de las herramientas creativas, un tema central en el trabajo de Arnau Gifreu (2014), quien identifica una normalización en los métodos de producción de documentales interactivos. La adopción de programas como *Klynt*, *Djehouti* y *3WDOC*, que inicialmente se utilizaron en el periodismo multimedia y ahora son herramientas comunes en la producción de documentales interactivos, ha sido analizada para comprender cómo estas tecnologías simplifican la postproducción y permiten a los creadores concentrarse más en el contenido y mensaje de sus obras.

En este contexto, los capítulos anteriores han sentado las bases teóricas y prácticas para el modelo que se propone en la investigación actual, integrando las perspectivas y hallazgos de Scolari y Gifreu en un enfoque comprensivo de la producción documental interactiva en la era digital.

En cuanto a la distribución, el medio predominante es el entorno virtual, donde plataformas especializadas alojan y promocionan estas obras. Sandra Gaudenzi (2013) ha enfatizado la importancia de estos espacios online no solo como puntos de exhibición, sino también como comunidades de práctica que facilitan el intercambio de saberes y la colaboración entre profesionales. Lauro Zavala (2012), por su parte, resalta la relevancia de la distribución en la conformación de la experiencia del espectador, ahora transformado en usuario activo, que no solo consume sino que también contribuye al contenido interactivo.

El proceso de producción y distribución de documentales interactivos es emblemático de las dinámicas contemporáneas, donde la intersección de tecnología, creatividad y comunicación crea una sinergia que redefine la narrativa

documental y su alcance. La integración de nuevas voces y la apertura hacia métodos de financiación y producción colaborativa auguran un futuro donde el documental interactivo se posicionará cada vez más como un medio de expresión y conocimiento en el ámbito digital global.

4.1.3 Audiencias

En la contemporaneidad, la audiencia de documentales ha trascendido los límites físicos de las salas de cine y las transmisiones televisivas, adentrándose en el dominio de las plataformas digitales y los servicios de contenido bajo demanda. Este fenómeno, tal como Carlos Scolari plantea, refleja un cambio en las dinámicas de consumo mediático, donde la interactividad y la hipertextualidad toman roles protagonistas en la experiencia del usuario (Scolari, 2008). La demografía de los consumidores de documentales interactivos se caracteriza por su diversidad y su perfil digitalmente nativo, lo que sugiere una afinidad innata con los formatos interactivos y transmedia que estos documentos audiovisuales adoptan.

En capítulos previos de esta investigación, se ha realizado un examen exhaustivo de las contribuciones de Bill Nichols, especialmente su conceptualización de los interactores como espectadores activos en los documentales interactivos (Nichols, 1991). Esta idea subraya que los espectadores no se limitan a una recepción pasiva, sino que participan activamente en la construcción narrativa. Igualmente, hemos analizado en detalle los trabajos de Arnau Gifreu (2012), quien explora cómo la interfaz de los documentales interactivos se convierte en un espacio de elección y participación, permitiendo a los usuarios tejer sus propias experiencias a partir de estructuras hipertextuales.

Este modelo de audiencia participativa también se refleja en los estudios de Sandra Gaudenzi (2013) sobre la interactividad en el documental contemporáneo, que hemos revisado para comprender mejor cómo esta característica se ha convertido en esencial en el género. En el marco de este estudio doctoral, se propone un modelo analítico para entender los documentales interactivos, integrando las fases fundamentales de la comunicación interactiva y la construcción de sentido, basado en los aportes de Gifreu (2011, 2012, 2013) y Gaudenzi (2013), así como en las reflexiones de Nichols (1997, 2001, 2003) sobre la narrativa documental.

Este enfoque se enriquece con ejemplos prácticos derivados tanto del Observatorio de Documentales Interactivos *InterDocs* de Barcelona como de la *National Film Board of Canada*, discutidos anteriormente. La metodología de la investigación se fortalece con técnicas de antropología social y visual, reconociendo a los sujetos informantes como colaboradores activos en la cocreación de narrativas, un aspecto que hemos enfatizado en la revisión teórica precedente.

En la era digital, las audiencias se han convertido en colaboradores esenciales en el proceso narrativo de los documentales interactivos, una tendencia que redefine el concepto de autoría y pone de manifiesto la evolución de las prácticas de consumo audiovisual. Estas nuevas formas de interacción entre el documental y su público no solo amplían el alcance y la relevancia del género, sino que también fomentan un modelo comunicativo más inclusivo y democrático.

4.1.4 Consideraciones éticas en el cine documental y el documental interactivo.

En los capítulos anteriores de esta tesis, se ha realizado un análisis detallado de las perspectivas de diversos teóricos, incluyendo a Bill Nichols, Carlos Scolari, Arnau

Gifreu y Sandra Gaudenzi, en relación con las responsabilidades éticas inherentes a la producción de documentales interactivos. Este análisis ha proporcionado una base sólida para el presente capítulo, donde se discuten de manera más profunda las implicaciones éticas en el contexto de las narrativas digitales y la participación del usuario, apoyándose en las ideas ya exploradas de Nichols (2007).

Este trabajo se ha enfocado en cómo la ética en el cine documental y el documental interactivo constituye un campo de constante exploración y debate, particularmente bajo la luz de las narrativas inmersivas y participativas. Siguiendo los aportes previamente examinados de autores como Scolari (2012), Nichols (2010), Gifreu (2013) y Gaudenzi (2013), se explora la interacción entre las prácticas éticas y la teoría y práctica documental en un entorno digital.

Nichols (1991) ya fue citado para subrayar el compromiso del cine documental con la representación de la realidad, y estas ideas se retoman para abordar la responsabilidad ética que conlleva, incluyendo el cuidado hacia los sujetos filmados, la honestidad narrativa y la transparencia ante la audiencia. Al adentrarnos en el documental interactivo, se analiza cómo se amplifica la cuestión ética, un tema previamente discutido, y se considera cómo la manipulación narrativa y la participación del usuario afectan la autenticidad y la fidelidad ética del trabajo documental.

Los aportes de Gifreu (2014) y Gaudenzi (2009) han sido fundamentales en la comprensión de cómo la interactividad en los documentales modifica la relación entre creador y espectador, un tema que se vuelve a abordar aquí. En este contexto, la ética se extiende a la curación del contenido y a la facilitación de una experiencia equilibrada para el usuario.

Además, se retoma la importancia de la ética en la producción de medios digitales subrayada por Scolari (2012), particularmente en relación con el entendimiento que

tienen los sujetos documentales acerca de cómo se utilizarán su imagen e historia, y las cuestiones de privacidad y consentimiento dentro de un contexto en el que las fronteras entre la esfera pública y la intimidad se vuelven cada vez más ambiguas.

Finalmente, se reconoce que la ética no solo concierne a la producción, sino también a la recepción y participación del usuario. En el documental interactivo, donde los usuarios pueden actuar como coautores, surgen importantes cuestiones éticas sobre la interpretación del contenido y la integridad de la experiencia del usuario, temas ya sugeridos por Gaudenzi (2013) y que ahora se discuten con mayor profundidad.

La tecnología digital trae consigo desafíos éticos emergentes. Por ejemplo, la manipulación de imágenes y sonidos puede confundir las distinciones entre lo que es real y lo que es creado, poniendo en riesgo la confianza del espectador y la integridad de los sujetos documentales. Los documentalistas deben navegar por estos desafíos con una comprensión clara de las implicaciones éticas de su trabajo.

La ética en el cine documental y el documental interactivo requiere una consideración cuidadosa y reflexiva a lo largo de todo el proceso de producción y recepción. En la intersección de la narrativa, la tecnología y la interacción, los creadores y usuarios deben comprometerse con prácticas que respeten la dignidad, la autenticidad y la agencia de todos los involucrados.



Imagen 5: Interfaz del documental interactivo *Después de la violencia* - <http://despuesdelaviolencia.cua.uam.mx> - Alejandra Osorio Olave

4.2 Análisis del diseño de producción del documental interactivo *Después de la violencia*

En la incipiente fase del diseño de producción del documental interactivo *Después de la Violencia* (2018), la metodología de comunicación se alinea con la interrogativa central de Harold Lasswell: “¿Quién dice qué, a quién, por qué canal, con qué efecto?” (1948). Este prisma de análisis, aplicado al documental interactivo, invita a

una exploración más profunda de las dinámicas de la narrativa documental y su interacción con el espectador. Aquí, la fase de conceptualización es primordial; es el momento en que las ideas iniciales se someten a un escrutinio crítico, considerando tanto el contenido como la forma en que este se presentará al público.

Conforme con la fenomenología de Jean Rouch (1975) y el cine de observación, el diseño de producción de *Después de la violencia* (2018) se propone como un espacio de "participación observada", donde la experiencia y la perspectiva del sujeto son centrales. Este enfoque no solo refleja la realidad observada, sino que también integra la respuesta del observador, ofreciendo así una visión más rica y matizada del tema en estudio.

Lauro Zavala (2016), con su enfoque en la semiótica del cine, propone que el significado en el documental interactivo no está fijado sino que se genera en el proceso de interacción. La producción, por lo tanto, no es solo la transmisión de un mensaje sino la facilitación de un entorno donde el espectador se convierte en un participante activo, decodificando y recodificando significados en el transcurso de su experiencia.

Bill Nichols, por su parte, destaca la importancia de la voz en el documental, no solo la del creador sino también la del sujeto y, de manera emergente, la del espectador. En *Después de la violencia* (2018), la voz adquiere una nueva dimensión: se convierte en un diálogo multilateral donde las barreras entre creador, sujeto y espectador se disuelven. Este documental interactivo, por tanto, no solo documenta una realidad, sino que también provoca una reflexión sobre esa realidad, estimulando un diálogo continuo.

En este marco, la fase inicial del proyecto requiere una definición clara de los objetivos y la audiencia, asegurando que la producción no sea solo un ejercicio técnico y creativo sino también una empresa ética y comunicativa. La preproducción

es un espacio de interacción y colaboración, donde los productores, los sujetos y la audiencia se comprometen en un proceso de cocreación. La responsabilidad ética, la veracidad y la autenticidad son consideraciones cruciales que deben orientar cada decisión de producción, desde el guion hasta la edición y la presentación final.

Después de la Violencia (2018) se configura, por lo tanto, como una obra que trasciende la narrativa unidireccional y adopta una estructura que permite múltiples entradas y salidas narrativas, capturando la intrincada naturaleza de la vivencia humana y la variedad de sus interpretaciones. La producción y distribución de este documental interactivo se convierten en un proceso dinámico, donde el diseño de producción debe ser tan fluido y adaptable como las historias que busca contar.

El diálogo se configura como un pilar de la comunicación entre la producción y el usuario. Una vez que el usuario inicia la navegación, su rol evoluciona hacia el de interactor y potencial coautor del contenido del documental interactivo. Este proceso dinámico sentará las bases para la construcción del conocimiento, arraigada en las vivencias del usuario y el grado de su implicación.



Este proyecto inicia con la premisa de "Historias para contarse una misma".

Así, *Después de la violencia* es un proyecto interactivo, colectivo e inclusivo que representa una visión actual de mujeres que están construyendo espacios particulares, abiertos, políticos, amorosos a partir de sus propias construcciones individuales y grupales. Fotografías establecidas en tres vías comunicativas, las de la fotógrafa, la que está detrás de su cámara o teléfono celular; las de ellas como su propia interprete, y las de nosotros, los observadores, cada uno asumiendo un papel activo y expansible. Se convierte en una forma más de atender, difundir y concientizar sobre los problemas de la violencia de género.

Es una manera de dar la cámara, los micrófonos, nuestros ojos y nuestros oídos a quienes desean compartir sus historias contadas con sus sentidos.



reconstruidentidad@gmail.com



Se sugiere antes de iniciar:

Coloca en pantalla completa tu navegador
Utiliza una computadora para tener una mejor experiencia
Dedica tiempo para escuchar las historias de otras mujeres

UAM | UNIDAD CUAJIMALPA
Avenida Vasco de Quiroga 4871,
Col. Santa Fe Cuajimalpa. Delegación Cuajimalpa de Morelos,
C.P. 05348, Ciudad de México (Tel.:58146500)

Imagen 6: interfaz de presentación del documental interactivo *Después de la violencia*

A continuación, se proponen categorías, subcategorías e indicadores para estructurar el análisis:

- a. Formación
- b. Comunicación
- c. Diálogo
- d. Modalidad
- e. Narrativas
- f. Interacción
- g. Escritura

h. Recomposición generativa

El esquema general del modelo de diseño se fundamenta en cinco fases principales:

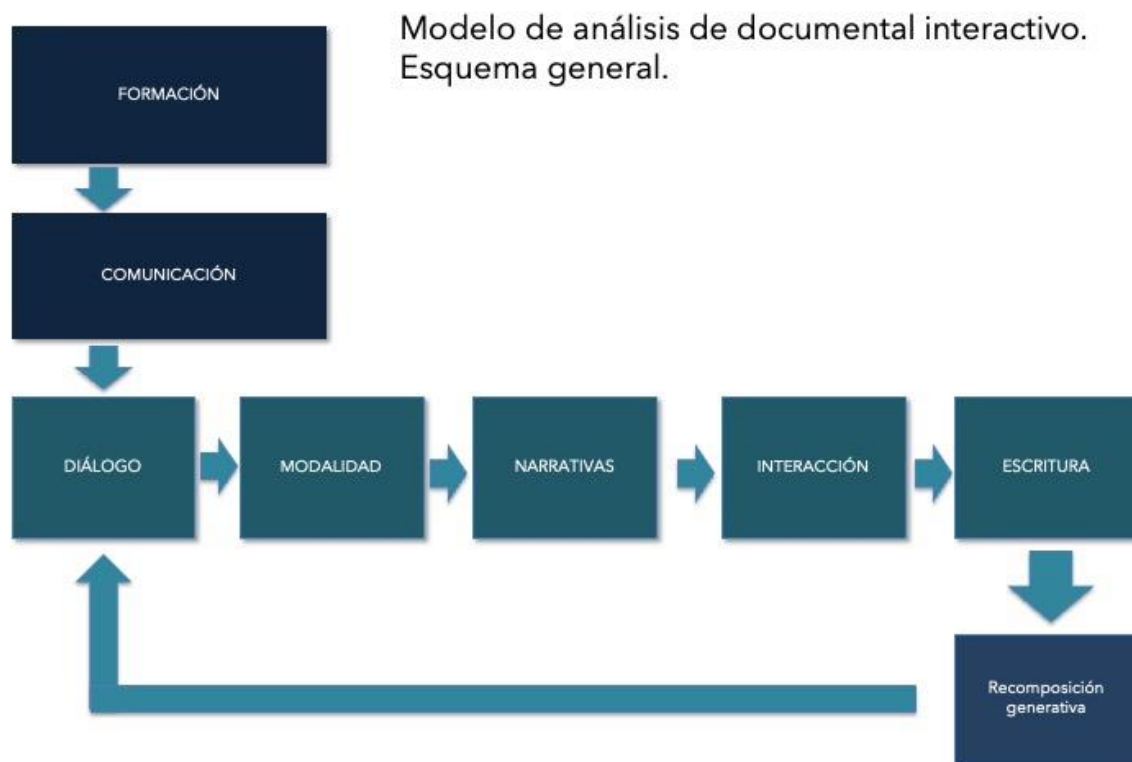
1. Diseño de producción
2. Navegabilidad, usabilidad e integración
3. División y fraccionamiento de los contenidos
4. Diseño interactivo basado en el usuario
5. Representación de la realidad (verosimilitud)

Desde estas bases, se formula un modelo definido que comprende tanto aspectos teóricos como prácticos, integrando las etapas de conceptualización, desarrollo y ejecución. El modelo se presenta como un sistema articulado que apoya la interpretación y participación activa del usuario en el proceso creativo, al tiempo que mantiene la coherencia narrativa y la fidelidad a la representación de la realidad.

Por último, se procederá a detallar este modelo analítico y productivo, que no solo aborda la metodología de diseño de la producción, sino que también considera la interacción del usuario y su impacto en la recomposición generativa de la narrativa. Este enfoque integrador permite una comprensión holística del proceso de creación de un documental interactivo y establece un marco propicio para el impulso de futuras investigaciones académicas y avances técnicos en esta área de reciente formación.

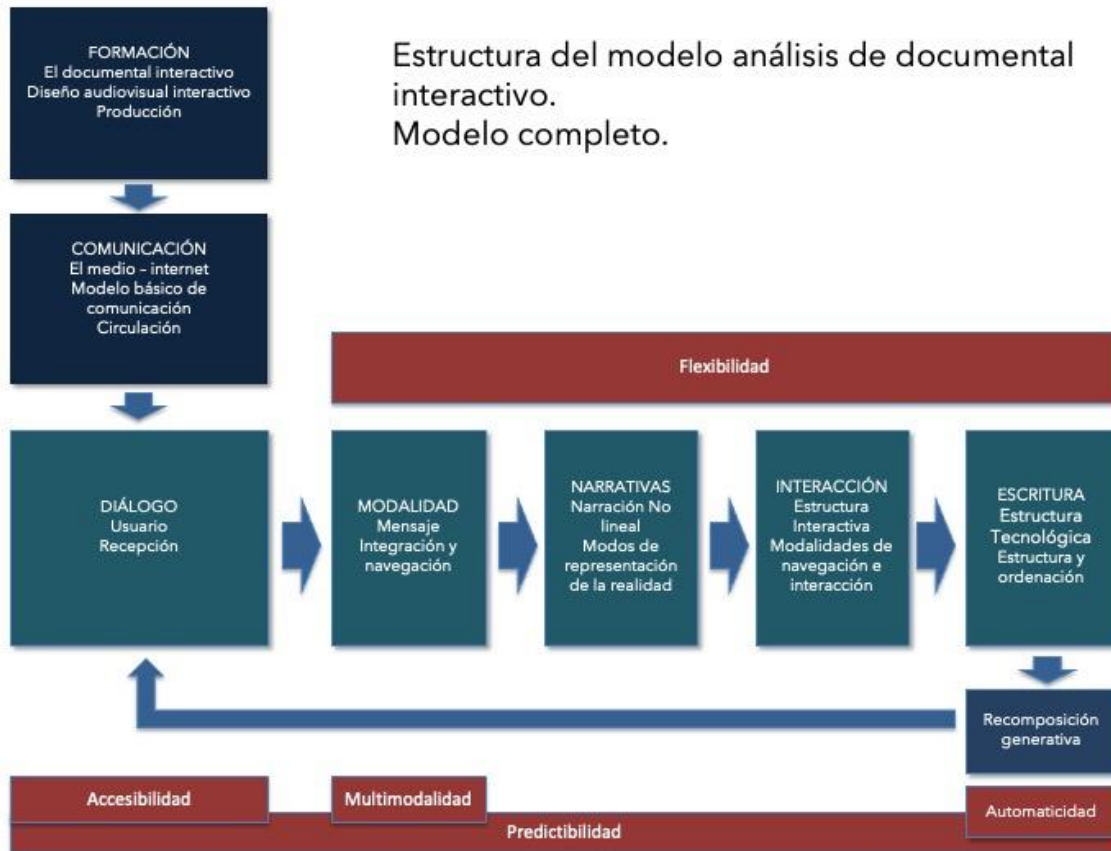
4.2.1 Modelo para la producción y análisis de documental interactivo: esquema general

Tabla 1



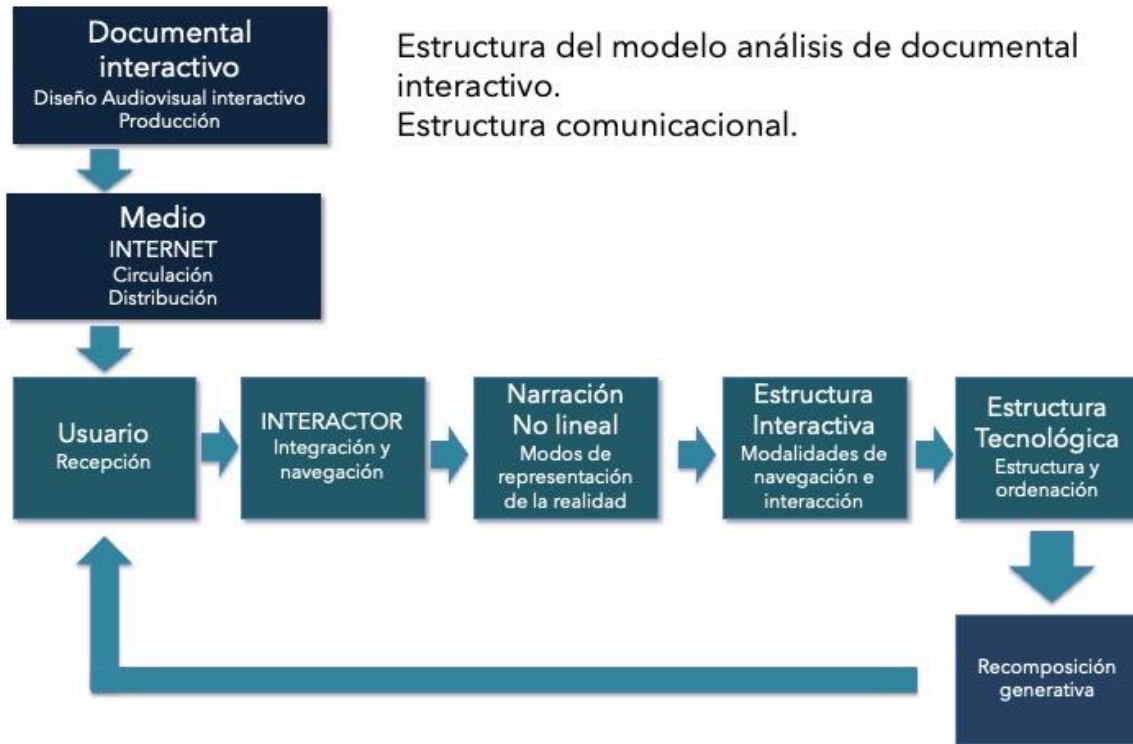
4.2.2 Modelo completo para la producción y análisis de proyectos interactivos: modelo completo

Tabla 2



4.2.3 Modelo completo para la producción y análisis de proyectos interactivos: modelo comunicacional

Tabla 3



4.3 Detalles de la propuesta de diseño de producción y análisis para documental interactivo

El diseño audiovisual requiere de un enfoque sistemático que reconozca la multiplicidad de perspectivas inherentes a la representación de realidades sociales complejas. La estructuración de un modelo productivo para documentales interactivos debe articularse a través de interrogantes críticos que permitan clarificar y delinear cada componente de la propuesta.

a. Formación

En este punto se toma en cuenta el proceso del documental interactivo como una aproximación meticulosa que identifique no sólo el equipo creativo y sus recursos tecnológicos, sino también los mecanismos de financiación y producción. El diseño audiovisual, así concebido, no se limita a la mera construcción de un mensaje, sino que asume un enfoque comunicativo que engloba desde la conceptualización del prototipo hasta la consideración de la audiencia como un receptor activo y co-partícipe en el proceso creativo.

Los agentes responsables del proyecto – productores, autores, y diseñadores audiovisuales – son esenciales en la fase de formación. Siguiendo a Jacob Nielsen (1999) y su enfoque en la usabilidad centrada en el usuario, el diseño de información debe estar al servicio de la eficacia y la accesibilidad, evitando así la frustración del usuario. Esto demanda un análisis exhaustivo de los perfiles sociodemográficos de los usuarios potenciales y el establecimiento de roles y dinámicas de producción claros.

Las reflexiones éticas no pueden ser obviadas en la producción de documentales interactivos. Nichols (1991) ha resaltado la importancia de las metodologías de dirección en el cine documental, como el *direct address* y el *indirect address*, que

deben ser consideradas en la producción interactiva para preservar la integridad y autenticidad del discurso documental. Además, el diálogo entre la producción y los usuarios se vuelve fundamental en este tipo de documentales, transformando la experiencia pasiva del espectador en una coautoría activa que redefine las fronteras del género documental.

En esta senda, el documental interactivo se forja no solo bajo las convenciones del cine documental tradicional, sino que también abraza perspectivas innovadoras propuestas por Gifreu (2011) y Gaudenzi (2013), que expanden las posibilidades de la narrativa, producción, distribución y consideraciones éticas. La naturaleza hipertextual del documental interactivo permite una participación más profunda y personalizada del usuario, transformando la experiencia cinematográfica en una aventura cocreativa que es tan diversa y variable como los individuos que interactúan con ella.

La producción y financiación de documentales interactivos representan un desafío significativo que requiere un examen profundo de las posibilidades y limitaciones de las modalidades narrativas y digitales no lineales actuales. Este capítulo, por tanto, propone un enfoque que se centra en la interacción, la cocreación y la ética, elementos que son esenciales en la reconfiguración de la experiencia cinematográfica en la era de la convergencia mediática y la postmediación.

b. Comunicación

Los efectos u objetivos de un documental interactivo pueden ser de índole social o comercial, y es primordial definir cuál será su función específica. Siguiendo el modelo de Lasswell (1948)³³ en comunicación, se plantea inicialmente un análisis

³³ El modelo de Lasswell surge en 1948 a partir del modelo de Shanon y Weber, que resultó ser el más útil para diseñar una estrategia de comunicación.

de los efectos deseados de la producción, la identificación de un público objetivo y la conversión de usuarios en interactores que contribuyan a la narrativa. Se considerarán los medios de contenido de la producción y se diseñará una estrategia de retroalimentación para la obra.

La participación se concibe como la colaboración con patrocinadores u organizaciones vinculadas al proyecto, buscando su inclusión en el plan de producción. Es crucial definir la plataforma principal de soporte, en este caso la Web, y valorar si será necesario complementar con una campaña transmedia o si los patrocinadores emplearán sus canales de difusión.

Esta subsección sirve para planificar la visualización en festivales y espacios que proyecten proyectos interactivos, considerando la participación en eventos especializados y la posibilidad de realizar visualizaciones en formatos transmedia, como videos breves lineales y carteles electrónicos.

c. Diálogo

En la esfera de la producción documental interactiva, el término diálogo cobra una relevancia especial, trascendiendo su uso cotidiano para adentrarse en las complejidades de la comunicación en un entorno digital. En el contexto de *Después de la violencia* (2018), el diálogo se convierte en un proceso bidireccional esencial que abarca la relación entre el interactor (previamente considerado como espectador) y los creadores del documental, incluyendo productores, autores y diseñadores audiovisuales.

El diálogo en un documental interactivo no se limita a la conversación textual o audiovisual presentada en la obra; es una interacción multifacética entre el interactor y el sistema narrativo completo. El diálogo comienza con preguntas cruciales que definen el marco de la experiencia interactiva:

- ¿Quién asumirá el rol de interactor en el documental interactivo?
- ¿A quién se dirige específicamente el documental interactivo?
- ¿Qué rol activo se espera que desempeñe el interactor dentro de la experiencia documental?
- ¿Cómo se conceptualiza y se concreta la relación entre los creadores (productores, autores, diseñadores audiovisuales) y el usuario o interactor?

Desde la perspectiva de la comunicación, el diseñador audiovisual debe concebir conscientemente al usuario final. La producción debe considerar al usuario desde la premisa de un consumidor primario, diseñando los mensajes a partir de su contexto socioeconómico y cultural. Con el inicio de la interacción, el usuario adopta el papel de interactor, y su nivel de compromiso con el documental cambia significativamente. Se convierte en un agente activo en la construcción del significado y en la cocreación de la narrativa.

Es primordial analizar si la navegación diseñada es individual o colectiva y determinar la complejidad de la interacción para proponer un tipo de experiencia adecuada para el usuario. La eficacia de esta comunicación se vincula estrechamente con la interfaz, que actúa no solamente como una herramienta técnica, sino también como un medio de lenguaje visual y narrativo que define la identidad del documental.

A través de la interfaz, se construye una relación única con el interactor, estableciendo reglas, dinámicas y provocaciones para que la navegación trascienda a una experiencia íntima y personal. El uso de metáforas visuales y narrativas es una técnica común que facilita este diálogo, permitiendo a los interactores sumergirse y navegar por el documental de manera significativa y con propósito.

En *Después de la violencia* (2018), el diálogo trasciende la simple transmisión de contenido para sumergir al interactor en una estructura implícita que cataliza una experiencia interactiva. Es una interacción continua que aspira a comprometer al interactor en un viaje de exploración y participación activa, esenciales en la narrativa documental interactiva. Este diálogo es la esencia de la experiencia interactiva y su concepción necesita apoyarse en un conocimiento detallado de lo que la audiencia busca y espera, así como de los propósitos narrativos y temáticos del documental.

d. Modalidad

La modalidad del documental interactivo *Después de la violencia* (2018) debe ser cuidadosamente considerada para alinear técnicas de documentación con la forma narrativa. La propuesta se basa en las modalidades de representación documental identificadas por Nichols (2001). Estas modalidades, esenciales para la estructuración narrativa del documental, son:

- **Expositiva:** donde se presenta una perspectiva o argumento directamente al espectador con una voz de autoridad, a menudo a través de una narración en off o títulos.
- **Observacional:** caracterizada por la captura de eventos tal y como ocurren, sin intervención o comentarios directos del cineasta.
- **Participativa:** donde el cineasta interactúa con los sujetos, participando en el documental y afectando su desarrollo.
- **Reflexiva:** reconoce y aborda la relación entre el cineasta y la audiencia y la construcción del documental mismo.

El compromiso es mantener el soporte principal del documental etnográfico y su narrativa enraizada en el cine documental, preservando el rigor y la profundidad en la representación de diversas realidades. La aplicación de estas técnicas de documentación es crucial para ofrecer una experiencia auténtica y enriquecedora al interactor.

e. Narrativas

La ruta dramática propuesta para *Después de la violencia (2018)* debe estructurarse alrededor de ejes temáticos y cronológicos intrincadamente tejidos, articulando un diseño narrativo que organiza capítulos, secuencias, historias y tópicos con lucidez y accesibilidad. Optando por una secuenciación cronológica, una práctica arraigada en la tradición documental, se esbozan eventos en una progresión de siglos, décadas, años o meses, o mediante un orden espacial, iniciando con una escena o imagen que funciona como interfaz de navegación.

Los elementos de esta interfaz —fotografías, objetos, personajes, sonidos, videos— actúan como umbrales hacia múltiples estratos de contenido. La narrativa interactiva se concibe como un viaje de múltiples senderos, brindando al usuario la libertad de inmersión en temáticas y relatos de manera no secuencial y autodirigida, reflejando la naturaleza inmersiva y dinámica del género y su adaptabilidad a una audiencia participativa y heterogénea.

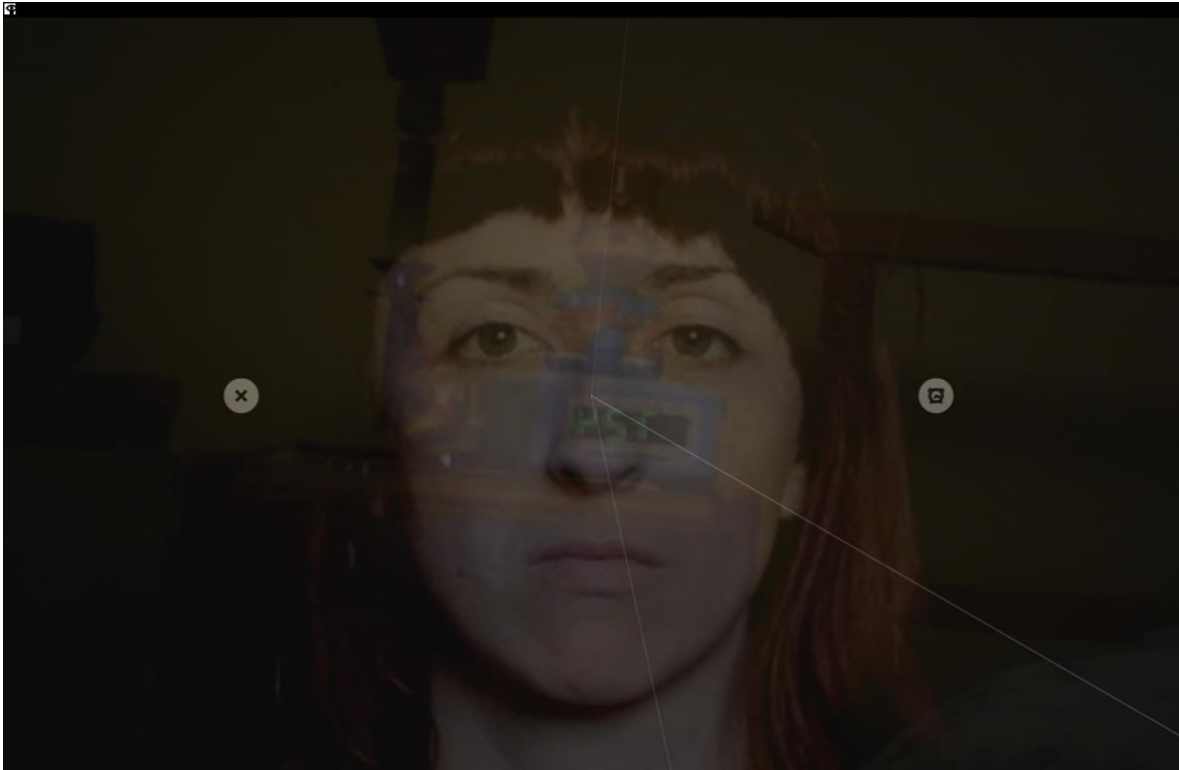


Imagen 7: "A Journal of Insomnia", an NFB interactive documentary exploring mental health in the 21st century. In <http://insomnia.nfb.ca/#/insomnia>

La interpretación y comprensión de las imágenes que conforman la comunicación visual dentro de un documental interactivo requieren la consideración de las unidades compositivas como cimientos esenciales de la estructura audiovisual. Estas unidades, en su rol complementario, refuerzan la narrativa integral del documental. Cada imagen, con su composición y elementos discursivos, se convierte en una herramienta retórica que estructura y confiere significado al contenido desplegado.

Estos elementos discursivos —composición, color, iluminación, perspectiva— se interpretan como herramientas retóricas fundamentales en la organización del contenido narrativo, facilitando la construcción de significados por parte del

espectador. Mediante la interpretación de estas formas retóricas, los usuarios pueden discernir las intenciones, temas y mensajes subyacentes en el documental.

Dentro de un documental interactivo, la interpretación de estas unidades compositivas trasciende la percepción pasiva y se convierte en una interacción activa, donde se invita al usuario a explorar y conectar con los objetos de construcción de significado. Esta interacción demanda un enfoque crítico y reflexivo que contemple el contexto más amplio, la intencionalidad de los creadores y la experiencia personal del usuario.

Por lo tanto, la narrativa visual se transforma en un diálogo entre el creador y el usuario, donde el diseño audiovisual debe ser meticulosamente planificado para asegurar que los elementos visuales complementen y enriquezcan la experiencia interactiva. A través de este enfoque, los documentales interactivos pueden presentar capas más profundas de significado y proporcionar una experiencia más inmersiva y participativa para la audiencia.

La utilización de las formas retóricas clásicas en el contexto de la comunicación visual y la narrativa en documentales interactivos se revela como una técnica poderosa para profundizar la experiencia del usuario. Barthes (1995) nos proporciona un marco para entender cómo estos principios pueden estructurar y presentar la información en un medio intrínsecamente multimodal que requiere la participación activa del espectador.

La narrativa visual, por lo tanto, se convierte en un diálogo entre el creador y el interactor, donde el diseño audiovisual debe ser meticulosamente planificado para asegurar que los elementos visuales complementen y enriquezcan la experiencia interactiva. A través de este enfoque, los documentales interactivos pueden ofrecer capas más profundas de significado y proporcionar una experiencia más inmersiva y participativa para la audiencia.

El modelo propuesto en esta disertación doctoral se nutre de la teorización previamente expuesta y analizada de Gifreu (2010), quien esbozó un marco para la creación de contenidos documentales interactivos. En el proceso de conceptualización, los contenidos son recolectados y estructurados; seguidamente, en la fase de organización, se les da una estructura coherente; y finalmente, en la etapa de articulación, se les dota de voz a través de los medios seleccionados para su presentación. Además, se ha reflexionado sobre el papel de la memoria en la conservación de estos contenidos a lo largo del tiempo y el espacio, y cómo por medio de la acción estos trabajos se materializan, se comunican y se comparten con el público. Estos conceptos, ya integrados en la discusión teórica de esta investigación, son esenciales para la comprensión y el desarrollo del modelo de producción y distribución de documentales interactivos que esta tesis propone.

La aplicación de las formas retóricas clásicas en el contexto de la comunicación visual y la narrativa en documentales interactivos es una técnica poderosa para enriquecer la experiencia del usuario. Barthes (1995) nos ofrece un marco para entender cómo estos principios pueden estructurar y presentar la información en un medio que es intrínsecamente multimodal y requiere la participación activa del espectador.

- *Inventio*: en el ámbito del documental interactivo, la *inventio* implica la selección y producción de información en diversos medios. Es el proceso de recolección y curado de contenido que será relevante para el tema del documental. Esta etapa es crítica, ya que la calidad y la pertinencia del material seleccionado dictarán la profundidad y la autenticidad de la narrativa.
- *Dispositio*: se refiere a la organización de este contenido; es aquí donde se estructuran los elementos y se establecen los enlaces que guiarán al usuario a través de la narrativa interactiva. La arquitectura de la información y la

disposición de los contenidos son esenciales para garantizar una experiencia de usuario coherente y comprensible.

- *Elocutio*: abarca la presentación efectiva de los contenidos. En este paso, se consideran los aspectos estilísticos y estéticos del documental, como la elección de imágenes, la edición de video, el diseño de sonido y la redacción de textos. Es el momento en que se da vida a la información a través de una presentación que atrae y retiene la atención del interactor.
- *Actio*: es la etapa en la que el usuario interactúa con la información presentada. Este es un punto crucial en el documental interactivo, ya que la calidad de la interacción puede determinar el nivel de compromiso y participación del usuario. La *actio* implica la implementación de la interfaz de usuario y los mecanismos de interacción que permiten a los usuarios explorar, aprender y contribuir al documental.
- *Memoria*: se refiere a la representación gráfica que asiste a la navegación. En el contexto de un documental interactivo, esto podría ser un mapa de navegación, menús, líneas de tiempo, o cualquier otro recurso visual que ayude a los usuarios a recordar dónde se encuentran dentro de la estructura del documental y cómo pueden acceder a los diferentes elementos del contenido.

f. Interacción

La metáfora gráfica se presenta como un elemento crucial en la estructura interactiva del documental. Esta puede adoptar la forma de una reconstrucción digital que correlacione con el tema del documental, como la utilización de fotografías en 360 grados o realidad virtual que se exploran a través de interfaces

como el *mouse* o dispositivos especializados. Estos elementos, al ser navegados, desencadenan nuevos módulos que activan la narración y amplían la experiencia narrativa.

La estructura de navegación se propone como una arquitectura coherente y accesible que guía al interactor a través de un sistema de decisiones. La navegación puede fluctuar entre una secuencia lineal, permitiendo saltos temáticos según la elección del interactor, y un desarrollo ramificado que complementa con una guía intertextual para mantener un orden en la presentación de los contenidos.

La navegabilidad en el contexto de los documentales interactivos como *Después de la violencia* (2018) es un factor crítico que determina la calidad de la experiencia del usuario. La interfaz, como vehículo principal de interacción, debe ser diseñada con el fin de ofrecer una navegación intuitiva y enriquecedora, capaz de sostener y guiar la interactividad computacional del interactor.

En el desarrollo de esta tesis doctoral, se ha establecido una discusión exhaustiva sobre las teorías de la interactividad y la usabilidad de interfaces documentales, cimentando el marco sobre el cual se propone el presente modelo de navegación e interfaz. La proposición de la interfaz y la navegación, fundamentada en los principios de intuitividad, niveles de interactividad y flexibilidad, incorpora un análisis crítico de estos componentes clave, tal como se ha desglosado en los capítulos antecedentes.

Se reconoce que la interfaz debe ser intuitiva, permitiendo a los usuarios, con distintos grados de competencia técnica, navegar por el contenido sin obstáculos, lo cual ha sido respaldado por estudios previamente revisados en esta investigación. Asimismo, la necesidad de ofrecer diferentes niveles de interactividad, desde la exploración pasiva hasta la participación activa en el contenido del documental, refleja un compromiso con la teoría del usuario como cocreador, un concepto ya

profundizado anteriormente. Además, se ha debatido la importancia de la flexibilidad en la navegación, facilitando tanto trayectos lineales para experiencias guiadas como itinerarios no lineales que brindan al usuario la libertad de forjar su propio camino, un debate que se enriqueció con la literatura existente y los análisis de capítulos previos.

Estos fundamentos se presentan ahora como piedras angulares del modelo propuesto, que busca ofrecer una experiencia documental interactiva coherente y accesible, alineada con las mejores prácticas y los hallazgos teóricos ya establecidos en el cuerpo de esta obra académica.

Laura Aline Rivera (2021) argumenta que el interactor puede asumir un rol que bordea al del autor original, libremente creando y modificando nodos dentro de una base de datos compartida. Esta visión es crucial, ya que implica que la interfaz no solo sirve como un medio para la presentación de la historia, sino también como una plataforma para la cocreación y el diálogo.

La navegabilidad se diseña teniendo en cuenta la dificultad y la complacencia. El interactor se enfrenta a desafíos que deben ser equilibrados con momentos de recompensa emocional. Ricoeur (1984) señala la importancia de este equilibrio en la narrativa, donde la intensidad dramática se entrelaza con la predictibilidad y la consistencia. Esta dualidad es esencial para mantener al interactor comprometido y estimulado a lo largo de su viaje.

Es fundamental comprender la composición demográfica y las expectativas del público primario para ajustar la dificultad y los desafíos presentados en el documental. Los diseñadores deben crear una experiencia que no desaliente al interactor, sino que invite a la exploración y el descubrimiento.

Las narrativas deben estar diseñadas para sorprender y descubrir, ofreciendo una estimulación sensorial que fomente el compromiso continuo. Ribas (2000) aplica esta noción de satisfacción estética también al diseño de videojuegos, lo cual es pertinente para los documentales interactivos. Los diseñadores audiovisuales deben mantener un equilibrio entre el disfrute y la funcionalidad, siendo fieles a los mensajes transmitidos, al entendimiento de las historias y a la satisfacción derivada del nuevo conocimiento adquirido.

La navegabilidad en *Después de la violencia* (2018) debe ser una experiencia que no solo permita a los usuarios interactuar con el contenido, sino también participar en la creación del discurso documental, promoviendo así una experiencia inmersiva y participativa que sea a la vez intuitiva y desafiante.

g. Escritura

La interacción propuesta busca fomentar una reescritura narrativa por parte del interactor. A través del uso de herramientas como blogs o foros de discusión dentro del documental, se crea un nivel de interacción básico y directo. La intención es permitir que el interactor se sumerja en la profundidad de los medios proporcionados, organizando y reorganizando el contenido audiovisual o el montaje propuesto a su preferencia, transformando así al usuario en un interactor en el planteamiento narrativo.

Aplicar estas formas retóricas al diseño y desarrollo de documentales interactivos permite a los creadores construir experiencias profundas y ricas que no solo informan y educan, sino que también involucran emocional y cognitivamente a los usuarios. Al adherirse a estos principios, los documentalistas pueden asegurar que su obra no solo sea vista, sino experimentada y recordada.

En la fase de diseño de un documental interactivo, el diseñador interactivo enfoca su atención en los sentidos, buscando suscitar emociones e ideas que impulsen la presentación efectiva de un mensaje persuasivo. Esta fase, conocida como *dispositio*, es esencial para estructurar el documental de tal manera que los elementos de la narrativa sean no solo auténticos o verosímiles, sino también atractivos y comprensibles para el interactor.

La preparación del discurso y la organización de elementos narrativos (*inventio*) se desarrollan en un espacio estructurado donde las ideas están contextualizadas y estructuradas (Barthes, 1995). La disposición de estos elementos debe tener en cuenta una estructura narrativa completa que incluya secciones, capítulos o módulos diseñados para crear una organización lógica y coherente que construya y desarrolle las ideas de la *inventio*. Este principio es fundamental para mantener la conexión entre la estructura de navegabilidad del interactivo y las unidades narrativas de comunicación.

La *dispositio* en el contexto de un documental interactivo se conceptualiza como una arquitectura coherente y navegable que otorga significado a la aplicación. Su función es organizar los enlaces de tal forma que proporcionen sentido a las diferentes unidades de navegación, interacción y usabilidad. Es importante que la estructura creada genere expectativas en el usuario y le permita prever su propia navegación y exploración a través del documental.

Este modelo propuesto considera el análisis de documentales interactivos y sus formas de producción, subrayando que las aproximaciones a estos hipertextos deben reconocer las diferencias de usabilidad. Los documentales interactivos deben diseñarse con un entendimiento claro de cómo los usuarios interactuarán con el contenido y cómo este diseño afectará su experiencia general.

Al considerar todos estos elementos en el proceso de diseño, el documental interactivo *Después de la violencia* (2018) puede ser estructurado para no solo contar una historia, sino para involucrar activamente al usuario en esa narrativa, permitiéndoles descubrir y conectar con el contenido de manera que sea significativa y personal. El objetivo final es que el diseño interactivo vaya más allá de la mera presentación de información para convertirse en una experiencia de aprendizaje y descubrimiento que sea tan intuitiva como reveladora.

En la fase de diseño interactivo de *Después de la violencia* (2018), se centra la atención en los sentidos y en las emociones e ideas que en conjunto potencian la exposición de un mensaje persuasivo y argumentativo. La interacción propuesta, basada en la taxonomía de Gifreu (2011), debe fomentar una experiencia de navegación que respeta y amplía la complejidad y profundidad de la interacción sin perder de vista la esencia documental etnográfica.

h. Recomposición generativa

La narración interactiva estima múltiples posibilidades de evolución narrativa. El interactor, representado como el emisor dentro del modelo de comunicación, interactúa con la obra de una manera que puede alterar su curso, haciendo de la recomposición un aspecto dinámico del modelo. La aplicación de software específico, como *Klynt*, permite al interactor seleccionar y navegar por los medios, cuyas interacciones son enviadas a una base de datos para ser validadas y potencialmente reorganizadas por el director de contenidos multimedia.

El diseñador audiovisual o director de contenido, armado con herramientas para reconsiderar y reubicar el material, garantiza que la experiencia del interactor se multiplique a medida que avanza en el documental interactivo, definiendo

posibilidades en lugar de certezas y permitiendo que el diseño se base en las elecciones y contribuciones del usuario.

En resumen, el diseño interactivo de *Después de la violencia* (2018) se construye sobre la participación activa y la cocreación del interactor, donde cada elemento de interacción y cada decisión tomada contribuyen a una narrativa en constante evolución y personalización.

4.4 Análisis del diseño de producción del documental interactivo *Después de la violencia*

a. Formación

En la sección de formación del análisis de la producción del documental interactivo *Después de la violencia* (2018), se destaca la génesis del proyecto dentro del grupo de investigación Estudios sobre la imagen, el sonido y la cultura digital del Departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa. Este proyecto surge como una iniciativa para explorar el uso de la imagen dentro de los hipermedios y transmedia, que son formatos que integran tecnologías hipertextuales y multimedia, incorporando elementos como texto, imagen fija y en movimiento, audio, mapas, geolocalización, y otros soportes emergentes de información.

La imagen, en este contexto, se convierte en un agente dinámico que trasciende los límites convencionales, constituyendo lo que se conoce como *Imagen expandida*. Esta expansión abre nuevas vías para la creación, el pensamiento, el consumo y la interacción con el contenido. La producción del documental se apoya

institucionalmente en la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa, y más específicamente en la División de Ciencias de la Comunicación y Diseño.

La aprobación del documental interactivo como proyecto de investigación señala el comienzo de un objetivo claro: utilizar los recursos técnicos de los laboratorios de producción de la universidad y el equipo disponible para cumplir con los requisitos técnicos del proyecto. Este proyecto se enmarca dentro de la misión de la universidad de fomentar y difundir conocimientos en ciencias, artes, humanidades y tecnologías para el desarrollo humano de la sociedad.

Con un enfoque centrado en la concienciación, prevención, atención y erradicación de la violencia contra las mujeres, el documental busca proporcionar herramientas de defensa ideológica, legal y cultural. Es un proyecto que asume el reto de abordar el problema de la violencia de género mediante el conocimiento y la información, a través de testimonios que pueden ayudar a generar estas herramientas.

La importancia de un equipo interdisciplinario para este proyecto es fundamental, y se enfatiza la participación principalmente femenina. El equipo está compuesto por creadoras y productoras con experiencia en documentales y antropología visual, estudiantes, artistas visuales, diseñadoras gráficas, académicas, programadoras y asesores en diversas disciplinas, así como la colaboración de organizaciones de apoyo a las mujeres.

Dentro de las consideraciones iniciales, se reconoce la naturaleza global del proyecto, lo que implica la necesidad de subtítular el contenido y contar con asesoría especializada en estudios de género. Todo esto define la fase de formación del documental como una etapa donde la estructura, el enfoque y la misión se alinean para sentar las bases de una producción que no solo sea informativa y educativa, sino también transformadora y comprometida con las cuestiones sociales de nuestro tiempo.

b. Comunicación

En la comunicación de un documental interactivo como *Después de la violencia* (2018), la expectativa es que el proyecto, una vez lanzado en línea, no será un ente estático, sino que continuará creciendo y reconfigurándose con cada interacción del usuario. Esta capacidad de evolución y expansión es lo que lo distingue y lo hace dinámico. El documental se nutre de contribuciones externas y su estructura es flexible, adaptándose a las narrativas no lineales, espontáneas y libres que emergen a través de la participación activa de los informantes y colaboradores.

La metodología del proyecto trasciende la producción y experimentación tradicionales, elevándolas a herramientas de investigación que exploran y cuestionan el papel y el impacto de la imagen en la sociedad contemporánea. Los elementos que constituyen los nodos narrativos del documental se consideran procesos creativos en sí mismos, abarcando desde piezas artísticas y multimedia hasta programas de creatividad computacional.

Se han desarrollado definiciones y caracterizaciones que sitúan la problemática de la narrativa interactiva en el marco de los órdenes culturales contemporáneos, destacando su influencia en los procesos actuales de producción y percepción de la imagen. Esta labor de contextualización histórica se ha enraizado en la exploración académica previa, que ha informado la dirección y el enfoque de este proyecto.

En la fase de análisis, ya se han descompuesto, re combinado y modelizado los medios y mensajes multimodales para abordar el problema de su significado dentro del documental interactivo. Este proceso analítico ha permitido una comprensión más rica de cómo los elementos multimodales contribuyen al significado global de los documentales interactivos.

La fase de síntesis ha investigado las diversas modalidades de producción, creación, distribución y recepción que caracterizan a la imagen contemporánea, integrando hallazgos de fases anteriores para construir una visión holística del campo.

Finalmente, la fase de creación, ya adelantada en esta investigación, ha identificado casos de estudio y situaciones de investigación que responden a las estrategias de creación o producción de imágenes, reflejando los intereses académicos del grupo de investigación. Estos casos de estudio son el resultado de la síntesis teórica y práctica que se ha desarrollado a lo largo de la tesis, y ahora se utilizan para definir el modelo propuesto, que integra y aplica los conocimientos adquiridos.

Adicionalmente, se promueve la construcción de escenarios creativos que invitan a la reflexión, tales como curadurías, fotolibros y foros sobre el proceso fotográfico y documental.

El documental interactivo se establece como una plataforma de cine documental y tecnologías de la información aplicadas a la web, utilizando técnicas de *Digital Storytelling*, autoetnografía fotográfica, lenguaje audiovisual, animación e interactividad computacional. Se crea un espacio documental y antropológico en el que las mujeres afectadas por la violencia de género pueden compartir experiencias e historias de vida, contribuyendo a la reconstrucción de sus identidades.

Después de la violencia (2018) se posiciona como un proyecto interactivo, colectivo e inclusivo que proporciona una perspectiva contemporánea de las mujeres que están forjando espacios personales y políticos a partir de sus experiencias individuales y colectivas, con el fin último de atender, difundir y sensibilizar sobre la violencia de género. Este enfoque subraya el poder del documental interactivo como medio para conectar experiencias individuales con discursos más amplios sobre temas sociales críticos.

c. Diálogo

El componente de diálogo en el documental interactivo *Después de la violencia* (2018) se centra en una experiencia de usuario que es intencionalmente diseñada para mujeres y aquellos interesados en estudios de cultura, género y violencia. La interfaz les advierte sobre los temas sensibles que serán tratados y sugiere configuraciones para la visualización óptima, lo que implica una toma de decisiones consciente por parte del usuario para embarcarse en la experiencia narrativa.

El diseño de la página de introducción, aunque visualmente restringido, establece la identidad gráfica y prepara al usuario para lo que encontrará al acceder al documental. Este enfoque no sólo establece expectativas, sino que también cumple una función narrativa: al hacer clic en la introducción, que proporciona estadísticas sobre la violencia contra las mujeres en México, se define el tema del documental, que no es solo sobre la violencia sino también sobre la resiliencia y la reconstrucción de la identidad por parte de las mujeres.

La interfaz presenta una figura femenina compuesta por diferentes formas, donde cada parte invita a la interacción. Este diseño es un claro ejemplo de cómo el *Digital Storytelling*, la antropología visual y la autoetnografía fotográfica se integran para contar historias. Las historias se despliegan a medida que el usuario interactúa con las imágenes, lo que subraya la narrativa participativa del documental.

La digitalización de fotografías e imágenes vectorizadas en un entorno hipermediático proporciona una respuesta inmediata a la navegación del usuario, desbloqueando nuevas imágenes y títulos que captan la atención y fomentan la exploración. Esta interactividad no es pasiva; está diseñada para construir rutas de navegación personalizadas y narrativas que son únicas para cada interactor,

transformando al usuario en un participante activo en la creación de su propia experiencia narrativa.

Este enfoque refleja un diálogo entre el documental y el usuario, donde la interfaz actúa como mediador, presentando opciones y permitiendo que cada decisión del usuario dicte su viaje personal a través del contenido. A través de este proceso, el interactor no solo consume el documental, sino que también contribuye a su constante evolución, lo que refleja la naturaleza orgánica y dinámica de los documentales interactivos.

d. Modalidad

Hemos examinado y analizado las modalidades de representación documental propuestas por Bill Nichols, aplicando estas categorizaciones teóricas a la composición del documental *Después de la violencia* (2018). En particular, se han integrado tres modalidades identificadas por Nichols —la observacional, la participativa y la reflexiva— que son fundamentales para captar con fidelidad la complejidad de las experiencias de las mujeres representadas en el documental, y para presentar sus historias con autenticidad y profundidad.

La modalidad observacional, caracterizada por capturar eventos y comportamientos en su estado más genuino sin intervención significativa del documentalista, ha sido aplicada para retratar la vida de las mujeres de forma cruda y realista, permitiendo que los espacios y momentos comuniquen su propia narrativa.

En la modalidad participativa, se ha dado prioridad a la interacción directa entre el documentalista y los sujetos, como se refleja en la sección "Historias compartidas" del documental. Aquí, las historias son narradas directamente por las mujeres, ofreciendo un testimonio personal y empoderador. Este enfoque es producto de una

colaboración íntima entre el equipo documental y las mujeres, que aportan su experiencia en una narrativa en primera persona.

La modalidad reflexiva se emplea para fomentar la contemplación del proceso de creación documental y su impacto en los creadores y los participantes. A través de esta lente, se alienta a la audiencia a reflexionar sobre la construcción de las narrativas y la representación de la realidad dentro del documental.

Este abordaje metodológico, que ya ha sido discutido al evaluar los trabajos teóricos de Nichols, se utiliza ahora para definir el modelo propuesto de documental interactivo. La implementación de estas modalidades no solo enriquece el contenido del documental, sino que también amplía nuestra comprensión sobre cómo las distintas formas de representación afectan la percepción del espectador y la veracidad narrativa en el género documental.

La antropología de la vida, el proceso etnográfico y la narrativa digital son técnicas clave que se utilizan para contar historias sobre los espacios y las vivencias de las mujeres. La metodología interdisciplinaria y las teorías sociales respaldan la investigación y la redacción, fomentando el conocimiento basado en narrativas empíricas.

La recolección y el análisis de datos se realizan utilizando dispositivos móviles que capturan fotografías, videos y grabaciones de audio, ilustrando las culturas humanas y comportamientos sociales con un enfoque en la accesibilidad y la relevancia.

El documental se convierte en un espacio donde las experiencias de las mujeres, moldeadas por la violencia de género, son compartidas y documentadas no solo como relatos de supervivencia, sino también como testimonios de resistencia y reconstrucción de la identidad. La integración de estas diversas técnicas de

documentación y narrativas permite una composición rica y polifacética que abarca la complejidad de los temas abordados y ofrece un medio poderoso para la concientización y el cambio social.

e. Narrativas

La narrativa se teje a través de una serie de historias personales que, colectivamente, construyen una exploración profunda del tema de la violencia contra la mujer en México. Las protagonistas son presentadas no solo como víctimas de sus circunstancias, sino también como heroínas de su propia historia, utilizando metáforas visuales que representan su fuerza y su lucha. Cada testimonio es una narración de su viaje emocional, sus desafíos y sus triunfos, que se revelan paso a paso al espectador.

La estructura narrativa permite al espectador comenzar desde cualquier punto y moverse libremente a través de las historias, en una forma que recuerda a *Rayuela* (1963), donde la secuencia de los capítulos puede ser decidida por el lector. En *Después de la violencia* (2018), cada historia se revela y se expande, creando un coro de voces que ofrece consuelo y compañía, asegurando a los espectadores que hay salidas y nuevos caminos para enfrentar la realidad circundante.

Los testimonios de las mujeres, presentados en el documental, son poderosos y reveladores, ofreciendo una ventana a las realidades de la violencia de género. Las narrativas no solo incitan a la reflexión y la empatía, sino que también invitan a la acción al demostrar la posibilidad de transformación y crecimiento personal.

Los medallones empleados en el proyecto funcionan como metáforas visuales, elementos que simbolizan y condensan múltiples capas de significado en una sola imagen. Este uso de la metáfora visual se alinea con el concepto de *sinécdoque*,

una figura retórica en la que una parte representa el todo, proporcionando así una vía directa y potente para la transmisión de ideas complejas y emociones profundas.

En el contexto de este documental, los medallones no son meras representaciones gráficas; son emblemas de las luchas internas y externas, de las heridas y de las victorias de las mujeres representadas. El medallón de la loba en la historia de Diana, por ejemplo, no es solo una imagen; es una narrativa condensada de resistencia, una marca de supervivencia que encapsula tanto el trauma vivido como la resiliencia y la fortaleza ante la adversidad.

La elección de los medallones como metáforas visuales es deliberada y significativa. Estos símbolos permiten una comunicación más rica que va más allá del lenguaje verbal, resonando con el espectador a un nivel más intuitivo y emocional. La metáfora visual invita a la audiencia a una interpretación más participativa y personal, donde cada espectador puede proyectar sus propias experiencias y comprensiones en la imagen presentada.

En la estructura narrativa se evidencia la intención de trazar diversas trayectorias exploratorias. Mediante la metáfora visual, las figuras femeninas se revelan como guerreras, aves, conejos, venados, entre otras representaciones, las cuales simbolizan la diversidad de experiencias y resistencias. Cada testimonio es un detallado relato de sufrimiento, encargos y fortalezas. Por ejemplo, el medallón de la loba en la historia de Diana narra la violencia sufrida y su cicatriz física y emocional, convirtiéndose en símbolo de una batalla ganada contra el abuso.

La riqueza del contenido fomenta un enriquecimiento de la imaginación y de la consciencia del espectador. Las narrativas individuales se despliegan como entidades humanas que procesan el dolor como un sudario, al tiempo que ejercen la voluntad como remedio en la reconstrucción de sus vidas. Estas mujeres, a través de sus relatos, desnudan sus temores, debilidades y fortalezas, erigiéndose en

figuras extraordinarias que han sabido transformar la adversidad en camino de superación y autodescubrimiento.

El simbolismo presente en el documental invita a una percepción inclusiva de las diversas identidades y personalidades. La utilización de figuras animales, florales y corporales constituye una invitación a reconocer y valorar la singularidad de cada una de ellas.

El diseño narrativo del documental es posible iniciar la travesía desde cualquier punto y seguir múltiples derroteros. Así, la voz de cada mujer, sumada a las demás, se convierte en un coro consolador que evidencia la existencia de vías de escape y nuevos senderos para enfrentar la realidad circundante.

Las vivencias compartidas en el documental son profundas y conmovedoras, revelaciones de vida que manifiestan sufrimientos, carencias, adicciones y conflictos. Es en el encuentro con su propio valor y amor propio donde se halla el mayor aprendizaje. Las historias documentadas en el video no solo conmueven hasta las lágrimas sino que también dejan enseñanzas sobre la superación de la violencia. Se incita al espectador a la posibilidad de transformación personal, a erradicar abusos y autoengaños, y a descubrir la autenticidad y la asertividad.

En el segmento "Transiciones", por ejemplo, Ana Karen comparte su relato con transparencia y aparente inocencia, mientras imágenes de su entorno cotidiano desfilan ante nosotros. La narrativa se revela como una ironía que, sin explicitarlo, desgrana la violencia sufrida tanto por ella como por su madre. Este testimonio se entreteje con otros que, colectivamente, iluminan el aprendizaje y la evolución de hombres y mujeres en contextos de violencia normalizada.

El documental enfatiza que la violencia de género es una problemática transversal, que trasciende estratos sociales y niveles educativos. La formación de redes de

apoyo social es una de las estrategias representadas en el documental, donde se muestra cómo estas han sido fundamentales para proporcionar soporte y prevención en momentos críticos.

Se propone como un tejido de narrativas interactivas donde cada participante puede añadir su historia, enriqueciendo el corpus narrativo y ofreciendo un espacio de compartición, comprensión y fortalecimiento. Esta iniciativa subraya el poder del documental interactivo no solo como medio de narración sino como plataforma de cambio, empoderamiento y conexión social.

El documental permite a los usuarios interactuar y contribuir con sus propias historias, enriqueciendo así el tejido narrativo con fotos y audios que complementan la historia de la narradora. Esto crea una red interactiva de historias de mujeres, con el propósito de compartir, entender, aprender y fortalecerse mutuamente.

La narrativa interactiva es más que un simple vehículo para compartir historias; es una plataforma de cambio, empoderamiento y conexión. Permite a las mujeres encontrar apoyo a través de redes sociales de autoayuda y brinda al espectador la oportunidad de sumergirse en una experiencia interactiva que no solo informa, sino que también transforma.

f. Interacción

La interacción se estructura de acuerdo con una taxonomía de interacción detallada por Gifreu (2011), que distingue entre niveles de profundidad desde el reticular hasta programas semiabiertos. Esta gradación de la interacción permite al usuario sumergirse gradualmente en la experiencia del documental, comenzando con la selección de opciones y navegación básica y avanzando hacia la contribución activa y la creación de contenido propio.

El primer nivel, reticular, se centra en la exploración básica de la interfaz, permitiendo al usuario tomar decisiones de navegación sencillas. Esta fase se caracteriza por ser un punto de entrada al documental, donde el usuario es guiado a través de mensajes informativos y sugerencias que establecen las expectativas y proporcionan instrucciones para una experiencia óptima.

A medida que el usuario avanza, la interacción evoluciona hacia el nivel jerarquizado, donde se presentan metáforas visuales y se anima al usuario a explorar y descubrir la información de manera activa. Esta etapa de la interfaz actúa como el núcleo del contenido del documental, desde donde se pueden explorar historias personales, temáticas y otros elementos audiovisuales.

En el nivel semiabierto, la interacción se enriquece al permitir al usuario convertirse en un interactor más activo, donde puede ver y compartir historias personales a través de la plataforma. Este nivel aprovecha el concepto de *Digital Storytelling*, fomentando la participación del usuario en la narrativa del documental y potenciando la generación de un diálogo colectivo y enriquecedor entre los participantes.

El diseño de la interacción refleja un enfoque reflexivo y participativo, donde las experiencias de las mujeres son compartidas y amplificadas a través de la tecnología y la creatividad colectiva. La estructura de la interacción invita a una experiencia de usuario profunda y significativa, que no solo narra historias, sino que también fomenta una comprensión más rica del tema de la violencia de género y la reconstrucción de la identidad.

El documental se posiciona como un espacio hipermediático de expresión y testimonio, trascendiendo su rol como mero contenedor de historias para convertirse en un catalizador de diálogo, empatía y cambio social.

La taxonomía de interacción propuesta por Gifreu (2011), que distingue cuatro niveles de profundidad interactiva, ha sido un componente fundamental en la estructura teórica de esta tesis doctoral y se ha discutido ampliamente en los capítulos anteriores. Esta clasificación ha sido esencial para entender cómo los documentales interactivos pueden diseñarse para proporcionar diferentes grados de control y participación al usuario, y ahora se invoca para delinear el modelo que se propone.

En el nivel reticular, se ha reconocido la importancia de un punto de entrada accesible que permita al interactor una navegación básica y una selección efectiva entre las opciones presentadas. La investigación ha explorado cómo este nivel establece la fundación para la interactividad en el documental.

El nivel jerarquizado, donde la información se estructura por complejidad o relevancia, permite una exploración más dirigida y personalizada, adaptándose a las preferencias individuales del interactor. La tesis ha analizado cómo este nivel de interacción puede mejorar la experiencia del usuario, permitiéndole navegar de manera intuitiva a través de los contenidos del documental.

En lo que respecta al nivel de programas semiabiertos, se ha debatido sobre la capacidad del interactor para realizar acciones que impactan el contenido, ejemplificando la flexibilidad y adaptabilidad de los documentales interactivos a las contribuciones del usuario. Las herramientas programáticas disponibles en línea, como se ha descrito previamente, abren un abanico de posibilidades para la participación activa y la personalización.

Por último, el nivel de programas abiertos, que se presenta como el pináculo de la interactividad, se ha destacado por su capacidad de convertir al usuario en un cocreador activo. La libertad de producir y editar contenido que este nivel confiere al interactor ha sido un tema de consideración clave, y ahora es esencial en la

conceptualización del modelo de documental interactivo propuesto, donde la cocreación y la autoría compartida son principios definitorios.

Estos niveles de interacción, ya incorporados en el análisis y la discusión precedente, constituyen la base sobre la cual se construye y se define el modelo de interacción para documentales interactivos en este estudio doctoral. Se reconoce que la capacidad de adaptación y la profundidad de interacción son cruciales para la experiencia del usuario y la eficacia de la narrativa documental. Por lo tanto, el modelo propuesto aspira a integrar estas capas de interacción en un sistema cohesivo que refleje tanto la teoría como las prácticas innovadoras en el campo de los documentales interactivos.

En este sentido, se manifiesta como un documental interactivo que articula tres niveles de interacción: del reticular al semiabierto. El diagrama de flujo (Tabla 4) ilustra la estructura interactiva del sitio en sus distintas etapas.



JERARQUIZADO



SEMI ABIERTO

La pantalla inicial (imagen 8) se presenta en el nivel reticular, instando al usuario a tomar la decisión de entrar y orientarse en el espacio interactivo. Se sugiere configurar el navegador para una inmersión completa y se aconseja el uso de un dispositivo adecuado para optimizar la experiencia. Esta fase introduce al usuario en el ambiente del documental, ofreciendo un contexto esencial antes de embarcarse en la exploración.

The screenshot shows the main interface of the interactive documentary. At the top left, there are logos for 'UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA Unidad Cuajimalpa' and 'Casa abierta al tiempo'. The main title is 'Después de la violencia' in a large, bold, orange font, with the subtitle 'Documental Interactivo con perspectiva de género' below it. To the right, there is a vertical text element: 'Estudios sobre la Imagen, el Sonido y el Espacio'. Below the title, there are two vertical panels. The left panel features a woman in a red dress with a deer head and antlers, set against a red background. The right panel features a woman in a teal dress with a deer head and antlers, set against a teal background. Below each panel is a small image of a handwritten letter. On the left side of the interface, there is a block of text: 'Este proyecto inicia con la premisa de "Historias para contarse una misma". Asi, **Después de la violencia** es un proyecto interactivo, colectivo e inclusivo que representa una visión actual de mujeres que están construyendo espacios particulares, abiertos, políticos, amorosos a partir de sus propias construcciones individuales y grupales. Fotografías establecidas en tres vías comunicativas, las de la fotógrafa, la que está detrás de su cámara o teléfono celular; las de ellas como su propia interprete, y las de nosotros, los observadores, cada uno asumiendo un papel activo y expansible. Se convierte en una forma más de atender, difundir y concientizar sobre los problemas de la violencia de género. Es una manera de dar la cámara, los micrófonos, nuestros ojos y nuestros oídos a quienes desean compartir sus historias contadas con sus sentidos.' Below this text is the email 'reconstruididad@gmail.com'. In the center, there is a circular orange icon with a white dot. To its right, there is a section titled 'Se sugiere antes de iniciar:' with three bullet points: 'Coloca en pantalla completa tu navegador', 'Utiliza una computadora para tener una mejor experiencia', and 'Dedica tiempo para escuchar las historias de otras mujeres'. At the bottom, there is a grey box containing the address: 'UAM | UNIDAD CUAJIMALPA, Avenida Vasco de Quiroga 4871, Col. Santa Fe Cuajimalpa, Delegación Cuajimalpa de Morelos, C.P. 05348, Ciudad de México (Tel.:58146500)'.

Imagen 8: interfaz del documental interactivo Después de la violencia - <http://despuesdelaviolencia.cua.uam.mx>

Tras el video introductorio, que relata la génesis del proyecto y su realización exclusivamente por mujeres (imagen 9), el usuario se encuentra con una interfaz que transita al nivel jerarquizado. Aquí, metáforas visuales y elementos discretos de

información incitan al usuario a interactuar intuitivamente para descubrir el contenido subyacente (imagen 10).



Imagen 9: interfaz de la introducción al documental interactivo Después de la violencia - <http://despuesdelaviolencia.cua.uam.mx>



Imagen 10: interfaz de navegación al documental interactivo *Después de la violencia* - <http://despuesdelaviolencia.cua.uam.mx>

El nivel semiabierto se manifiesta en las secciones "Historias compartidas" y "Cuéntanos tu historia", las cuales son representadas como programas en línea que posibilitan la cocreación de narrativas personales a través del *Digital Storytelling* (imágenes 11 y 12). Estos espacios fomentan un diálogo participativo y la colaboración entre los usuarios, enriqueciendo el documental con una polifonía de voces y experiencias.

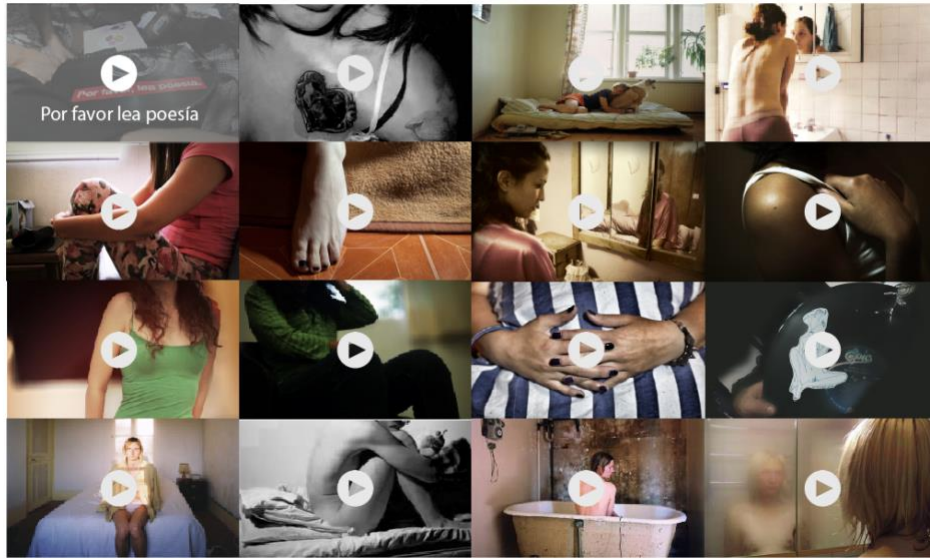


Imagen 11

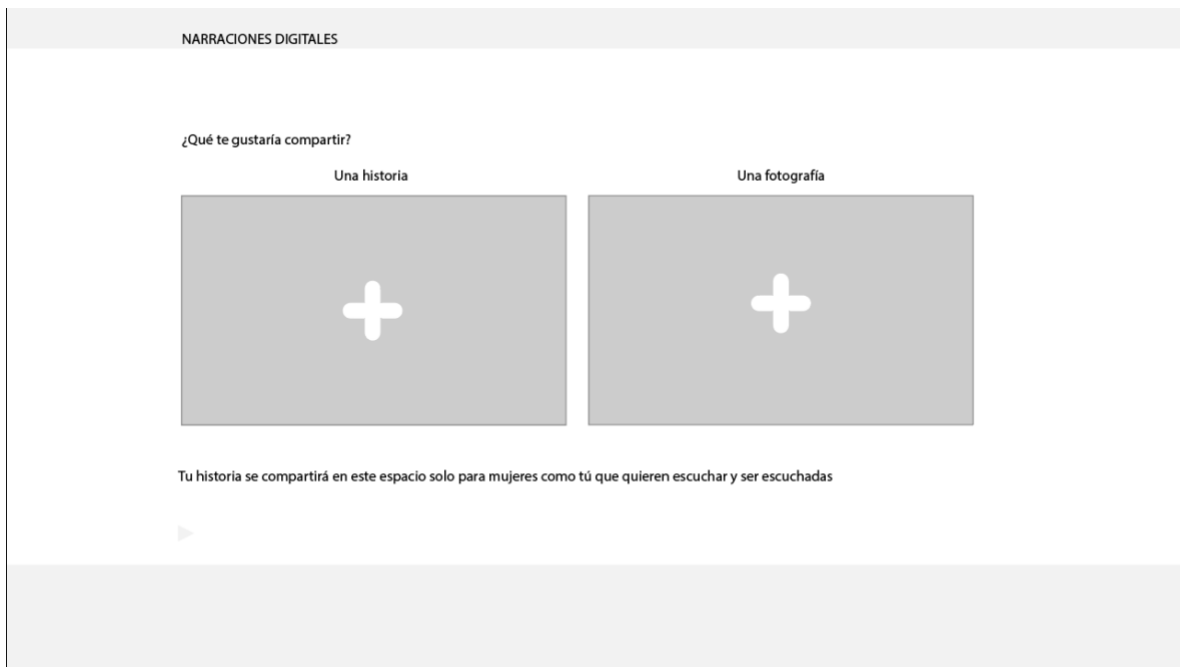


Imagen 12

Finalmente, este análisis resalta la naturaleza progresiva y participativa de que se reinventa continuamente a través de la interacción y la contribución activa de su audiencia, reflejando así la esencia dinámica y evolutiva de los documentales interactivos en la era digital.



Imagen 13

g. Escritura

En la fase de escritura se produce una recontextualización significativa del rol del interactor. Las mujeres involucradas en el proyecto han generado su propio contenido a través de talleres y asesorías, lo que les permite narrar sus historias de una manera auténtica y personal. Este enfoque cocreativo se manifiesta en un collage de experiencias y autorrepresentaciones que se convierten en el núcleo narrativo del documental.

El proceso de escritura representa una recontextualización del papel del interactor, evolucionando desde un receptor pasivo a un agente activo en la generación de contenido. Mediante la implementación de talleres y asesorías, se facultó a las informantes para que produjeran sus propias narrativas visuales y auditivas. Este enfoque cocreativo buscó que las participantes se adueñaran de sus relatos y se convirtieran en narradoras conscientes de sus propias historias y del público al cual iban dirigidas.

En el seno de un ambiente colaborativo, se configuró un collage representativo de la identidad de las informantes dentro del espectro documental. Utilizando sus propios recortes, testimonios, fotografías y relatos compartidos, se conformó un guion colectivo con una trama interconectada. Así surgieron los capítulos que abarcan temáticas tan diversas como la transformación a través del amor, las complejidades de las relaciones de pareja, la maternidad, el feminismo, y la solidaridad entre mujeres, todos reunidos bajo un enfoque interactivo y participativo.

Al transitar a un nivel de programas semiabiertos, el interactor adquiere una conciencia crítica sobre su rol dentro del documental. La narrativa se configura no como un relato preestablecido, sino como una trama que se desenvuelve y se enriquece con cada elección del usuario. La información y el conocimiento emergen como resultado de un proceso dinámico, donde cada decisión tomada por el interactor se entrelaza con sus reflexiones personales y con la interacción de la comunidad.

En esta etapa, el interactor dispone de las competencias necesarias para determinar la dirección de su experiencia narrativa, interactuar con otros miembros de la comunidad, compartir información y contribuir a la construcción colectiva del documental mediante las herramientas de *Digital Storytelling* y narrativas compartidas. Este paradigma de escritura interactiva fomenta una narrativa polifónica que no solo refleja la diversidad de experiencias, sino que también promueve un modelo de autoría distribuida y colaborativa en la era digital.

La selección de temas para los capítulos refleja una amplia gama de experiencias y perspectivas sobre la violencia de género y la reconstrucción de la identidad. La estructura narrativa del documental se convierte en un mosaico de voces que, aunque individuales y únicas, se unen para formar un discurso colectivo poderoso y revelador.

En el nivel semiabierto, el interactivo asume un papel activo en la narrativa, no solo explorando el contenido sino también agregando a él. Este nivel de participación transforma la experiencia del documental de una pasiva a una activa, donde los usuarios tienen la oportunidad de compartir sus propias historias y aprender de las experiencias de otros. Este enfoque no solo fomenta el diálogo y la reflexión, sino que también proporciona un sentido de comunidad y apoyo entre los interactores.

Después de la violencia (2018) sirve como un espacio que no solo relata historias, sino que también permite a las mujeres reconstruir su identidad y empoderarse a través del acto de narrar. La plataforma se convierte en un documento vivo y en constante evolución que crece con cada contribución, construyendo un testimonio colectivo de resistencia y transformación.

Interfaz gráfica:

NARRACIONES DIGITALES

Tu historia se compartirá en este espacio solo para mujeres como tú que quieren escuchar y ser escuchadas

¿Cómo titularás tu historia?

Coloca tu nombre

Correo electrónico


 COMPARTIR

Imagen 14: registro de usuario

NARRACIONES DIGITALES

Tu historia se compartirá en este espacio y solo para mujeres como tú que quieren escuchar y ser escuchadas

¿Cómo titularás tu historia?

+

Coloca tu nombre

+


 COMPARTIR

Imagen 15: título y autor de la historia que se contará

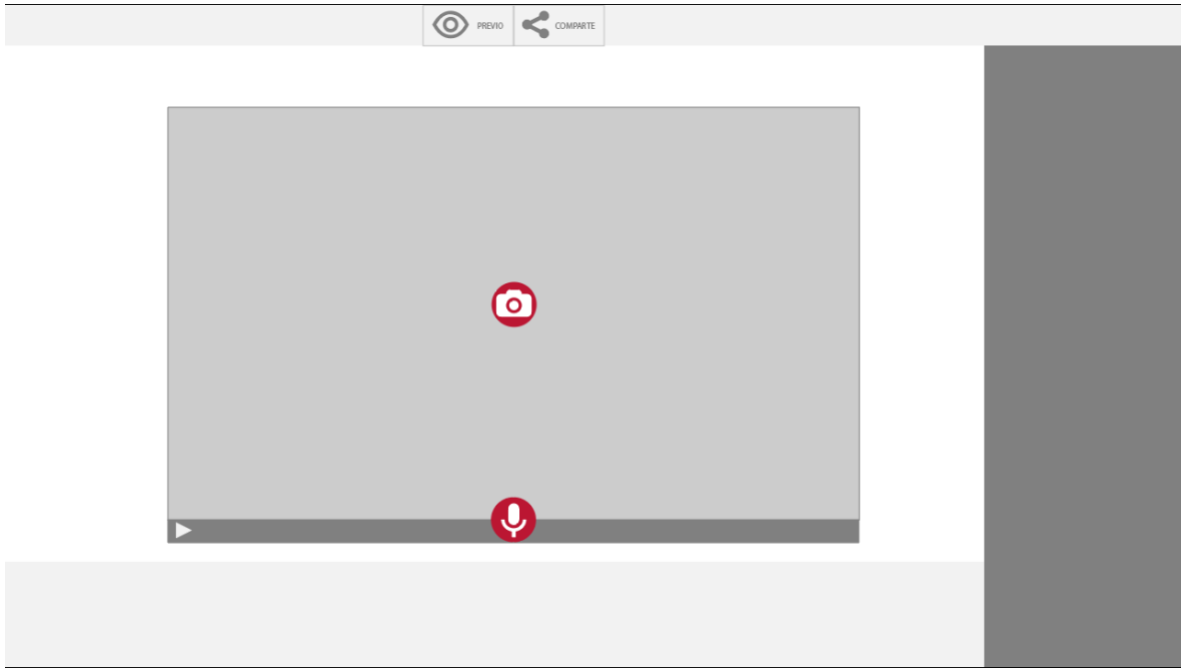


Imagen 16: generador de historias a partir de una imagen y voz

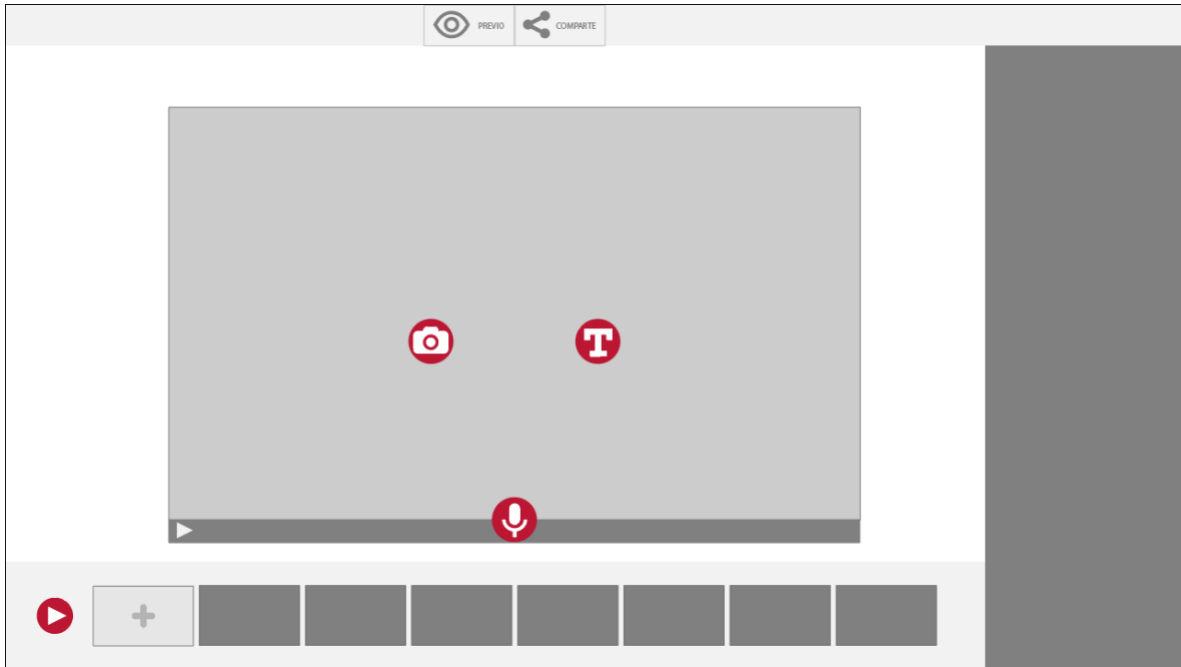


Imagen 17: generador de historias a partir de imagen, texto y voz

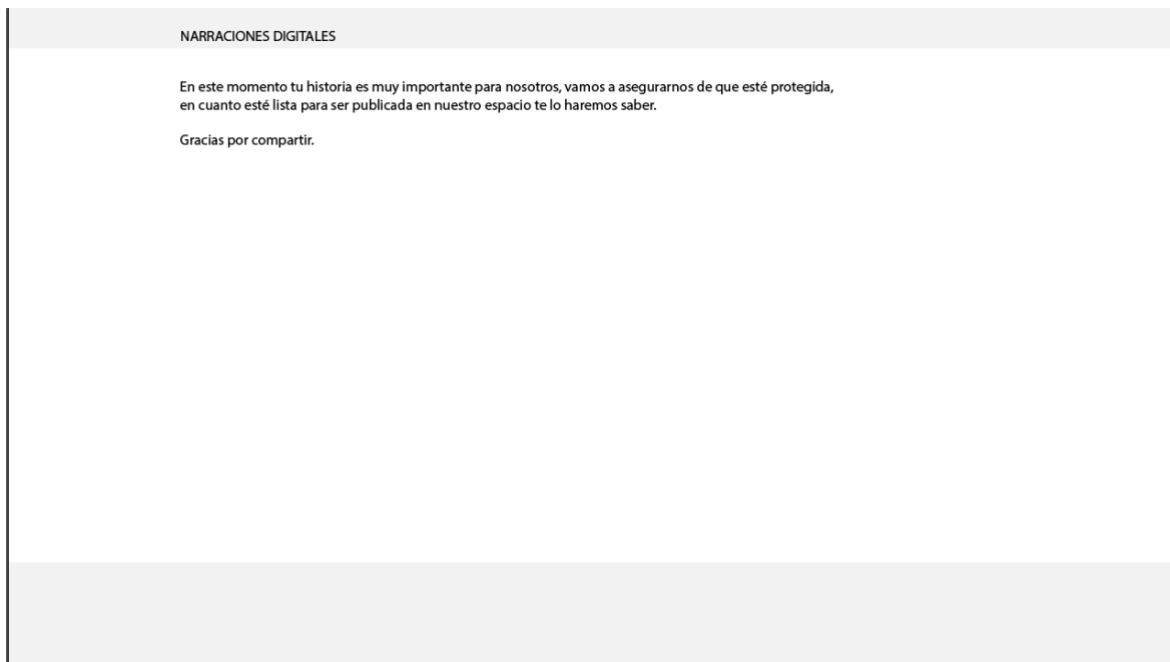


Imagen 18: aviso de revisión de historias

h. Recomposición generativa

La recomposición generativa representa una etapa crucial donde el interactor, tras haber sido guiado por las metáforas visuales y las narrativas del documental, es invitado a contribuir activamente a la obra. Este proceso de participación es emblemático de la naturaleza del documental interactivo, que se distingue por su capacidad de evolucionar y expandirse con cada nueva interacción.

Aunque el documental no alcanza un nivel de código abierto, el grado de interacción que se permite es significativo. El espacio "Historias Compartidas" actúa como un foro para la narración colectiva, donde los interactores pueden añadir sus experiencias personales al tapiz narrativo del documental. Este nivel de contribución es un testimonio del diseño intencional para ser más que una exposición unidireccional; es un diálogo que valora y acoge las voces de su audiencia.

La participación aquí se entiende no solo en términos de interacción con la interfaz computacional, sino también como una implicación social. El interactor no solo consume el contenido, sino que tiene la oportunidad de moldear y compartir su propia historia, agregando un nivel personal y colectivo a la narrativa general. A través de este modelo, *Después de la violencia* (2018) logra una sinergia entre el documental y su público, lo que resulta en una obra dinámica que se enriquece continuamente a través de la contribución y la colaboración activa.

El diseño de producción del documental se nutre de un enfoque interdisciplinario, involucrando a creadores y académicos con experiencia en documentales, antropología visual, y nuevas tecnologías. La producción se enriquece con talleres y actividades que permiten a las participantes narrar sus historias de vida, fomentando la autoexpresión y la representación auténtica.

El análisis explora cómo la narrativa interactiva emplea varias de las modalidades de representación documental identificadas por Bill Nichols (2001), como observacional, participativo y reflexivo. Además, se destaca la estructura narrativa del documental, que como ya se comentó, se asemeja a una rayuela cortaziana, permitiendo a los usuarios navegar de manera no lineal y contribuir a la narrativa.

En el nivel de interacción, el documental facilita un espectro que va desde reticular a programas semiabiertos, permitiendo a los usuarios desde la simple navegación hasta la creación de contenido. Aunque el sistema no es de código abierto, ofrece un nivel significativo de participación, donde las contribuciones de los usuarios enriquecen el documental y fomentan un sentido de comunidad y apoyo compartido.

Finalmente, el análisis concluye que *Después de la violencia* (2018) trasciende la interacción computacional para convertirse en una experiencia social, reflejando la interactividad como una característica central del documental. Esto demuestra que los documentales interactivos, como género emergente, tienen el poder no solo de

contar historias sino también de crear espacios para el diálogo, la colaboración y la transformación social.

El análisis deja ver que se despliega un panorama donde la confluencia de disciplinas y la sinergia entre tecnología y narrativa han permitido el florecimiento de un proyecto de investigación y creación sin precedentes. En la convergencia de la imagen y los hipermedios, el documental se manifiesta como una Imagen expandida, trascendiendo los límites tradicionales para explorar nuevas dimensiones de la creación, el pensamiento, y la interacción.

Desde su génesis en el Departamento de Ciencias de la Comunicación de la UAM Cuajimalpa, ha surgido no solo como un esfuerzo para examinar el papel de la imagen en los nuevos medios, sino también como un compromiso institucional para promover el conocimiento y la concienciación sobre la violencia de género. Esta iniciativa, respaldada por la universidad, refleja un objetivo claro y una misión de impacto social, donde la prevención y erradicación de la violencia contra las mujeres se enraíza en la ideología, legalidad y cultura.

El enfoque interdisciplinario y la participación principalmente femenina del equipo resaltan la diversidad y riqueza de experiencias y conocimientos que conforman el núcleo del proyecto. La naturaleza global del documental, con su necesidad de traducciones y asesoría en estudios de género, subraya la importancia de una perspectiva inclusiva y accesible, estableciendo el documental como un medio de expresión transformador y comprometido con los desafíos sociales contemporáneos.

El diálogo y la interacción que el documental invita no son solo entre la audiencia y la obra, sino también un reflejo de un proceso comunicativo más amplio que se extiende más allá de la pantalla. La evolución constante del documental, alimentada por la participación activa de los usuarios, ejemplifica la dinámica inherente de los

medios interactivos. La estructura abierta y expansiva del proyecto lo distingue y posiciona como un ente orgánico y evolutivo, redefiniendo el rol del espectador de un consumidor pasivo a un colaborador activo en la narrativa documental.

El análisis revela que los documentales interactivos se erigen como plataformas poderosas no solo para la narración de historias, sino también como foros para la interacción significativa y el cambio social. La integración de técnicas de antropología visual, autoetnografía y narrativa digital ofrece un enfoque único para la documentación y comprensión de las experiencias de las mujeres, permitiendo que el documental sea un catalizador para la reflexión, el empoderamiento y la acción.

En resumen, *Después de la Violencia* (2018) encapsula la esencia de lo que significa un documental interactivo en el siglo XXI: un medio que trasciende la narración lineal y tradicional para convertirse en un espacio de cocreación, exploración y transformación personal y colectiva. Este proyecto no solo representa la vanguardia de la innovación documental y la investigación académica, sino que también sirve como un modelo de cómo los documentales interactivos pueden influir, educar y moldear el discurso social para el avance de la sociedad.

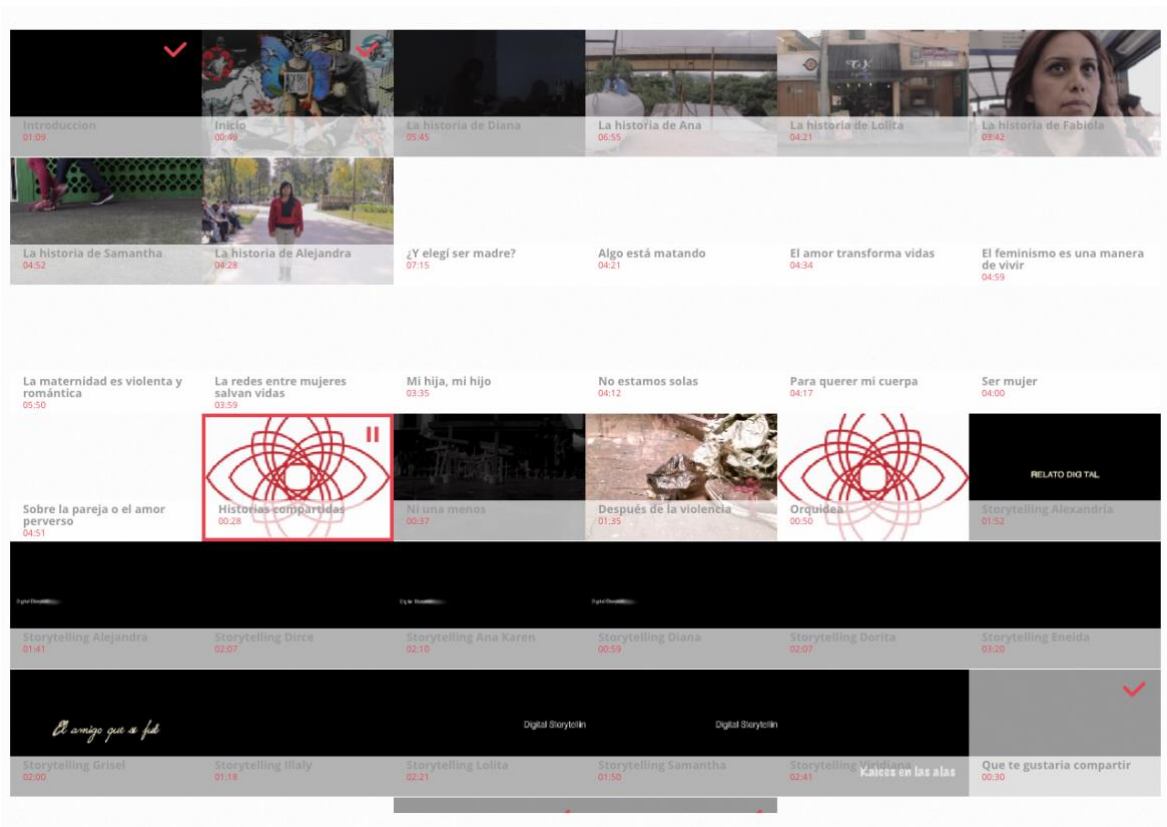


Imagen 19: Índice de navegación



Imagen 20: Historias compartidas

Conclusiones



Imagen 21: imagen promocional del proyecto realizado por Alejandra Osorio Olave

Esta disertación ha investigado la transición y metamorfosis del cine documental hacia la interactividad, examinando su influencia en las dinámicas de narración, producción y recepción de relatos audiovisuales. Se ha diseñado y propuesto un paradigma analítico y productivo para el documental interactivo, el cual abarca desde la integración de la audiencia hasta el proceso de creación colectiva. Mediante esta perspectiva, se ha evidenciado que los documentales interactivos constituyen una vanguardia en la interacción de los usuarios con el contenido, facilitando el surgimiento de innovadoras narrativas visuales y formas participativas. La interactividad emerge no solo como una herramienta técnica, sino como un eje transformador que reconfigura las expectativas y experiencias de las audiencias contemporáneas, redefiniendo así la estética y la práctica documental en la era digital.

Los documentales interactivos constituyen una evolución significativa en el dominio del cine documental y en la esfera más amplia de la narrativa audiovisual. Las trayectorias de investigación sugeridas prometen profundizar en la comprensión del impacto cultural, estético y social de este medio, potenciando su producción y consumo en un contexto global crecientemente inmerso en lo digital e interactivo. Estas obras pioneras reformulan la interacción espectador-contenido, ofreciendo un espacio para la expresión creativa y la participación activa, lo que a su vez plantea desafíos y oportunidades para el desarrollo de nuevas metodologías y prácticas en el ámbito documental.

Las narrativas incorporadas en los documentales interactivos se originan en la realidad, estableciendo como su cimiento la autenticidad de los sucesos relatados. Este dominio de la realidad representa un territorio extenso y fascinante, aunque su complejidad presenta desafíos considerables para los narradores. En el contexto del documental interactivo, el tradicional control sobre la narración cede lugar a un mosaico de expresiones de la realidad. A diferencia de los relatos lineales, aquí la

singularidad de cada acontecimiento queda subrayada por la imposibilidad de su repetición idéntica, enfatizando el carácter único y no replicable de cada momento capturado.

Con el advenimiento de las películas y su evolución hacia modalidades interactivas y transmedia, emergieron diversas teorías, modelos, mecanismos y estrategias destinadas a fomentar la cooperación, colaboración y participación activa de la audiencia. Las prácticas convencionales del cine documental, que dominaron hasta finales del siglo XX, se han ido transformando hacia proyectos más participativos y con una marcada orientación social. Este cambio ha sido posible gracias al uso de plataformas digitales que empoderan a los usuarios, habilitadas por la proliferación de medios interactivos. Estas plataformas han abierto el horizonte a innovadoras formas narrativas que continúan expandiéndose y evolucionando, ofreciendo un campo fértil para la exploración continua y la creación sin límites aparentes.

El cine documental o el cine de no ficción constituyen un dominio amplio y diversificado que actualmente alberga una multiplicidad de formas, incluyendo documentales tradicionales, noticieros en distintos formatos, vídeos con propósitos educativos, materiales museográficos y otras expresiones del audiovisual expandido. Este terreno en rápida expansión, con una constante proliferación de subgéneros, invita a considerar estas nuevas narrativas como puntos de convergencia entre formatos, géneros y métodos de contar historias. La evaluación de sus contribuciones potenciales a los medios y a los estudios culturales requiere un análisis detallado que pueda identificar y enriquecer nuestro entendimiento del impacto cultural, estético y social de estas formas emergentes de narrativa audiovisual.

A medida que el siglo XIX tocaba su fin, los hermanos Lumière y sus contemporáneos inauguraron la era del cine en Europa, sentando las bases para lo que más tarde sería conocido como el séptimo arte. Durante sus albores, el cine se

centraba en la captura de la realidad, funcionando como un documento científico y como medio para la crónica y la noticia. No obstante, el advenimiento del siglo XX marcó un punto de inflexión significativo: la obra de George Méliès introdujo al mundo a la posibilidad de que el cine pudiera también contar historias fabuladas y construir realidades fantásticas. La innovación de Méliès reorientó el enfoque del cine, desplazando parcialmente al documental y la no ficción por narrativas ficcionales. Este cambio paradigmático demostró el vasto potencial del cine como una plataforma para la imaginación, más allá de ser un mero reflejo de la realidad tangible.

A lo largo del desarrollo histórico del cine y con el surgimiento de la interactividad y el crossmedia, el género del documental interactivo ha emergido como un campo experimental privilegiado. Este nuevo género se configura como un espacio propicio para la reinención y el cuestionamiento de los discursos tradicionales, la estructura de los formatos y el lenguaje cinematográfico. Su naturaleza facilita la adopción de enfoques creativos y metodologías innovadoras, con el potencial de ejercer un significativo impacto social. En este contexto, se convierte en un laboratorio para la experimentación y el desarrollo de nuevas formas de comunicación y expresión, alentando la participación activa y crítica del espectador, que ahora se convierte en coautor y agente de cambio dentro del tejido social.

En el marco de esta tesis doctoral, se ha llevado a cabo un profundo análisis de las narrativas emergentes, prestando especial atención a cómo los componentes que los definen y los métodos que de ellos se derivan, pueden influir decisivamente en la conformación de un lenguaje audiovisual renovado y en su capacidad para impactar e influenciar. El documental interactivo se caracteriza por ser fruto de una praxis colectiva y colaborativa, lo cual implica la convergencia de múltiples contribuciones en su proceso creativo. Estas obras se distinguen por sus atributos particulares y por una estructura jerárquica reconfigurada, en la que se redefine el

rol y la contribución de cada participante. Así, se erige como una expresión de sinergia grupal, abriendo nuevas dimensiones de interpretación y significado, y extendiendo su influencia más allá de las convenciones tradicionales del medio audiovisual.

Esta investigación subraya que cualquier producción audiovisual, especialmente dentro del ámbito de los procesos culturales, se configura como una red interconectada de individuos creativos y colaboradores. Desde el comienzo del proyecto, estos participantes ejercen influencia y guían el proceso de producción, aportando al desarrollo narrativo a través de la toma de decisiones y la asunción de roles específicos. Estos roles y decisiones se van adaptando y evolucionando en respuesta a las necesidades emergentes de la producción, contribuyendo así a la construcción colectiva de la narrativa.

La conclusión de que las narrativas en el documental interactivo forman parte del documental colaborativo se basa en el reconocimiento de que estos proyectos representan un enfoque cinematográfico abierto y participativo. Este tipo de documental se caracteriza por un proceso de producción donde la contribución y la participación son fundamentales para la creación de la narrativa.

La apertura del proceso productivo permite la inclusión de individuos sin experiencia previa en el ámbito documental. Estas personas aportan sus perspectivas únicas, basadas en sus profesiones y niveles de conocimiento diversos, enriqueciendo el contenido y la narrativa del proyecto. Esta integración de diversas voces y perspectivas fomenta un enfoque colectivo y colaborativo en la construcción narrativa.

Además, el uso de técnicas que fomentan la participación activa y la interacción facilita que los usuarios no solo sean espectadores, sino también cocreadores del contenido. Al involucrar a los participantes en el proceso creativo, se les da la

oportunidad de influir directamente en la narrativa, lo que convierte a estos documentales en una forma de arte colaborativo.

Sus nuevas formas de organización implican la implementación de mecanismos que buscan equilibrar, más que eliminar, las diferencias en las relaciones de poder entre los participantes. Este enfoque es crucial para fomentar un ambiente de colaboración efectiva y respeto mutuo entre los diferentes contribuyentes.

Es esencial reconocer que no son obras finitas o productos culturales cerrados. Por el contrario, son entidades dinámicas y evolutivas, en constante transformación a medida que reciben nuevas aportaciones de sus colaboradores y usuarios. Esta característica los distingue de los formatos tradicionales, donde una vez completada la producción, la obra permanece inalterable.

Esta naturaleza abierta y fluida implica que no hay una versión definitiva o finalizada. Cada interacción y contribución aporta una nueva dimensión a la narrativa, permitiendo que el documental siga creciendo y adaptándose. Este proceso continuo de reconstrucción y evolución refleja la diversidad de perspectivas y experiencias de los participantes, y subraya la importancia de la participación activa y la cocreación en este género.

Por lo tanto, representan un paradigma en el que la obra en sí misma es un proceso continuo de creación y recreación, destacando la importancia de la interacción y la colaboración como elementos clave en su desarrollo y evolución.

La tecnología aplicada modifica de manera significativa la organización de las unidades de conocimiento, dando lugar a una forma de creación y representación más inclusiva y colaborativa. En este contexto, las informantes no solo contribuyen con sus imágenes y sonidos, sino que también participan en la creación de un universo simbólico a través de medios como fotografías, collages y

reinterpretaciones personales. Este enfoque permite una comprensión más profunda y matizada de las diversas identidades y experiencias de las informantes.

La utilización de figuras simbólicas como las aplicadas en *Despues de la violencia* (2018) de animales, flores y cuerpos proporciona una perspectiva integradora que refleja las personalidades y experiencias individuales de cada participante. Por ejemplo, personajes como Diana-Lobo, Samantha-Libélula, Fabiola-Cebra, Ana Karen-Liebre, Dolores-Gaviota y Alejandra-Pez no son solo metáforas visuales, sino representaciones autoetnográficas que forman parte integral de la narrativa del documental. Estas representaciones permiten a las informantes expresar y reconstruir sus historias y experiencias de vida de manera creativa y significativa.

Además, la participación de las informantes en la creación de estos elementos simbólicos no solo enriquece el contenido del documental, sino que también les otorga una forma de autoría dentro del proyecto. Al aportar a la creación artística y participar activamente en la narrativa, las informantes no solo se convierten en sujetos pasivos de la historia, sino en cocreadoras activas de la misma.

Este enfoque colaborativo y participativo en la producción representa un cambio significativo en la forma en que se concibe y se narra la realidad, ofreciendo una plataforma para que distintas voces y perspectivas sean escuchadas y visualizadas de manera más equitativa y representativa.

La tecnología subyacente, especialmente su base de datos y programación, facilita una colaboración dinámica y continua entre los participantes. Este enfoque permite la creación de múltiples versiones del documental, reflejando la naturaleza cambiante y evolutiva del género. En el caso del documental *Después de la violencia* (2018), se observa una innovadora fusión de formatos, combinando versiones cerradas con estructuras más abiertas y editables.

Esta metodología permite que los participantes, no solo consuman el contenido, sino que también se conviertan en cocreadores activos, o prosumidores, del documental. Las contribuciones de los participantes enriquecen el material existente y permiten la edición de documentales lineales que reflejan una diversidad de perspectivas y experiencias. Esta estrategia de producción fomenta una interacción más profunda y personal con el contenido, alentando a los usuarios a aportar sus propias historias y experiencias, lo que enriquece continuamente la narrativa del documental.

El enfoque de *Después de la violencia* (2018) ilustra cómo la tecnología digital puede ser utilizada para trascender las convenciones tradicionales del cine documental, promoviendo una experiencia más participativa e interactiva. Este método no solo expande las posibilidades narrativas del género documental, sino que también democratiza el proceso de creación, otorgando a cada participante un papel significativo en la construcción y evolución continua del relato.

Los documentales interactivos, como manifestaciones de participación colectiva, ilustran un enfoque de colaboración en el que se coordina el trabajo de múltiples participantes para alcanzar objetivos comunes. Es crucial reconocer que la participación y la colaboración, aunque a menudo se entrelazan, no son siempre sinónimos. En el ámbito del cine documental y la producción cultural, la adopción de técnicas y métodos para fomentar la participación en diferentes áreas creativas ofrece oportunidades significativas. Sin embargo, estos espacios también son controlados y estructurados de manera que establecen las bases para un trabajo cooperativo.

Esta cooperación, aunque fundamental, no siempre implica una colaboración en el sentido más pleno de la palabra. La participación puede darse en diversas formas, desde contribuciones mínimas hasta una colaboración más profunda y comprometida. En el contexto de los documentales interactivos, esto se traduce en

una gama de interacciones con los usuarios, desde el simple visionado hasta la contribución activa en la creación de contenido.

La realización cinematográfica y la producción cultural, al adoptar estas formas de participación, buscan democratizar el proceso creativo, pero también es necesario gestionar cuidadosamente estos espacios colaborativos. Cada proyecto tiene sus propias metas y estrategias, y la naturaleza de la colaboración puede variar según estos objetivos. Algunos proyectos pueden enfocarse más en la generación de expectativas y financiación, mientras que otros pueden tener un enfoque más orientado a la comunidad y a los resultados sociales.

Así, la colaboración no es simplemente una herramienta para la producción de contenido, sino también una estrategia para fomentar la participación activa y significativa de los usuarios. Esto implica considerar cuidadosamente tanto los objetivos del proyecto como la dinámica de la participación y la colaboración, asegurando que todos los involucrados tengan un papel significativo en el proceso creativo y en la narrativa final del documental.

La participación puede variar desde una implicación mínima hasta una colaboración máxima, siendo esta última una forma más profunda y comprometida de participación. La representación de estas formas de participación influye significativamente en el proceso de toma de decisiones y en las dinámicas de trabajo. Los proyectos interactivos ofrecen una amplia gama de áreas para el desarrollo, cada una con su propio conjunto de decisiones y contribuciones específicas.

La participación mínima puede manifestarse en actividades como la visualización o navegación básica dentro del documental, mientras que una colaboración más intensa puede involucrar a los participantes en la creación de contenido o en la toma

de decisiones editoriales. Este espectro de participación permite que diferentes individuos contribuyan según su nivel de habilidad, interés y compromiso.

La toma de decisiones en estos proyectos es un proceso colaborativo y multidimensional. Las decisiones no se limitan a la producción audiovisual en sí, sino que también abarcan aspectos como el diseño narrativo, la interacción del usuario y la integración tecnológica. Cada área de desarrollo dentro del proyecto requiere su propia toma de decisiones, y estas decisiones son a menudo el resultado de una colaboración entre los diferentes miembros del equipo de producción y los participantes.

Los documentales interactivos se benefician de un enfoque de producción que valora tanto la participación individual como la colaboración colectiva. Esta dinámica permite que los proyectos evolucionen de manera orgánica y reflejen una diversidad de perspectivas y voces, enriqueciendo así la narrativa y la experiencia del usuario.

Se observan proyectos colaborativos con estructuras complejas, a menudo financiados por entidades privadas o instituciones educativas como la *National Film Board of Canada* (NFB). Estos proyectos destacan por su capacidad de integrar diversas propuestas surgidas en espacios de colaboración, influyendo así en la narrativa final del documental.

La comprensión de la dinámica entre el trabajo participativo y los proyectos colaborativos es fundamental. Mientras que el trabajo participativo busca democratizar el proceso creativo, normalmente restringido y cerrado, los proyectos colaborativos se enfocan en la escucha activa de las contribuciones y en su integración efectiva en el proyecto.

La principal virtud de los proyectos colaborativos radica en su apertura al diálogo y en la inclusión de múltiples voces. Esto permite que la narrativa del documental no

solo refleje la visión del director o del equipo principal de producción, sino también las perspectivas y experiencias de una comunidad más amplia. La participación en estos proyectos no se limita a aportar contenido; también implica la toma de decisiones conjuntas y la cocreación del proyecto final.

Es crucial reconocer que cada proyecto documental interactivo posee características únicas, y estas particularidades constituyen una de sus mayores fortalezas. La diversidad en los objetivos y en la definición de su discurso colaborativo es fundamental para comprender la esencia de cada proyecto. Los proyectos que se desarrollan bajo un esquema de cooperación pueden perseguir una variedad de metas, incluyendo la obtención de beneficios de herramientas legítimas, como la participación para crear expectativas, la obtención de financiamiento, el incremento de contribuciones y la producción de contenido a bajo costo. Asimismo, pueden enfocarse en fidelizar a su audiencia y en estimular el diálogo sobre sus propios contenidos para incrementar su relevancia.

Estas diferencias no son meramente teóricas; se manifiestan en la implementación real del proyecto. Por lo tanto, al considerar el propósito de la colaboración es esencial analizar no solo las intenciones declaradas, sino también cómo se materializan estas intenciones en la práctica. Esto implica examinar los mecanismos mediante los cuales la participación y la colaboración se fomentan y gestionan, y cómo estos mecanismos influyen en el resultado final del proyecto.

En definitiva, entender el propósito detrás de un proyecto colaborativo y cómo se traduce este propósito en acciones concretas es fundamental para evaluar la efectividad y su impacto en la audiencia y en la comunidad involucrada. Esto conlleva un análisis crítico que va más allá de la superficie, profundizando en las dinámicas de poder, las motivaciones y los resultados prácticos de la colaboración en el contexto del cine documental interactivo.

En el ámbito de los proyectos colaborativos de documentales interactivos con un enfoque social, es fundamental la formación de una alianza entre participantes que compartan una causa común o un interés social relevante. La participación en estos proyectos no solo busca aportar a la visibilización de un problema, sino también generar un impacto positivo o un cambio social. Estos proyectos pueden nacer de un impulso metodológico formal, con el objetivo de crear una comunidad centrada en intereses comunes, o de la búsqueda de un producto final que solo puede ser alcanzado mediante la fusión de diferentes talentos y perspectivas.

Para garantizar el éxito de estos proyectos, es crucial gestionar eficazmente el mecanismo de distribución. Esto implica tomar decisiones clave sobre varios aspectos, como:

- **Financiamiento e interés:** determinar quién puede financiar el proyecto y quién podría estar interesado en él es esencial. Esto incluye la identificación de posibles patrocinadores, colaboradores y audiencias objetivo.
- **Participación y condiciones:** definir quién participará y bajo qué condiciones es crucial. Esto implica establecer criterios claros para la selección de participantes y acordar las condiciones de su involucramiento.
- **Participación abierta:** decidir el grado de participación abierta y hasta qué punto se permitirá que los participantes influyan en el contenido y la dirección del proyecto. Esto requiere un equilibrio entre mantener una visión coherente y permitir la contribución creativa de los participantes.
- **Relaciones entre participantes:** establecer las dinámicas de relación entre los iniciadores del proyecto y los participantes es otro aspecto crucial. Se trata de definir cómo se estructurarán estas relaciones, ya sea en términos de colaboración, autoridad o cooperación.
- **Tipo de relaciones a establecer:** determinar el tipo de relaciones que se establecerán dentro del proyecto es fundamental. Esto puede incluir

relaciones de mentoría, colaboración paritaria, o roles más estructurados y jerárquicos.

El éxito de un proyecto colaborativo depende en gran medida de la claridad y la eficacia con la que se gestionan estos aspectos desde la fase inicial del proyecto. Al establecer un marco sólido para la participación y la colaboración, se facilita la creación de un proyecto que no solo sea significativo en términos de contenido, sino también en su capacidad de forjar una comunidad comprometida y activa en torno a temas sociales importantes.

La cocreación representa una simbiosis entre el investigador y un conjunto de colaboradores cuidadosamente seleccionados. En este proceso, cada participante aporta su propia perspectiva, habilidades y experiencias, contribuyendo significativamente al contenido y a la narrativa del documental. Este enfoque colaborativo no se limita a la fase de producción, sino que se extiende a todas las etapas del proyecto, desde la concepción hasta la finalización.

Los colaboradores en un proyecto de cocreación son elegidos en función de las necesidades específicas del proyecto. Esto puede incluir una variedad de habilidades y experiencias, desde la experticia técnica hasta el conocimiento específico del tema o la experiencia vivencial relevante. El proceso de preproducción en un contexto de cocreación es especialmente crucial, ya que durante esta fase se establecen las bases para la cooperación. Se identifican los objetivos, se delinea el enfoque narrativo y se determina cómo las contribuciones individuales se integrarán en el proyecto final.

En un proyecto de cocreación, el proceso de producción no solo se trata de generar contenido, sino también de fomentar un espacio donde los colaboradores puedan expresarse libremente y donde sus aportes sean valorados y respetados. La integración de las diversas contribuciones en la narrativa final es un aspecto clave

de la cocreación. Cada voz y perspectiva aporta una capa de profundidad y autenticidad al documental, enriqueciendo la experiencia del espectador.

El resultado de un proceso de cocreación es más que la suma de sus partes. Refleja una amalgama de visiones y experiencias individuales que se unen para formar una narrativa coherente y resonante. Este enfoque colaborativo no solo enriquece el contenido del documental, sino que también empodera a los participantes, permitiéndoles tener una participación activa en la creación de una obra que refleje sus realidades y perspectivas.

La cocreación, por lo tanto, es un proceso dinámico y multifacético que desafía las nociones convencionales de autoría y producción en el cine documental. Representa un cambio hacia un enfoque más inclusivo y participativo en la creación de documentales, donde la narrativa se construye colectivamente y donde cada colaborador tiene un papel crucial en la configuración de la historia final.

Después de la violencia (2018) ejemplifica la potencia de la narrativa colaborativa en el ámbito de la producción documental. En este tipo de proyectos, la participación no es meramente una contribución pasiva, sino un compromiso activo y voluntario de los colaboradores e informantes. Esto resulta en una rica dimensión espacial de las relaciones sociales, donde las experiencias y retos documentados son tanto producto como proceso de un esfuerzo colectivo.

En el núcleo de tales proyectos se encuentra un propósito compartido, que a menudo trasciende la mera creación de contenido para abrazar causas y preocupaciones más amplias de la comunidad. En el caso de *Después de la violencia* (2018), este propósito se centra en dar voz y visibilidad a experiencias sociales relevantes, creando un espacio donde las historias personales no solo se comparten, sino que se entretajan en el tejido más amplio de la sociedad.

La interacción en la producción va más allá de la narrativa tradicional, involucrando a los participantes en la construcción de una historia colectiva. Esto facilita un enfoque de producción más inclusivo y participativo, donde los informantes y colaboradores no solo aportan contenido, sino que también influyen activamente en el desarrollo de la narrativa. Esta aproximación tiene el potencial de fomentar un sentido de propiedad y empoderamiento entre los participantes, alentando la innovación y la creatividad desde dentro de la comunidad.

Además, deja un impacto duradero en las comunidades con las que interactúa. No solo documenta y da visibilidad a experiencias y desafíos relevantes, sino que también contribuye al empoderamiento y la autorrepresentación de los involucrados. El legado de tales proyectos reside en su capacidad para iniciar diálogos, generar conciencia y fomentar un cambio positivo, reflejando la dinámica y las preocupaciones de las comunidades a las que sirven.

En comparación con el cine documental tradicional, se marca una transformación significativa en el concepto de autoría y participación. En el cine documental interactivo, enfocado en el modelo cooperativo de no ficción, los participantes no son meros sujetos pasivos de la narrativa, sino agentes activos y cocreadores de la historia. Esta aproximación redefine la noción de autoría, desplazándola de una perspectiva unidireccional —donde el director o el cineasta es el principal narrador— a una más colaborativa y participativa.

En este modelo, los participantes contribuyen activamente con su contenido y experiencias, compartiendo la responsabilidad de la narrativa con los creadores. Esta dinámica fomenta un sentido de propiedad colectiva y permite que múltiples voces e historias se entrelacen, creando una narrativa más rica y diversa. La participación activa de los sujetos del documental en su creación no solo enriquece el contenido, sino que también desafía las estructuras tradicionales de poder en la

producción cinematográfica, promoviendo una mayor democratización del proceso creativo.

Este enfoque cooperativo permite una exploración más profunda y auténtica de los temas abordados, ya que las experiencias y perspectivas de los participantes se incorporan directamente en la obra. Además, esta metodología puede conducir a un mayor compromiso y relevancia para la audiencia, ya que las historias presentadas reflejan una gama más amplia de experiencias humanas.

La participación como una forma de cine cooperativo de no ficción representa un cambio paradigmático en la forma en que se conciben y se cuentan las historias documentales. Este enfoque no solo amplía las fronteras narrativas y estilísticas del género, sino que también promueve un proceso de creación más inclusivo y representativo, resonando profundamente tanto con los creadores como con los espectadores.

Los hallazgos presentados en esta investigación destacan la importancia de entender la participación como un principio democrático. Este enfoque subraya la apertura y la inclusión como fundamentales para democratizar el proceso creativo, permitiendo una diversidad de voces y perspectivas que enriquecen la narrativa.

La participación no se limita a una mera contribución superficial; más bien, implica una integración profunda de los participantes en todas las fases de la producción. Esta inclusión abierta fomenta un diálogo enriquecedor entre los creadores y la audiencia, transformando a los espectadores en cocreadores activos. Este proceso complejo requiere de un equilibrio entre la participación mínima y la colaboración plena, donde cada contribución, grande o pequeña, es valorada y tiene el potencial de influir en la dirección de la narrativa.

La participación debe ser considerada más que una simple estrategia o un elemento narrativo; es un compromiso con la inclusión y la representación equitativa de diversas voces. Esto conduce a una multiplicidad de narrativas que reflejan una variedad de experiencias y perspectivas, tanto a nivel local como global. La riqueza de estos documentales proviene de su capacidad para integrar y valorar estas múltiples voces.

Sin embargo, es crucial no sobreexplotar el concepto de participación. La efectividad radica en su habilidad para equilibrar la participación con un sentido claro de dirección y propósito. La participación por sí misma no garantiza una narrativa coherente o impactante; debe estar alineada con los objetivos y metas del documental.

Siguiendo la clasificación de Gifreu (2014) sobre los documentales interactivos, este estudio destaca la diversidad en los métodos de participación dentro del cine documental. *Después de la Violencia* (2018) se inscribe en un modelo que abraza una colección diversa y fragmentada de narrativas, permitiendo tanto un enfoque altamente predefinido, similar a obras como *El hombre de la cámara* de Dziga Vertov (1929), como también la libertad total para que las narrativas evolucionen orgánicamente. Esta dualidad refleja la flexibilidad y la amplitud del género documental interactivo.

En particular, el concepto de "comunidades con propósito" de Gifreu (2014) destaca la importancia de la participación activa y significativa de todos los involucrados en el proyecto. En este enfoque, el diálogo y el intercambio de experiencias no son solo complementarios a la realización del documental, sino que forman su núcleo esencial. Esta metodología facilita la colaboración entre diversas voces y disciplinas, enriqueciendo el contenido y la narrativa del documental.

Este modelo colaborativo no solo busca consolidar prácticas existentes, sino que también explora nuevas fronteras en la producción de documentales. Al integrar una variedad de perspectivas y habilidades, se crea un espacio dinámico y fértil para la innovación. *Después de la Violencia* (2018), por lo tanto, no solo representa una contribución significativa al género documental, sino que también se posiciona como un catalizador para futuras exploraciones y desarrollos en el campo de la no ficción interactiva y colaborativa.

El documental interactivo, emergente del lenguaje hipertextual, representa una reinención significativa en la narrativa documental. Este género desafía los paradigmas tradicionales, desplazando la figura centralizada del creador, autor o director, y empoderando a los usuarios con la capacidad de control y apropiación del contenido. Esta transformación permite a los espectadores no solo consumir la narrativa, sino también participar activamente en su construcción y evolución.

Organizados en módulos narrativos interconectados por temas, invitan a los usuarios a sumergirse en una experiencia documental personalizada. Los usuarios, a través de su interacción con dispositivos conectados a la web, transitan de ser meros espectadores a convertirse en lectores activos y cocreadores del contenido, seleccionando y profundizando en los temas y historias que les resulten más atractivos o relevantes.

Esta evolución es parte de un cambio más amplio impulsado por el advenimiento de las tecnologías digitales, que desde hace casi tres décadas han estimulado la exploración de nuevas formas narrativas, técnicas de producción, métodos de distribución y modalidades de consumo. Basado en un enfoque de prueba y error, este movimiento ha llevado a la creación y al consumo de narrativas audiovisuales innovadoras y diversificadas. La interactividad, por tanto, se convierte en un elemento fundamental, alentando la exploración y redefiniendo la experiencia del documental en la era digital.

La interactividad, se manifiesta como una fuerza transformadora que reconfigura la relación entre el usuario y los objetos computacionales. Esta interacción no es meramente una cuestión de manipulación física, sino que involucra la generación de un universo simbólico, donde la elección de caminos y direcciones confiere al usuario una sensación de autoría y responsabilidad sobre la narrativa. Este nivel de participación es profundamente inmersivo, ya que cada decisión tomada contribuye a la construcción y evolución de la historia, lo cual refleja un cambio significativo en los paradigmas narrativos audiovisuales contemporáneos.

En este nuevo contexto, la interactividad no se limita a ser un mero instrumento tecnológico; más bien, se convierte en un medio vital para la activación y articulación de historias de vida, permitiendo una experiencia narrativa que es tanto participativa como reflexiva. *Después de la violencia* (2018), como proyecto documental, ejemplifica este enfoque al crear una narrativa etnográfica y antropológica que se inicia con la elección activa del usuario. Su estructura narrativa arborescente, en contraposición a la linealidad tradicional, y su carácter dialógico, en lugar de omnisciente, ofrecen una experiencia enriquecida y multidimensional. La participación del usuario no solo influye en el curso de la narrativa, sino que también amplifica las posibilidades y el alcance del documental.

Esta tesis doctoral, al proponer un modelo de análisis y producción de documentales interactivos, se adentra en la reflexión sobre cómo elementos como la animación, el *Motion Graphics*, la televisión y los formatos periodísticos, entre otros, han revolucionado los discursos tradicionales, transformándolos en medios audiovisuales emergentes. Al integrar estas diversas técnicas y tecnologías, los documentales interactivos representan no solo una innovación en el cine documental, sino también una reevaluación de cómo narramos y comprendemos historias dentro de nuestra sociedad. Así, se establecen como vanguardistas en la

expansión y profundización de las narrativas visuales, abriendo nuevos horizontes en la comprensión y representación de la realidad.

La evolución del documental etnográfico hacia su forma interactiva representa un avance significativo en la narrativa audiovisual, impulsada en gran medida por los desarrollos tecnológicos. Desde los primeros pasos de Charles Babbage en la computación hasta la era digital, y desde la aparición del cine documental con los hermanos Lumière, la interactividad ha emergido como un elemento central en la transformación de este género. Esta transición ha sido marcada por la creciente participación activa del usuario, quien evoluciona de ser un espectador pasivo a un interactor dinámico, capaz de influir en el curso de la narrativa a través de su interacción física y decisiones de navegación. Este cambio radical redefine no solo la forma en que se consumen los documentales, sino también cómo se construyen y se perciben.

A pesar de estos cambios, el núcleo del documental etnográfico interactivo sigue centrado en narrativas profundas y significativas. La perspectiva única del documentalista, antropólogo visual, etnógrafo, cinefotógrafo o sociólogo sigue siendo fundamental en la creación de estas obras. Ellos inyectan una carga autoral esencial que define y da forma a los documentales interactivos, asegurando que, a pesar de la evolución tecnológica y formativa, el contenido sigue siendo relevante y enraizado en realidades humanas y sociales complejas.

Esta tesis doctoral ha aportado una comprensión detallada del documental interactivo como un género emergente y en constante evolución. Al analizar su transformación y proponer un modelo de análisis y producción, se ofrece un marco valioso tanto para el estudio de las producciones existentes en la web como para el diseño de futuros proyectos audiovisuales. Este modelo no solo facilita la comprensión del medio en su estado actual, sino que también proporciona herramientas y perspectivas para que los diseñadores y creadores audiovisuales

puedan innovar y adaptarse a un paisaje mediático que sigue evolucionando. Así, esta investigación contribuye significativamente al campo del cine documental y a las ciencias y artes del diseño, abriendo caminos para futuras exploraciones y aplicaciones del documental interactivo.

Las conclusiones de esta tesis resaltan el impacto y las implicaciones de la interactividad en el campo del cine documental, abriendo nuevas perspectivas tanto en la narrativa como en la producción audiovisual:

- Análisis de nuevas formas narrativas: la interactividad enriquece la narrativa audiovisual, ofreciendo una nueva dimensión estética que permite una síntesis y deconstrucción más profunda de los hechos. Este enfoque requiere un pensamiento crítico y reflexivo por parte de los diseñadores audiovisuales, que deben considerar no solo la estética sino también el impacto y el significado de sus obras.
- Contextualización de la imagen en documentales interactivos: la imagen en este género no debe entenderse aisladamente, sino como parte de un todo interconectado. El modelo propuesto en la tesis aboga por una comprensión holística, donde cada elemento interactúa y depende de los demás, formando una narrativa cohesiva y rica en matices.
- Evolución y adaptabilidad del modelo: el modelo presentado no es un conocimiento fijo, sino una guía adaptable que responde a las tendencias y recursos actuales en la producción audiovisual interactiva. Reconoce la naturaleza evolutiva de la tecnología y las prácticas narrativas, sugiriendo una constante revisión y adaptación. Promoción y difusión en México: se propone la creación de observatorios de documentales interactivos en México, similar a lo realizado en España y Canadá. Estos espacios podrían impulsar la difusión y el impacto de los trabajos interactivos mexicanos, superando las limitaciones de las salas de exhibición tradicionales y

aprovechando la naturaleza transmedial de estos documentales para llegar a un público más amplio.

- **Incorporación en la educación audiovisual:** la tesis sugiere que los elementos clave del modelo pueden integrarse en la educación de diseñadores audiovisuales. Esto implicaría actualizar los currículos y métodos pedagógicos para preparar a los estudiantes en el diseño y la creación de narrativas interactivas, adaptándose a las demandas de un entorno mediático en constante cambio.

Esta tesis subraya la relevancia creciente de la interactividad en el documental etnográfico y audiovisual, y ofrece un marco para comprender y desarrollar este género emergente en diversos contextos, desde la producción hasta la educación y la difusión cultural.

También abre diversas áreas para futuras investigaciones, cada una con el potencial de contribuir significativamente al entendimiento y evolución de este género emergente. A continuación, se detallan estas propuestas de líneas de investigación:

- **Impacto en la audiencia y sociedad:** es esencial investigar el efecto de los documentales interactivos en la percepción, formación de opiniones y toma de decisiones de la audiencia. Este estudio abordaría cómo estas narrativas influyen en la comprensión social de temas críticos y en la interacción del público con la realidad.
- **Ética y responsabilidad en la interactividad:** la interactividad en la narración documental plantea cuestiones éticas clave. Una investigación en este campo examinaría cómo se manejan temas delicados o controversiales y se abordarían las implicaciones éticas de otorgar a la audiencia un papel activo en la creación de la narrativa.

- **Diseño de interfaces y experiencia del usuario:** la experiencia del usuario en los documentales interactivos depende crucialmente del diseño de la interfaz. Investigar enfoques innovadores para el diseño de interfaces podría mejorar la navegabilidad y el compromiso del usuario, y por ende, su comprensión del contenido.
- **Colaboración y participación:** analizar los mecanismos de colaboración y participación puede proporcionar una comprensión más profunda de cómo equilibrar las relaciones entre creadores y usuarios, identificando prácticas óptimas para una colaboración efectiva en la producción de estos proyectos.
- **Formación y pedagogía:** dada la naturaleza emergente de los documentales interactivos, sería valioso investigar métodos pedagógicos para formar a nuevos creadores en esta área, cubriendo aspectos técnicos y teóricos sobre la integración de la interactividad en la narración.
- **Aplicación en campos temáticos específicos:** explorar cómo los documentales interactivos pueden ser efectivos en áreas como la educación, la salud, la justicia social y la divulgación científica podría revelar el potencial de este formato para comunicar temas complejos de manera eficaz.
- **Comparación con otros formatos interactivos:** comparar los documentales interactivos con otros formatos como videojuegos narrativos o experiencias de realidad virtual podría arrojar luz sobre las distintas maneras en que se gestiona la interactividad en contextos variados.
- **Efectividad narrativa:** investigar la efectividad narrativa de los documentales interactivos en comparación con formatos lineales proporcionaría una mejor comprensión de cómo los usuarios se involucran en la construcción y recepción de la historia.
- **Difusión y distribución:** el estudio de estrategias para la difusión y distribución de documentales interactivos en diversas plataformas ayudaría

a entender cómo alcanzar audiencias más amplias y cómo los métodos de promoción tradicionales se están adaptando a este formato.

- **Innovaciones tecnológicas:** con la tecnología en constante evolución, investigar cómo las innovaciones como la realidad aumentada, la inteligencia artificial y la narrativa generativa podrían enriquecer la creación de contenidos interactivos y mejorar la experiencia del usuario sería un campo de estudio fascinante.

Cada una de estas áreas ofrece un terreno fértil para investigaciones futuras, y su exploración podría expandir significativamente nuestra comprensión y capacidad para innovar dentro del género de documentales interactivos.

Referencias bibliográficas

Acuña, F. & Caloguera, A. (2012). *Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia para múltiples plataformas*. Santiago de Chile: Universidad Pontificia Católica de Chile. [E-book].

Aicher, O. (2001). *Analógico y digital*. España: Gustavo Gili.

Allard, L. (2010). "Un encuentro personal entre el cine doméstico y el experimental: el cine personal", en Cuevas, E. (ed.), *La casa abierta: el cine doméstico y sus reciclajes contemporáneos*, pp. 255-273. Madrid, España: Ocho y Medio / Textos Documenta Madrid.

Altman, R. (1999). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona, España: Paidós Ibérica.

Álvarez, J.M. (2011). *La televisión etiquetada: nuevas audiencias, nuevos negocios*. Madrid, España: Ariel, Fundación Telefónica.

Appadurai, A. (1996). *La modernidad desbordada. Dimensiones culturales de la globalización*. México: FLACSO, Fondo de Cultura Económica.

Ardèvol, E. & Perez-Tolón, L. (1995). *Imagen y Cultura: perspectivas del cine etnográfico*. Granada, España: Biblioteca de Etnología, número 3.

Aristóteles (1992, 1ª edición, 4ª impresión). *Poética*. Edición trilingüe de García Yebra, V. Madrid, España: Editorial Gredos.

Arthur, P. & Cerdán, J. (2008). "En busca de los archivos perdidos", *Después de lo Real - Volumen II: Periferias (cont.) y Teorizar desde la praxis*, Archivos de la Fílmoteca, nº 58, pp. 161-175. Valencia, España: Ediciones de la Fílmoteca.

Auerbach, E. (1995). *Lenguaje literario y público en la baja latinidad y en la baja Edad Media*. México: Fondo de Cultura Económica.

Aumont, J. (1992). *La Imagen*. Barcelona, España: Ediciones Paidós.

Bajtín, M. (1979, original 1952-53). "El problema de los géneros discursivos", en *Estética de la creación verbal*. México: Siglo XXI.

Bajtín, M. (1981). "The Dialogic Imagination: Four Essays" en el ensayo "Discourse in the Novel". Austin, EE. UU: University of Texas Press.

Bajtín, M. (1982). *Estética de la creación verbal*. España: Siglo veintiuno editores.

Bajtín, M. (1994, original 1928). "El método formalista aplicado a la crítica literaria", en *El marxismo y la filosofía del lenguaje*. Madrid, España: Alianza.

Bajtín, M. (2011). *Las fronteras del discurso: el problema de los generos discursivos: el hablante en la novela*. Buenos Aires, Argentina: Las Cuarenta.

Barnouw, E. (1996). *El documental: historia y estilo*. Barcelona, España: Gedisa.

Barroso, J. (2009). *Realización de documentales y reportajes*. Madrid, España: Síntesis.

Barthes, R. (1995). "Retórica de la imagen", en *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona, España: Paidós.

Barthes, R. (2009). *La cámara lúcida*. Barcelona, España: Paidós Ibérica.

Bartolomé, P. (1999). "El diseño y la producción de medios para la enseñanza", en *Síntesis*, pp. 71-86. Madrid, España: Síntesis.

Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona, España: Kairós.

Bauman, Z. (2004). *Modernidad líquida*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica de Argentina.

Belloch, C. (2012). *Las Tecnologías de la información y comunicación (TIC)*. Valencia, España: Unidad de Tecnología Educativa, Universidad de Valencia.

Berenguer, X. (2004). "El diseño es el medio audiovisual", en *Universidad de Caldas y Universidad de Buenos Aires*. Buenos Aires, Argentina.

Bernardo, N. (2011). *The Producer's guide to transmedia: how to develop, fund, produce and distribute compelling stories across multiple platforms*. Lisboa, Portugal: beActive books.

Bertetto, P. (1977). *Cine, fábrica y vanguardia*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

Bettetini, G. y Colombo, F. (1995). *Las nuevas tecnologías de la comunicación*. Barcelona, España: Paidós Ibérica.

Bettetini, G., Vittadini, N. y Gaspirini, B. (1999). *Gli spazi dell'ipertesto*. Milán, Italia: Bompiani.

Bolaño, R. (1998). *Los detectives salvajes*. México: Anagrama.

Bordwell, D., Thompson, K. (2003). *Film Art: An Introduction*. EE. UU.: McGraw Hill.

Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2006). *Film Art: Creativity, Technology, and Business*. Barcelona, España: Paidós. *Film Art: An Introduction*.

Bourdieu, P. (1965). *La fotografía, un arte intermedio*. México: Nueva Imagen.

Bourdieu, P. (1988). *Sociología y cultura*. México, D.F.: Grijalbo - Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

Braverman, H. (1975). *Trabajo y capital monopolista*. México: Editorial Nuestro Tiempo.

Breschand, J. (2004). *El documental. La otra cara del cine*. Barcelona, España: Paidós.

Bruner, J. (1991). *The Narrative Construction of Reality*. Critical Inquiry. Chicago, EE. UU.: The University of Chicago Press.

Bruzzi, S. (2000). *New Documentary: a critical introduction*. Nueva York, EE.UU.: Routledge.

Calvello, M. (1989). "Video y Televisión: Dos Instrumentos Diferentes", en Gutiérrez, M. (ed.), *Video, Tecnología y comunicación popular*, 4ª ed. Perú: IPAL.

Campalans, C., Renó, D. y Gosciola, V. (2014). *Narrativas transmedia. Entre teorías y prácticas*. Barcelona, España / Barranquilla, Argentina: UOC. Atlántica de Comunicación / Universidad del Rosario.

Carlón, M. & Scolari (comps.) (2013). *Colabor_arte. Medios y artes en la era de la producción colaborativa*, pp. 175-197. Buenos Aires, Argentina: Ediciones La Crujía.

Carroll, N. (1996). *Theorizing The Moving Image*. Cambridge, EE. UU.: Cambridge University Press.

Castells, M. (1997/2006). *La era de la información. Vol. I: La Sociedad Red*. Madrid, España: Alianza Editorial.

Castells, M. (1998a). *La era de la información. Vol. II: El poder de la identidad*. Madrid, España: Alianza Editorial.

Castells, M. (1998b). *La era de la información. Vol. III: Fin de Milenio*. Madrid, España: Alianza Editorial.

Castells, M. (2001). *La Galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*. Barcelona, España: Plaza & Janés.

Castells, M. (2006). *La sociedad red: una visión global*. Barcelona, España: Alianza.

Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Madrid, España: Alianza Editorial.

Castro, C. (2014). "Breves reflexiones sobre narrativa audiovisual para televisión digital y plataformas transmedios", en Campalans, C., Renó, D. & Gosciola, V. (eds.), *Narrativas transmedia. Entre teorías y prácticas*, pp. 85-101. Barcelona, España / Argentina: UOC / Atlántica de Comunicación / Universidad del Rosario.

Català, J.M. (2005). "Film-ensayo y vanguardia", en Torreiro, C. & Cerdán, J. (eds.), *Documental y vanguardia*, Cátedra. Signo e imagen. Madrid, España.

Català, J.M. (2009). "Los límites de lo risible, Cuestiones epistemológicas y estéticas en torno a la confluencia del documental y el humor", en Oroz, E., & de Pedro, G. (ed.), *La risa oblicua. Tangentes, paralelismos e intersecciones entre el documental y el humor*, pp. 45-74. Madrid: Ocho y medio / Madrid, Área de las Artes. Textos Documenta Madrid.

Català, J.M. (2010a). "Panorama desde el puente. Nuevas vías del documental", en Weinrichter, A. (ed.), *.DOC El documentalismo en el siglo XX*, pp. 33-52. San Sebastián: Ed. Festival de Cine de San Sebastián.

Català, J.M. (2010b). "El presente perpetuo. Mekas en el siglo XXI", en Cuevas, E. (ed.), *La casa abierta: el cine doméstico y sus reciclajes contemporáneos*, pp. 301-346. Madrid: Ocho y Medio / Textos Documenta Madrid.

Català, J.M. y Cerdan, J. (2007). "Después de lo real. Pensar las formas del documental, hoy", en *Después de lo Real - Volumen I: Fundamentos y Periferias*,

Archivos de la Filmoteca, Nº 57, pp. 6-25. Valencia, España: Ediciones de la Filmoteca.

Català, J.M. y Cerdan, J. (2008). "Teorizar desde la praxis: el interior del nuevo documental", en *Después de lo Real - Volumen II: Periferias (cont.) y Teorizar desde la praxis*, Archivos de la Filmoteca, Nº 58, pp. 219-221. Valencia, España: Ediciones de la Filmoteca.

Chanan, M. (2007b). "El documental y el espacio público", en Català, J.M. & Cerdán, J. (eds.), *Después de lo Real - Volumen I: Fundamentos y Periferias*, Archivos de la Filmoteca, Nº 57, pp. 68-99. Valencia, España: Ediciones de la Filmoteca.

Clifford, J. y Marcus, G. (1986). "On ethnographic allegory", en *Writing Culture: The Poetics and Politics of Ethnography*, pp. 98-121. Berkeley, EE. UU.: University of California Press.

Coomans, M. (1995). "Tendances et perspectives européennes en matière de technologies multimédias", en Delmas, F. y Massit-Folléa, F. (dirs.), *Vers la Société de Informations. Savoirs-Pratiques-Médiations*. Rennes, Francia: Apogée.

Cortázar, J. (1963). *Rayuela*. Argentina: Pantheon Books.

Cortés-Selva, L. (2013). "Principales aplicaciones expresivas derivadas de la hibridación analógico-digital", en *Cine e hibridaciones: avatares de la era digital*, Archivos de la Filmoteca, nº 72. Valencia, España: Archivos de la filmoteca.

Costa, C. y Piñeiro, T. (2013). *Estrategias de comunicación multimedia*. Barcelona, España: Editorial UOC.

De Aguilera, M. (2008). "El encuentro entre la comunicación y la música: razones, criterios, enfoques", en De Aguilera, M., Adell, J.E. & Sedeño, A. (comp.), *Comunicación y música I. Lenguaje y medios*. Barcelona, España: Editorial UOC.

Debord, G. (1957). "Manifiesto Situacionista". Publicado en *Internationale Situationniste #4*, (1960). Madrid, España.

Del Moral, M. (1998). *Reflexiones sobre nuevas Tecnologías y educación*. España: Universidad de la Rioja.

Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento: estudios sobre cine 1*. Barcelona, España: Paidós.

Derrida, J. (1979). *Artes de lo visible*. España: Ellago Ediciones.

Drew, R. (1963). "El cine del CCCB. JFK ante el Direct Cinema", *Revista Xcentric. Cahiers du cinema*, No. 140, Febrero de 1963. EE. UU.

Echeverría, J. (1996). *Cosmopolitas domésticos*. Barcelona, España: Anagrama.

Echeverría, J. (2003). *La revolución tecnocientífica*. Madrid, España: Fondo de Cultura Económica.

Echeverría, R. (2013). *Ontología del lenguaje*. Chile: Editorial Granica.

Eco, U. (1975). *Trattato di Semiotica Generale*. Milán, Italia: Bompiani.

Edgerton, D. (2006). *Shock Of The Old: Technology and Global History since 1900*. Londres, Reino Unido: Profile Books.

Eisenstein, S. (2001). *Hacia una teoría del montaje* (2 vols.), *Paidós comunicación*, 115: 258 págs. y 116: 206 págs. Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Eisenstein, S. (2003). *La forma del cine*. México: Siglo XXI Editores.

Ellis, C. y Bochner, A. (2000). *Autoethnography, Personal Narrative, Reflexivity: Researcher as Subject*. Florida, EE. UU.

Ellis, J.C. (1989). *The Documentary Idea: A Critical History of English-Language Documentary Film and Video*. New Jersey, EE. UU.: Prentice Hall.

Ellis, J.C. y McLane, B. (2005). *A New History of Documentary Film*. New York-London: Continuum.

Ferrés, J. (2000). *Educación en una cultura del espectáculo*. Barcelona, España: Paidós.

Flaherty, R. (1939/1985). "La Función del Documental", en Colombres, A. (comp.), *Cine, Antropología y Colonialismo*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones del Sol-CLACSO.

Fontcuberta, J. (1997). *El beso de Judas. Fotografía y Verdad*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

Fontcuberta, J. (2010). *La cámara de Pandora: La fotografía después de la fotografía*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

Forsyth, H. (1979). *Grierson on Documentary*. Londres: Faber & Faber.

Francés, M. y Gavaldà, J. – Abad Llorca. (2013). "El documental en el entorno digital", en *El documental en el entorno digital*. Barcelona, España: Editorial UOC.

García, A.N. (2005). *Realidad y representación en el cine de Basilio Martín Patino: montaje, falsificación, metaficción y ensayo* [Tesis Doctoral]. Pamplona, España: Universidad de Navarra, Facultad de Comunicación.

García, A.N. (2006a). "La imagen que piensa. Hacia una definición del ensayo audiovisual". *Comunicación y sociedad*, Vol. XIX, Núm. 2, pp. 75-105. Pamplona, España: Universidad de Navarra, Facultad de Comunicación, Departamento de Proyectos Periodísticos.

García, A.N. (2006b). "El film de montaje. Una propuesta tipológica". *Secuencias*, num. 23. España.

García, G. (2002). *Vivir para contarla*. México: Diana México.

García, J. (1993). *Narrativa Audiovisual*. Madrid, España: Ediciones Cátedra.

Gaudenzi, S. (2009). *Digital interactive documentary: from representing reality to co-creating reality*. London: University of Goldsmiths, Centre for Cultural Studies (CCS).

Gaudenzi, S. (2012). *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* [tesi doctoral]. London: University of Goldsmiths, Centre for Cultural Studies (CCS).

Gavaldà, J. (2013). *Hibridación discursiva y programación televisiva: infoshow y docuficción*. Valencia, España: Universidad de Valencia.

Gavaldà, J., Llorca, G. y Peris, A. (2013). "El documental en el entorno digital". *Revista Telos*. Barcelona, Madrid, España.

Geertz, C. (1973). *El reconocimiento de la antropología en Los cuadernos de Antropología, No. 35*. México: Gedisa.

Gifreu, A. (2010). "El nuevo discurso de la "no ficción" interactiva y su aplicación para los dispositivos móviles. El caso del documental multimedia interactivo". *Géminis*, 2, 19, pp. 232-250. Barcelona, España.

Gifreu, A. (2011). "El documental multimedia interactivo como discurso de la no ficción interactiva. Por una propuesta de definición y categorización del nuevo género emergente". [Online]. Disponible en: Hipertext.net.

Gifreu, A. (2012). "Nuevo modelo de "no ficción" interactiva móvil. Caracterización del reportaje y el documental interactivo". *M-todos. Tendencias y Oportunidades de la Movilidad Digital*, pp. 59-66. Barcelona, España.

Gifreu, A. (2013). *El documental interactivo. Evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo*. Barcelona, España: Editorial UOC.

Gille, B. (1999). *Introducción a la historia de las técnicas*. España: Critica.

Godard, J. L. (1980). *Introducción a una verdadera historia del cine*. Madrid, España: Alphaville.

Goodnow, K. (2014). "Interactive Documentary", *Proceedings of DigiMedia Conference*. Cairo, Egipto.

Gosciola, V. (2014). "Narrativa transmedia: conceituação e origens", en Campalans, C. & Renó, *Narrativas transmedia. Entre teorías y prácticas*. São Paulo, Brasil.

Gosciola, V. y Flores, J. (2012). *Periodismo transmedia. Reflexiones y técnicas para el ciberperiodista desde los laboratorios de medios interactivos*. Madrid, España: Fragua Comunicación.

Greimas, J. (1971). *Semántica estructural. Investigaciones metodológicas*. Madrid, España: Gredos.

Grierson, J. (1966). *Grierson on Documentary*. Los Angeles, EE. UU.: University of Berkeley.

Grierson, J. (1979). "First Principles of Documentary", en Forsyth, H. (ed.), *Grierson on Documentary*. Londres: Faber & Faber.

Guarinos, V. y Sedeño, A.M. (coord.) (2013). *Narrativas audiovisuales digitales: convergencia de medios, multiculturalidad y transmedia*. Madrid, España: Fragua.

- Gubern, R. (1969/1995). *Historia del cine*. Barcelona, España: Lumen.
- Gubern, R. (1974). *Cine contemporáneo*. Barcelona, España: Salvat.
- Gubern, R. (1995). *Historia general del cine. Volumen XII: el cine en la era audiovisual*. Madrid, España: Cátedra.
- Gutiérrez, J. L. (2006). *Aspectos tecnológicos. Andanzas en la edición no lineal*. México: Cuadernos de Estudios Cinematográficos.
- Gutiérrez, M. (1989). *Video, Tecnología y comunicación popular* (4ª ed.). Perú.
- Guzmán, D. (2013). *Imagen, Tecnología y realidad. Modelo teórico generativo de imágenes de síntesis*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Heidegger, M. (1997). *Ser y tiempo* (J.E. Rivera, Trad.). Santiago de Chile, Chile: Editorial Universitaria.
- Hernando Gegerio (1884). *Diccionario de la Lengua Castellana* (12ª ed.). Madrid: Real Academia Española.
- Hight, C. (2007). "El falso documental multiplataforma: un llamamiento lúdico". En J.M. Català & J. Cerdán (Eds.), *Después de lo Real - Volumen I: Fundamentos y Periferias* (pp. 176-195). Valencia, España: Ediciones de la Filmoteca.
- Hjort, M. (2005). "Dogma 95: The Globalization of Denmark's Response to Hollywood". En *Small Nation, Global Cinema: The New Danish Cinema* (Vol. 15, pp. 34–65). Minneapolis: University of Minnesota Press. Disponible en: <http://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctttsmdr.6>
- Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens*. Madrid, España: Alianza Editorial.

- Hustvedt, G. (2013). "Building Trust Between Consumers and Corporations: The Role of Consumer Perceptions of Transparency and Social Responsibility". *Journal of Business Ethics*. Chicago, EE. UU.
- Igarza, R. (2008). *Nuevos medios. Estrategias de convergencia 3.0*. Buenos Aires, Argentina: La Crujía.
- Igarza, R. (2009). *Burbujas de ocio. Nuevas formas de consumo cultural*. Buenos Aires, Argentina: La Crujía. Col. Futuribles.
- Igarza, R. (2012). "Acerca de la narrativa transmediática en la era de la ubicuidad". San Justo, Argentina: Mimeo.
- Imbert, G. (2008). *El transformismo televisivo. Postelevisión e imaginarios sociales*. España: Cátedra.
- Insa, D. y Morata, R. (1998). *Multimedia e Internet*. México: Paraninfo.
- Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. Nueva York, EE. UU.: Routledge.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia en los medios de comunicación*. Barcelona, España: Paidós.
- Jenkins, H. (2009). *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona, España: Paidós.
- Jenkins, H. (2010). *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión*. Barcelona, España: Paidós.
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2013). *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. Nueva York, EE. UU.: New York University Press.

Keil, C. (2006). "Steel Engines and Cardboard Rockets: The Status of Fiction and Nonfiction in Early Cinema", en Juhasz, A. & Lerner, J. (Eds.), *F Is for Phony: Fake Documentary and Truth's Undoing* (pp. 39-49). Minneapolis, EE. UU.: University of Minnesota Press.

Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley, EE. UU.: University of California Press.

Krug, S. (2001). *No me hagas pensar*. México: Pearson.

Lambert, J. (2010). *Digital Storytelling Cookbook*. Berkeley, California, EE. UU.: Digital Diner Press.

Lambert, J. (2013). *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*. Los Angeles, California, EE. UU.: Routledge.

Landow, G.P. (1995). *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona, España: Paidós.

Landow, G.P. (2009). *Hipertexto 3.0: teoría crítica y Nuevos Medios en la era de la globalización*. Barcelona, España: Paidós.

Lane, J. (2002). *The Autobiographical Documentary in America*. London, England: The University of Wisconsin Press.

Lanier, J. (2009). *Contra el rebaño digital. Un manifiesto*. EE. UU.: Editorial Debate.

Lasswell, H. (1948). "The structure and function of communications in society", en Bryson, L. (Ed.), *The communication of ideas* (pp. 37-51). New York, EE. UU.: Harper & Row.

Lasswell, H. (1948/1976). *Power and Personality*. EE. UU.: Norton Library.

Lasswell, H. D. (1985). *Estructura y función de la comunicación en la sociedad*. En Moragas Spá, Miquel, *Sociología de la comunicación de masas*, tomo II. Barcelona: Gustavo Gilli.

Le Grice, M. (1977). *Abstract film and beyond*. EE. UU.: Studio Vista.

León, B. (1999). *El documental de divulgación científica*. Barcelona, España: Paidós.

Lévy, P. (1993). *Les technologies de l'intelligence: l'avenir de la pensée à l'ère informatique*. Francia.

Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona, España: Paidós.

Lévy, P. (2000). *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*. Francia: Éditions la Découverte.

Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio*. La versión original publicada en francés bajo el título: *L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, Editeur: La Découverte (Essais), España.

Lévy, P. (2007). *Cibercultura*. Barcelona, España: Anthopos Editorial.

Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona, España: Paidós Comunicación.

Manovich, L. (2008). "Comprender los medios híbridos", en Hertz, B.-S. (ed.), *Animated Paintings*. San Diego, California, EE. UU.

Marshall, D. (2002). "The new intertextual commodity", en Harries, D. (ed.) *The New Media Book*. Londres, England: London Film Institute.

Marshall, D. (2004). *New Media Cultures*. London, England: Hodder.

- Marvin, H. (2004). *Antropología cultural*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los Medios de Comunicación: Las extensiones del ser humano*. Barcelona, España: Paidós.
- Mendoza, C. (1999). *El ojo con memoria: Apuntes para un método de cine documental*. México: Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.
- Mercado, O. (2014). *Algunas consideraciones para el diseño de interfaces digitales centradas en el usuario*. Décima Primera Edición diciembre 2011, México.
- Meyer, P. (2010). *ZoneZero, from the lightscreen*. Pedro Meyer's Editorials. México.
- Miller, H. (2004). *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. EE. UU.: Focal Press.
- Mínguez, N. (2013). *Ficción y "no ficción" en los discursos creativos de la cultura española*. Frankfurt – Madrid: Iberoamericana Vervuert.
- Mittel, J. (2009). *Television and American Culture*. New York, EE. UU.: Oxford University Press.
- Mora, J. (2009). *La interfaz hipermedia: el paradigma de la comunicación interactiva*. Madrid, España: SGAE. Fundación Autor. Ediciones Autor / Colección Datautor.
- Moreno, I. (2002). *Musas y nuevas tecnologías: el relato hipermedia*. Barcelona, España: Paidós.
- Moreno, I. (2012). "Narrativa hipermedia y transmedia", en Perales, V. (ed.) (coord.), *Creatividad y discursos hipermedia* (pp. 21-40). Murcia, España: Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones.

Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona, España: Paidós.

Nichols, B. (1981). *Ideology and the Image: Social Representation in the Cinema and Other Media*. Bloomington, EE. UU.: Indiana University Press.

Nichols, B. (1991/1997). *La representación de la realidad: cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona, España: Editorial Paidós.

Nichols, B. (1994). *Blurred Boundaries: Questions of Meaning in Contemporary Culture*. Bloomington, EE. UU.: Indiana University Press.

Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad: Cuestiones y Conceptos sobre el Documental*. Barcelona, España: Paidós.

Nichols, B. (2001). *Introduction to Documentary*. Bloomington-Indianapolis, EE. UU.: Indiana University Press.

Nichols, B. (2003). "El documental performativo", en Sichel, B. M. (ed.), *Postvérité* (pp. 198-208). Murcia, España: Centro Parraga / Genèric.

Nichols, B. (2007). "Cuestiones de ética y cine documental", en Català, J.M., & Cerdán, J. (eds.), *Después de lo Real - Volumen I: Fundamentos y Periferias, Archivos de la Filmoteca*, nº 57 (pp. 27-45). Valencia, España: Ediciones de la Filmoteca.

Nielsen, J. (1999). *Designing Web Usability: The Practice of Simplicity*. EE. UU. New Riders Publishing.

Nubiola, J. (1996). *Realidad, ficción y creatividad en Peirce*. Murcia, España: Servicios de Publicaciones Universidad de Murcia.

Oian, H. (2004). *Time Out and Drop Out: On the Relation between Linear Time and Individualism*. Time & Society - Time & Society. England.

Orihuela, J.L. (1997). *Sociedad de la información y nuevos medios de comunicación*. Barcelona, España: Nueva Revista.

Orihuela, J.L. (2011). *Mundo Twitter*. Barcelona, España: Alienta Editorial.

Orihuela, J.L. y Santos, M. (1999). *Introducción al diseño digital*. Madrid, España: Anaya Multimedia.

Oroz, E. y De Pedro, G. (2009). “La risa oblicua. O cuando el humor desvió el documental de su rígido canon”, en Oroz, E., & De Pedro, G. (eds.), *La risa oblicua. Tangentes, paralelismos e intersecciones entre el documental y el humor* (pp. 45-74). Madrid, España: Ocho y medio / Madrid, Área de las Artes. Textos Documenta Madrid.

Orozco, G. (2001). “Audiencias, televisión y educación: una deconstrucción pedagógica de la “televidencia” y sus mediaciones”. *Revista Iberoamericana*, núm. 27 (pp. 155-175). México.

Ortega, M.L. (2007). *Espejos rotos. Aproximaciones al documental norteamericano contemporáneo*. Madrid, España: Ocho y medio / Madrid, Área de las Artes. Textos Documenta Madrid.

Ortega, M.L. (2008). “Notas en torno a un concepto”, en Ortega, M.L. y García, N. (comps.), *Cine directo. Reflexiones en torno a un concepto*. Madrid, España: T&B Editores.

Ortega, M.L. (2010). “Nuevos tropos en el documental latinoamericano. Subjetividad, memoria y representación”, en Weinrichter, A. (ed.), *.Doc. El*

Documentalismo en el siglo XXI (pp. 77-99). San Sebastián: Festival Internacional de Cine de Donostia-San Sebastián.

Ortega, M.L. (coord.) (2005). *Nada es lo que parece. Falsos documentales, hibridaciones y mestizajes del documental en España*. Madrid, España: Ocho y medio / Madrid, Área de las Artes. Textos Documenta Madrid.

Orwell, G. (1949/2007). *1984 "Nineteen Eighty Four"*. España: Espasa Libros.

Paranaguá, P.A. (ed.) (2003). *Cine Documental en América Latina*. Madrid, España / París, Francia: Cátedra / Editions La Découverte.

Paranaguá, P.A. (ed.) (2003). *Cine Documental en América Latina*. Madrid, España / París, Francia: Cátedra / Editions La Découverte.

Pérez, J.A. (ed.) (2010). *Reescrituras fílmicas: nuevos territorios de la adaptación*. Salamanca, España: Universidad de Salamanca.

Pérez, J.A. (ed.) (2010). *Reescrituras fílmicas: nuevos territorios de la adaptación*. Salamanca, España: Universidad de Salamanca.

Pérez, J.A. & Pardo, P.J. (eds.) (2015). *Transescrituras audiovisuales*. Madrid, España: Siel Pigmalión.

Pérez, J.A. & Pardo, P.J. (eds.) (2015). *Transescrituras audiovisuales*. Madrid, España: Siel Pigmalión.

Phillips, A. (2012). *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences across Multiple Platforms*. New York, EE. UU.: McGraw-Hill.

Phillips, A. (2012). *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences across Multiple Platforms*. New York, EE. UU.: McGraw-Hill.

Plantinga, C.R. (1996). "Moving pictures and the rhetoric of non-fiction film: Two approaches", en Bordwell, D. & Carroll, N. *Post Theory: Reconstructing Film Studies* (pp. 307-324). Madison, EE. UU.: University of Wisconsin Press.

Plantinga, C.R. (1996). "Moving pictures and the rhetoric of non-fiction film: Two approaches", en Bordwell, D. & Carroll, N. *Post Theory: Reconstructing Film Studies* (pp. 307-324). Madison, EE. UU.: University of Wisconsin Press.

Plantinga, C.R. (1997). *Rhetoric and Representation in Non-fiction Film*. Cambridge, Inglaterra: Cambridge University Press.

Plantinga, C.R. (1997). *Rhetoric and Representation in Non-fiction Film*. Cambridge, Inglaterra: Cambridge University Press.

Plantinga, C.R. (1999). "The Scene of Empathy and the Human Face on Film", en Plantinga, C. & Smith, G.M. (eds.) *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*. Baltimore, EE. UU.: Johns Hopkins University Press.

Plantinga, C.R. (1999). "The Scene of Empathy and the Human Face on Film", en Plantinga, C. & Smith, G.M. (eds.) *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*. Baltimore, EE. UU.: Johns Hopkins University Press.

Plantinga, C.R. (2005). "What a Documentary Is, After All", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 63(2). Inglaterra.

Plantinga, C.R. (2005). "What a Documentary Is, After All", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 63(2). Inglaterra.

Plantinga, C.R. (2007). "Caracterización y ética en el género documental", en Català, J.M. & Cerdán, J. (eds.), *Después de lo Real - Volumen I: Fundamentos y Periferias, Archivos de la Filmoteca*, nº 57 (pp. 46-67). Valencia, España: Ediciones de la Filmoteca.

Plantinga, C.R. (2007). "Caracterización y ética en el género documental", en Català, J.M. & Cerdán, J. (eds.), *Después de lo Real - Volumen I: Fundamentos y Periferias*, *Archivos de la Filmoteca*, nº 57 (pp. 46-67). Valencia, España: Ediciones de la Filmoteca.

Plantinga, C.R. (2012). "Art Moods and Human Moods in Narrative Cinema", *New Literary History*, 43(3). Inglaterra.

Plantinga, C.R. (2012). "Art Moods and Human Moods in Narrative Cinema", *New Literary History*, 43(3). Inglaterra.

Plantinga, C.R. (2016). "Notes on Spectator Emotion and Ideological Film Criticism", en Braudy, L. & Cohen, M. (eds.) *Film Theory and Criticism: Introductory Readings* (8th ed.). Oxford, Inglaterra: Oxford University Press.

Plantinga, C.R. (2016). "Notes on Spectator Emotion and Ideological Film Criticism", en Braudy, L. & Cohen, M. (eds.) *Film Theory and Criticism: Introductory Readings* (8th ed.). Oxford, Inglaterra: Oxford University Press.

Polkinghorne, D. E. (1988). *Narrative knowing and the human sciences*. EE. UU.: State University of New York Press.

Polkinghorne, D. E. (1988). *Narrative knowing and the human sciences*. EE. UU.: State University of New York Press.

Pratt, M. (1977). *Toward a Speech Act Theory of Literary Discourse*. Bloomington, EE. UU.: Indiana University Press.

Pratt, M. (1977). *Toward a Speech Act Theory of Literary Discourse*. Bloomington, EE. UU.: Indiana University Press.

Pratten, R. (2011). *Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners*. CreateSpace Independent Publishing Platform.

Pratten, R. (2011). *Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners*. CreateSpace Independent Publishing Platform.

Prieto, L.J. (2007). *Messages et Signaux [Mensajes y Signos]*. París, Francia: Presses Universitaires de France.

Prieto, L.J. (2007). *Messages et Signaux [Mensajes y Signos]*. París, Francia: Presses Universitaires de France.

Rabiger, M. (1989). *Dirección de documentales*. Madrid, España: Instituto Oficial de Radio y Televisión.

Rabiger, M. (1989). *Dirección de documentales*. Madrid, España: Instituto Oficial de Radio y Televisión.

Rascaroli, L. (2009). *The Personal Camera: Subjective Cinema and the Essay Film*. Londres, Inglaterra: Wallflower Press.

Rascaroli, L. (2009). *The Personal Camera: Subjective Cinema and the Essay Film*. Londres, Inglaterra: Wallflower Press.

Renov, M. (1993). *Theorizing Documentary*. Nueva York, EE. UU.: Routledge.

Renov, M. (1993). *Theorizing Documentary*. Nueva York, EE. UU.: Routledge.

Renov, M. (1993/2004). *Toward a Poetics of Documentary*. Nueva York, EE. UU.: Routledge/AFI.

Renov, M. (1993/2004). *Toward a Poetics of Documentary*. Nueva York, EE. UU.: Routledge/AFI.

Renov, M. (2004). *The Subject of Documentary (Visual Evidence, vol. 16)*. Minneapolis, EE. UU.: University of Minnesota Press.

Renov, M. (2004). *The Subject of Documentary (Visual Evidence, vol. 16)*. Minneapolis, EE. UU.: University of Minnesota Press.

Renov, M. (2007). "Away from copying: the art of documentary practice", en Pearce, G. EE. UU.

Renov, M. (2007). "Away from copying: the art of documentary practice", en Pearce, G. EE. UU.

Ribas, J.I. (2000). *Caracterització dels interactius multimèdia de difusió cultural: Aproximació a un tractament específic, els "assaigs interactius"* [trabajo de investigación]. Barcelona, España: Universitat Pompeu Fabra, Facultat de Comunicació.

Ribas, J.I. (2000). *Caracterització dels interactius multimèdia de difusió cultural: Aproximació a un tractament específic, els "assaigs interactius"* [trabajo de investigación]. Barcelona, España: Universitat Pompeu Fabra, Facultat de Comunicació.

Ricoeur, P. (1984). *Time and Narrative*. Chicago, EE. UU.: University of Chicago.

Ricoeur, P. (1984). *Time and Narrative*. Chicago, EE. UU.: University of Chicago.

Riessman, C. (1993). *Narrative Analysis*. California, EE. UU.: Sage Publications.

Riessman, C. (1993). *Narrative Analysis*. California, EE. UU.: Sage Publications.

Rivero, L. A. (2021). "El documental interactivo, una forma multimedia de presentar la narrativa para la reconstrucción de los movimientos sociales en la web", *Entretejtsdos. Revista Transdisciplinaria y Cultura Digital*, Año 8, Vol. 1.

Rivero, L. A. (2021). "El documental interactivo, una forma multimedia de presentar la narrativa para la reconstrucción de los movimientos sociales en la web", *Entretejidos. Revista Transdisciplinaria y Cultura Digital*, Año 8, Vol. 1.

Romaguera i Ramió, J. (1999). *El lenguaje cinematográfico. Gramática, géneros, estilos y materiales*. Madrid, España: Ediciones de la Torre.

Romaguera i Ramió, J. (1999). *El lenguaje cinematográfico. Gramática, géneros, estilos y materiales*. Madrid, España: Ediciones de la Torre.

Romaguera i Ramió, J. & Alsina, H. (1980). *Fuentes y Documentos del cine*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Romaguera i Ramió, J. & Alsina, H. (1980). *Fuentes y Documentos del cine*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Romaguera i Ramió, J. & Alsina, H. (1989). *Textos y manifiestos del cine*. Madrid, España: Cátedra.

Romaguera i Ramió, J. & Alsina, H. (1989). *Textos y manifiestos del cine*. Madrid, España: Cátedra.

Rose, F. (2011). *The Art of Immersion: How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories*. New York / London: W.W. Norton & Co.

Rose, F. (2011). *The Art of Immersion: How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories*. New York / London: W.W. Norton & Co.

Rouch, J. F. (1975). "¿El cine del futuro?", en Romaguera, J. & Alsina, H. (1989). *Textos y Manifiestos del Cine*. Madrid, España: Cátedra.

Rouch, J. F. (1975). "¿El cine del futuro?", en Romaguera, J. & Alsina, H. (1989). *Textos y Manifiestos del Cine*. Madrid, España: Cátedra.

Rouet, J. F. (2000). "Guest Editorial: hypermedia and learning- cognitive perspectives", *Journal of Computer Assisted Learning*, 16, pp. 97-101. [Online]. Disponible en: <http://www.readcube.com/articles/10.1046%2Fj.13652729.2000.00121.x>

Rouet, J. F. (2000). "Guest Editorial: hypermedia and learning- cognitive perspectives", *Journal of Computer Assisted Learning*, 16, pp. 97-101. [Online]. Disponible en: <http://www.readcube.com/articles/10.1046%2Fj.13652729.2000.00121.x>

Russell, C. (1999). *Experimental Ethnography: The Work of Film in the Age of Video*. Londres, Inglaterra: Duke University Press.

Russell, C. (1999). *Experimental Ethnography: The Work of Film in the Age of Video*. Londres, Inglaterra: Duke University Press.

Russell, C. (2007). "Otra mirada", en Català, J.M. & Cerdán, J. (eds.), *Después de lo Real - Volumen I: Fundamentos y Periferias, Archivos de la Filmoteca*, no. 57 (pp. 116-152). Valencia, España: Ediciones de la Filmoteca.

Russell, C. (2007). "Otra mirada", en Català, J.M. & Cerdán, J. (eds.), *Después de lo Real - Volumen I: Fundamentos y Periferias, Archivos de la Filmoteca*, no. 57 (pp. 116-152). Valencia, España: Ediciones de la Filmoteca.

Ryan, M.-L. (2001). "La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos". Barcelona, España: Paidós.

Ryan, M.-L. (2001). "La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos". Barcelona, España: Paidós.

Ryan, M.-L. (2004). *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska.

Ryan, M.-L. (2004). *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska. Saldaña, D. (2011). *La narrativa en el documental cinematográfico*. Saarbrücken, España: Editorial Académica Española.

Ryan, M.-L. & Thon, J.-N. (ed.) (2014). *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln y Londres: University of Nebraska.

Ryan, M.-L. & Thon, J.-N. (ed.) (2014). *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln y Londres: University of Nebraska.

Salmon, C. (2008). *Storytelling, la máquina de fabricar historias y formatear mentes*. España: Península.

Sánchez, N. (2011). "De la fotografía como representación de la realidad al documento representado: el análisis documental de contenido". *Contribuciones a las Ciencias Sociales*. [Online] Disponible en: <http://www.eumed.net/rev/cccss/14/nso.html>

Sánchez, S. (2012). "El nuevo documentalismo en 3D: ¿ilusión o persuasión?", en Francés, M., Gavalda, J. & Llorca, G. *El documental en el entorno digital* (pp. 39-57). Barcelona, España: Editorial UOC.

Sartori, G. (2006). *Homo videns: La sociedad teledirigida*. México: Punto de Lectura.

Scolari, C.A. (2004a). *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona, España: Gedisa.

Scolari, C.A. (2004b). *DeSignis. Corpus Digitalis*. Barcelona, España: Gedisa.

Scolari, C.A. (2005). *No pasarán. Las invasiones alienígenas de Wells a Spielberg*. Madrid, España: Páginas de Espuma.

Scolari, C.A. (2008a). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona, España: Gedisa.

Scolari, C.A. (2008b). *L'home videoludens: videojuegos, textualidad y narrativa interactiva*. Barcelona, España: Eumo Editorial.

Scolari, C.A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona, España: Deusto.

Scolari, C.A. (2015). *Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones*. España: Gedisa.

Simmel, G. (1917/2002). *Cuestiones fundamentales de sociología*. Barcelona, España: Gedisa.

Smiers, G. (2006). *Un mundo sin copyright: Artes y medios en la globalización*. Barcelona, España: Gedisa.

Sontag, S. (2008). *Sobre la fotografía*. México: Alfaguara.

Stevenson, J. (2003). "Atrapar la emoción: Hollywood y el Grupo Dogma 95 ante el cine digital", en *Revista Arbor*, No 686, Vol 174, p. 377.

Stiegler, B. (1998). *Ecografías de la televisión*. Buenos Aires, Argentina: Eudeba.

Sucari, J. (2013). *El documental expandido: pantalla y espacio*. Barcelona, España: Editorial UOC.

Thompson, J. B. (1998). *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*. Barcelona, España: Paidós.

Thompson, J. B. (2002). *Ideología y cultura moderna*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.

Todorov, T. (1987). *La conquista de América. El problema del otro*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Siglo XXI.

Torreiro, C. & Cerdán, J. (eds.) (2005). *Documental y vanguardia*. Madrid, España: Cátedra. Signo e imagen.

Tubau, D. (2011). *El guion del siglo 21: el futuro de la narrativa en el mundo digital*. Barcelona, España: Alba.

Turner, V. (1980). *Dramas Sociais e Historias sobre eles*. Mimeo. Traducción al portugués de *Social Dramas and Stories about them*. En *Critical Inquiry*, Vol. 1, Nro. 1, Autumm. Lisboa, Portugal.

Veres, L. (2012). *Falso documental y cine de compilación en la nueva era de la televisión digital*. Valencia, España: Universidad de Valencia.

Vertov, D. (1973). *El Cine Ojo*. Madrid, España: Fundamentos.

Vidali, P. (1995). "Experiencia y comunicación en los nuevos medios", en Bettetini, G. y Colombo, F.: *Las nuevas Tecnologías de la comunicación*. Barcelona, España: Paidós.

Virilio, P. (1998). *Estética de la desaparición*. Barcelona, España: Anagrama.

Von Trier, L. y Vinterberg, T. (1995). *Dogma 95 - The Manifest*. Disponible en: <http://www.dogme95.dk/dogma-95/>. Consultado el 20 de noviembre de 2019.

Weinrichter, A. (2004). *Desvíos de lo real. El cine de no ficción*. Madrid, España: T&B Editores.

Whitelaw, M. (2002). "Playing Games with Reality: Only Fish Shall Visit and interactive documentary", citado en Gifreu, A. (2014). *El documental interactivo: Evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo* (p. 121). España: Editorial UOC.

Williams, D. (2002). *Robert Flaherty*. Iron Mountain, Michigan, EE. UU.: Senses of Cinema.

Williams, R. (1974). *Los medios de comunicación social*. Barcelona, España: Península.

Wintonick, P. (2011). "Webdocs, Docmedia and Doctopia", en Lietaert, M. (ed.). *Webdocs a survival guide for online film-makers*. EE. UU.: Idfa Doclab.

Woodhead, N. (1991). *Hypertext and hypermedia. Theory and applications*. United Kingdom: Sigma Press.

Yáñez, J. (2010). "Crowdfunding y crossmedia para un cine 2.0: Financiación y creación colectiva". *Cahiers du Cinema España*, nº 33, pp. 52-53, Madrid, España.

Zamora, J.P. (2010). "Unos dos mil tres indios. Reflexiones sobre la pragmática, el principio de economía y la teoría de juegos". *Δαίμων. Revista Internacional de Filosofía*, nº 51, pp. 47-58.

Zavala, L. (2002). "El cuento ultracorto bajo el microscopio". *Revista de Literatura*, nº 128, pp. 539-553, México.

Zavala, L. (2004). "Las fronteras de la minificción", en Noguero, F. (coord.): *Escritos disconformes: nuevos modelos de lectura*. España: Publicaciones de la Universidad de Salamanca.

Zavala, L. (2007). "Cine Clásico, Moderno y Posmoderno". *Razón y Palabra*, núm. 46, 2005, *Manual de análisis narrativo: literario, cinematografía, intertextual*. México: Trillas.

Zavala, L. (2008). "La minificción audiovisual: hacia un nuevo paradigma en los estudios de la minificción", en Andrés-Suárez, I. & Rivas, A. (coords.): *La era de la brevedad. El microrrelato hispánico. Actas del IV Congreso Internacional de Minificción*, pp. 207-230, Universidad de Neuchâtel, Suiza.

Zavala, L. (2010). "Cine y Literatura. Puentes, analogías y extrapolaciones". *Revista Razón y palabra. Estudios cinematográficos: revisiones teóricas y análisis*, Número 71, México.

Zavala, L. (2012). "Tradiciones metodológicas en el análisis cinematográfico". *La Colmena*, México.

Zavala, L. (2016). *Principios de la Teoría Narrativa*. México: Naveluz.

Zizek, S. (2000). *Mirando al sesgo. Una introducción a Jacques Lacan a través de la cultura popular*. Barcelona, España: Paidós.

Recursos en línea

Auerbach, S. (1995) "Hypertext Fiction: A Literary Theory." Available at: <http://www.amherst.edu/~sbauerba/hy-lit.html>

Bartolomé, P. (1994) "Multimedia interactivo y sus posibilidades en educación superior." *Pixel-Bit. Revista de medios y educación* [online]. Available at: <http://www.us.es/pixelbit/articulos/n1/art11.htm>

Bedoya, A. (1997) "¿Qué es interactividad?" *Revista electrónica Sin Papel*, September 1997. Available at: <http://www.sinpapel.com/art0001.shtml>

Boumans, J. (2004) "Crossmedia." *E-Content Report 8*, Acten Project E-content Reports Content Market Monitor Newsletter. Retrieved July 8, 2007, from: <http://www.acten.net/cgi-bin/WebGUI/www/index.pl/newsletter19?wid=806yfunc=viewSubmissionysid=1238>

Burton, J. (1990) "The Social documentary in Latin America." *University of Pittsburgh*. Cited in: <https://telos.fundaciontelefonica.com/url-direct/pdf-generator?tipoContenido=articuloTelos&idContenido=2014102812230002&idioma=es>

Coonan, C. (2007) "Greenaway announces the death of cinema and blames the remote-control zapper." *The Independent* [en línea]. Disponible en: <http://www.independent.co.uk/news/world/asia/greenaway-announces-the-deathof-cinema--and-blames-the-remotecontrol-zapper-394546.html>

Costa, C. y Otero Piñeiro (2012) "Nuevas Narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE)." *ICONO 14* [en línea], vol.

10, núm. 2, pp. 102-125. Disponible en:
<http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3995630.pdf>

Delaney, E.J. (2011) "Exploring Transmedia in Documentaries." *Documentary Tech* [online], Available at: <http://documentarytech.com/?p=8161>

Derrida, J. (1980). "The Law of Genre" [trad. Jorge Panesi para la cátedra Teoría y Análisis, UBA de "La loi du genre" en Glyph, 7] *La ley del género* (mimeo). (1992): [trad. Avital Ronnel]. En Attridge, D. (comp.).

Freitas, C. y Costa, C. (2010) "Narrativas audiovisuales y tecnologías interactivas." *Revista Estudios Culturales* [en línea], 3(5), (1942). Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3739970>

Gaudenzi, S. (2013) *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* [Tesis doctoral]. University of Goldsmiths, Centre for Cultural Studies (CCS). Disponible en: <http://research.gold.ac.uk/7997/>

Gifreu, A. (2015) "Evolución del concepto de no ficción. Aproximación a tres formas de expresión narrativa." *En Obra Digital* [en línea], nº 8, Narrativas de no ficción audiovisual, interactiva y transmedia, pp. 14-39. Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña. Disponible en: <http://revistesdigitals.uvic.cat/index.php/obradigital/article/view/54/70>

Gifreu, A. y Moreno, V. (2014) "Estrategias y modelos de financiación del documental interactivo y transmedia." *Fonseca, Journal of Communication* [en línea], núm. 9, pp. 41-63. Ediciones Universidad de Salamanca. Disponible en: <http://revistas.usal.es/index.php/2172-9077/article/view/12241/12591>

Hoffman, H. (2010). "Interactive Documentary: The Hybridisation of Genre and the Epistemological Indexicality Conflict." *Final Essay. MA CGD Any* [en línea]. Disponible en: <http://www.henryhoffman.com/games/essay-final.pdf>

Igarza, R. (2013). "Las formas de conocer en la era 2.0: nuevos escenarios para la práctica de la lectura." *Ponencia Congreso de Panamá, 2013* [en línea]. Instituto Cervantes/Congresos Internacionales de la Lengua Española. Disponible en: http://congresosdelalengua.es/panama/ponencias/libros_lectura_educacion/igarza_roberto.htm

Irigaray, F. & Lovato, A. (eds.) (2014). *Hacia una comunicación transmedia* [E-Book]. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario, Rosario. Disponible en: <http://hdl.handle.net/2133/3610>

Jenkins, H. (2003). "Transmedia storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling." *Technology Review* [en línea]. Disponible en: <http://www.technologyreview.com/biotech/13052/>

Jenkins, H. (2011a). "Transmedia 202: Further Reflections." *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins* [en línea]. Disponible en: http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html

Jenkins, H. (2011b). "Transmedia 202: Reflexiones adicionales." *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins* [en línea]. Disponible en: <http://henryjenkins.org/2014/09/transmedia-202-reflexiones-adicionales.html>

Ledo, M. (2015). "Cine documental. Cibercultura, tecnologías de proximidad." *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación*, n^o. 100, pp. 81-83 [en línea]. Disponible en: <https://telos.fundaciontelefonica.com>

Lévy, P. (2000). "La cibercultura y la educación." *Universidad Pedagógica Nacional, Facultad de Educación* [en línea]. París. Disponible en: <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/7487>

Lévy, P. (2004). *La Inteligencia Colectiva. Por una antropología del Ciberespacio* [en línea]. París: La Découverte. Disponible en: <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>

Liuzzi, A. (2014). "Transmedia Storytelling. De Documentales Interactivos y Géneros Híbridos," en Irigaray, F. & Lovato, A. (eds.), *Hacia una comunicación transmedia*, pp. 65-86 [E-Book]. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario, Rosario. Disponible en: <http://hdl.handle.net/2133/3610>

Orihuela, J.L. (1997). "Narraciones interactivas: el futuro no lineal de los relatos en la era digital". *Palabra Clave* [en línea], no 2. Bogotá: Universidad de La Sabana. Disponible en: <http://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/338/480>

Plantinga, C.R. (1998). "A Naive Reply to MacLennan and Raskin". *Film-Philosophy* [en línea], vol. 2, no. 6, March. Disponible en: <http://www.filmphilosophy.com/vol2-1998/n6plantinga>

Renó, D. (2011). "Cinema documental interativo e linguagens audiovisuais interativas: como produzir". *Revista Latina de Comunicación Social* [en línea]. Tenerife: Universidad de la Laguna (ULL) / Sociedad Latina de Comunicación Social. Disponible en: http://www.revistalatinacs.org/067/cuadernos/09_Denis_interior.pdf

Renov, M. (2010). "Hacia una poética del documental". *Revista Cine Documental* [en línea], n° 1. Disponible en: <http://revista.cinedocumental.com.ar/1/traduccion.html>

Renov, M. (2014). "Pasado, presente y futuro en las prácticas del documental". *Revista Cine Documental* [en línea], n° 9. Disponible en: <http://revista.cinedocumental.com.ar/pasadopresente-y-futuro-en-las-practicas-del-cine-documental/>

Rotha, P. (2010). "Algunos principios del documental". *Revista Cine Documental* [en línea], n° 2. Disponible en: <http://revista.cinedocumental.com.ar/2/traduccion.html>

Rotha, P. (2012). *Documentary film* (1939). New York: W.W. Norton. Digitalizado en 2012. Disponible en: https://archive.org/stream/documentaryfilm00roth/documentaryfilm00roth_djvu.txt

Scolari, C. (2012). "Hacia la hipertelevisión". Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2694422>

Scolari, C.A. (2014). "Entrevista a Susana P. Tosca: entre la ludología y los mundos transmedia". Disponible en: <http://hipermediaciones.com/2014/07/19/entrevista-a-susana-p-toscaentre-la-ludologia-y-los-mundos-transmedia/>

Sutton, S. (2007). "Narrar la imagen. The Pillow Book". *Acta Poética* [en línea], versión On-line ISSN 2448-735X, versión impresa ISSN 0185-3082. Disponible en: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-308220070

Citas fílmicas

Arrivée d'un train (gare de Vincennes) (1896). Méliès, George [película]. (Llegada de un tren a la estación Vincennes).

Dancer in the dark (2000) Película dirigida por Lars Von Trier. Dinamarca-Alemania. Canal+. [Película].

El acorazado Potemkin (1925) Película dirigida por Sergéi M. Eisenstein. Goskino. [Película].

El cantante de jazz (1927) Película dirigida por Alan Crosland. EE. UU. Warner Bros. Pictures. [Película].

Fotografías (2007) Película dirigida por Andres Di Tella. Cine Ojo. [Película].

I'm Still Here (2009) Película dirigida por Casey Affleck. Netflix. [Película].

Interview with the Assassin (2002) Película dirigida por Neil Burger. Magnolia Pictures. [Película].

Intimate Stranger (1991) Película dirigida por Alan Berliner. Lotte Entertainment. [Película].

Irréversible (2003) Película dirigida por Gaspar Noé. Les Cinémas de la Zone, StudioCanal. [Película].

Las Hurdes, tierra sin pan (1933) Película dirigida por Luis Buñuel. Ramón Acín. [Película].

Le Filmeur (2007) Película dirigida por Alain Cavalier. Pyramide Productions. [Película].

Locative media (2009) Cortometraje dirigido por Austin Jack Lynch. David Lynch productions. [Cortometraje].

Medium cool (1969) Documental dirigido por Haskell Wexler. Paramount. [Documental].

Nanook el esquimal (1922) Documental dirigido por Robert Flaherty. Revillon Frères, Pathé. [Documental].

Ne Change Rien (2009) Película dirigida por Pedro Costa. Red Star Cinema. [Película].

Never Been Thawed (2005) Película dirigida por Sean Anders. Slippery Chicken Pictures. [Película].

Noise (2005) Película dirigida por Olivier Assayas. Arsenal Associés - France 4. [Película].

Piano Blues (2003) Película dirigida por Clint Eastwood. BBC, Cappa Productions. [Película].

Portraits: Première Série (1988) Película dirigida por Alain Cavalier. Douce, Camera One, La Sept. [Película].

Room 237 (2012) Película dirigida por Rodney Ascher. IFC Films, Highland Park Classics. [Película].

Star Wars (1977) Película dirigida por George Lucas. 20th Century Fox. [Película].

The Tulse Luper Suitcases (2003-2007) Película dirigida por Peter Greenaway. Coproducción Reino Unido-España-Luxemburgo-Países Bajos (Holanda)-Italia-Hungría-Rusia; Delux Productions, ABS Production, Kasander Film Company, Focusfilm Kft, Intuit Pictures GmbH, Gam Films. [Película].

Timecode (2000) Película dirigida por Mike Figgis. Red Mullet. [Película].

Vals con Bashir (2008) Película dirigida por Ari Folman. Coproducción Israel-Alemania-Francia; Bridgit Folman Film Gang, Les Films d'Ici, Razor Film, Arte, ITVS International. [Película].

Zelig (1983) Película dirigida por Woody Allen. Warner Bros. [Película].

Documentales interactivos

Adams, M. & Tandavanitj, N. (1991). *Blast Theory*. Arts Council England. Recuperado de <https://www.blasttheory.co.uk/>

Adams, M. & Tandavanitj, N. (2010). *A Machine To See With*. Arts Council England. Recuperado de <https://www.blasttheory.co.uk/projects/a-machine-to-see-with/>

Balló, T. & Núñez - Torres, S. (2014). *Las sinsombrero* [Documental interactivo]. RTVE Play. Recuperado de <https://www.rtve.es/play/videos/las-sinsombrero/imprescindibles-sin-sombrero/3318136/>

Bard, P. (2007/ Work in progress). *Man With A Movie Camera: Global Remake* [Documental interactivo]. Recuperado de <http://dziga.perrybard.net> y <http://docubase.mit.edu/project/man-with-a-movie-camera-global-remake/>

Braun, G. & Choiniere, B. (2012). *A Journal of Insomnia*. National Film Board. Recuperado de https://www.nfb.ca/interactive/a_journal_of_insomnia/

Cizek, K. (2010). *Highrise. The Towers in the world, world in the tower / One Millionth Tower - 360° Out of my window - Universe Within* [Documental interactivo]. Digital Lives in the Global Highrise. Recuperado de <http://highrise.nfb.ca>

Devigal, A. (2009). *The One in 8 Million* [Documental interactivo]. Production team: From left, Jodi Rudoren, Juliet Gorman, Todd Heisler, Meaghan Loram, Lexi Mainland, Tom Jackson y Sarah Kramer. Recuperado de <https://docubase.mit.edu/project/one-in-8-million/>

Deweever, M. & Fougère, I. (2013). *Alma, hija de la violencia* [Documental interactivo]. RTVE Play. Recuperado de <http://www.rtve.es/noticias/documentos-tv/alma/>

Dufresne, D. & Brault, P. (2009). *Prison Valley* [Documental interactivo]. Arte TV. Recuperado de <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>

Evans, D.C. (2020). *Bridge the Gulf. Voices from the Gulf Coast* [Documental interactivo]. Gulf Coast Fund for Community Renewal and Ecological Health. Recuperado de <http://bridgethegulfproject.org>

Ewing, K. (2005). *JFK Reloaded* [Documental interactivo]. Traffic Games. Recuperado de <http://Web.archive.org/Web/20050328025508/http://www.jfkreloaded.com/>

Gaylor, B. (2008). *RIP! A Remix Manifesto* [Documental interactivo]. NFB Interactive. Recuperado de https://www.nfb.ca/film/rip_a_remix_manifesto/.

Gaza, Sderot (2018). *Life in spite of everything* [Documental interactivo]. Arte.tv. Recuperado de <http://gaza-sderot.arte.tv>

Guintard, J. & Jesus, A.M. - Baillais, V. (2007). *Thanatorama* [Documental interactivo]. CNC – Rue89. Recuperado de <http://www.thanatorama.com>

Harris, J. & Kamvar, S. (2006). *We Feel Fine* [Documental interactivo]. Recuperado de <http://wefeelfine.org>

Harris, J. & Moore, A. (2007). *The Whale Hunt* [Documental interactivo]. Recuperado de <http://thewhalehunt.org/>

Irigaray, F. (2013). *Tras los pasos de El Hombre Bestia* [Documental interactivo]. Recuperado de <http://elhombrebestia.com.ar/front/>

Lippman, A. (1978). *Aspen Movie Map* [Documental interactivo]. ARPA. Recuperado de https://www.domesday86.com/?page_id=3028

Liuzi, A. (2012). *Malvinas30* [Documental interactivo]. NFB Interactive. Recuperado de <http://www.malvinastreinta.com.ar>

Liuzzi, A. (2010). *Proyecto Walsh* [Documental interactivo]. NFB Interactive. Recuperado de <http://proyectowalsh.com.ar>

Lynch, A.J. (2009). *The Interview Project* [Documental interactivo]. MUBI. Recuperado de <https://mubi.com/films/david-lynch-presents-interview-project-1>

Lynch, A.J. & S, J. (2011). *Interview Project Germany* [Documental interactivo]. MUBI. Recuperado de <http://www.interviewproject.de>

McMahon, K. (2009). *Waterlife* [Documental interactivo]. NFB Interactive. Recuperado de <http://www.ourwaterlife.com> - <http://waterlife.nfb.ca/#/>

Olive, J. (2015). *Always in season* [Documental interactivo]. Recuperado de <http://www.alwaysinseasonisland.com/the-project/the-film/>

Pallota, T. (2010). *Collapsus: Energy Risk Conspiracy* [Documental interactivo]. Recuperado de <http://www.collapsus.com>

Pollack, K. (2011). *Beyond 9/11 - Portraits of Resilience* [Documental interactivo]. Recuperado de <http://content.time.com/time/beyond911/> y <http://www.hbo.com/documentaries/beyond-9-11-portraits-of-resilience/>

Saint-Cyr, N. & Guité, A. (2011). *Sound Ecology* [Documental interactivo]. National Film Board. Recuperado de https://www.nfb.ca/interactive/sound_ecology/

Saldaña, C. (2018). *Después de la violencia* [Documental interactivo]. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa. Recuperado de <https://despuesdelaviolencia.cua.uam.mx/#Entrada>

Serna, V. (2014). *Catacombes: Historias del subsuelo de París* [Documental interactivo]. Recuperado de <http://www.lescatacombes.com/#Home>

Shoebridge, P. & Simons, M. (2011). *Welcome To Pine Point* [Documental interactivo]. NFB Interactive. Recuperado de <http://pinpoint.nfb.ca/#/pinpoint> y https://www.nfb.ca/film/rip_a_remix_manifesto/

Singh, A. & Biggs, T. (2015). *Deeper They Bury Me: A Call from Herman Wallace*. National Film Board de Canadá. Recuperado de https://www.nfb.ca/interactive/the_deeper_they_bury_me/#/intro

Sola, P. (2012). *Morreu o Demo, acabouse a peseta* [Documental interactivo]. Recuperado de <http://barrigaverde.eu>

Viviani, A. (2012). *Insitu* [Documental interactivo]. Providences. Recuperado de <http://insitu.arte.tv/>

Glosario

A

Antropología visual

La antropología visual es un mecanismo de la antropología donde se estudia el espectro visual observable para comprender el aspecto adquirido del hombre como lo es la cultura. Es una fuente de información importante para entender una cultura desde el espectro visual, estando conformado por imágenes, formas visuales como lo son todas las producciones humanas como la vestimenta o las edificaciones por ejemplo y finalmente por las prácticas sociales, es decir, los hábitos, gestos, tareas, labores y acciones que realizan las personas en su vida cotidiana. De tal manera la antropología visual dice que todo lo que rodea al hombre, lo que el hombre hace y lo que vive, es cultura. Cada uno de estos pequeños aspectos pudiendo ser estudiado para entender la cultura y lo único necesario para hacer este análisis es simplemente enfocarse en los que dichos aspectos dicen sobre una cultura que se vive en todo momento de todas maneras.

Audiovisuales

La expresión audiovisual nace con el cine sonoro y comienza a utilizarse en los años 30, en Estados Unidos, sin embargo, estudios y teoría se comienzan a realizar en Francia en la década de los 50, en donde comienzan a referirse a las técnicas de difusión paralela de las imágenes en movimiento y sonido. En esos años, el concepto se traslada a los medios de comunicación masivos y se habla de un lenguaje audiovisual y de una comunicación audiovisual.

El anclaje entre imagen en movimiento y sonido da pie a nuevas realidades emocionales mediante mecanismos como: la armonía, la complementariedad, el refuerzo, y el contraste.

Autoetnografía fotográfica

La autoetnografía proviene del término etnografía, del griego *ethnos* que significa tribu, pueblo, cultura, y *graphos* que significa descripción. La autoetnografía es definida como el estudio de una persona como ser social individual o en grupo durante un cierto período utilizando la observación participante a través de fotografías tomadas por el sujeto para conocer sus costumbres, hábitos y relaciones sociales. Consiste en observar a través de imágenes fotográficas, representaciones minuciosas de situaciones eventos personas interacciones y sus comportamientos.

C

Cine Directo

El término de cine directo fue acuñado por Jean Rouch y se trata una variable del cine documental. Son relatos audiovisuales en formato cinematográfico que está determinados por la minuciosa descripción de las situaciones, de las fechas, de lugares, de personas, con entrevistas o nombres ilustres para mostrar una verdad científica de un evento, una situación o de ciertos fenómenos sociales. Su narración es totalmente plana, comúnmente con un narrador que describe de manera textual lo que hay que observar en lo que se presenta. Es un cine en el que abunda la información y busca representar de manera objetiva un fragmento de realidad.

Cine etnográfico

El cine etnográfico es una forma de documentar de manera audiovisual con métodos derivados de la sociología como lo es la etnografía, es decir, se trata

de la identificación de una cultura a través de su gente, registrada de manera personal e íntima se reconoce a las personas y su lenguaje, mediante largas y continuas convivencias o pláticas con la finalidad de ganar su confianza logrando su apoyo participación y entrega. Nanuk el esquimal de 1922 realizado por Flaherty se considera la primera obra cinematográfica que propone la figura de relato, con un trabajo etnográfico que aún hoy en día se emplea para los documentales cinematográficos.

D

Digital storytelling

El Digital Storytelling es también conocido como Narraciones Digitales o Relatos Digitales y es diferente al término Storytelling. Se trata de un audiovisual que utiliza herramientas multimedia para dar vida a las narraciones, son versátiles y pueden cubrir una amplia variedad de temas, como explicar un concepto, reflexionar sobre una experiencia personal, contar un evento histórico o argumentar. Las historias digitales suelen ser videos que combinan audio, imágenes y videoclips para contar una historia.

Diseñador audiovisual

Puede definirse como la acción de proponer, crear, proyectar y producir narrativas de tipo audiovisual. Utiliza la tecnología a través de la imagen, la fotografía, el audio y/o los elementos multimedia. La definición se centra en la proyección de un mensaje, en su estrecha relación con el montaje.

Documental etnográfico

Como concepto puede entenderse de 2 formas básicas, una noción académica - científica y una empírica. El concepto más académico tiene que ver con el documento audiovisual como una herramienta auxiliar dentro de un proyecto de investigación etnográfica con todo lo que eso implica, determinación de categorías y funciones. La definición más apropiada del documental

etnográfico es el que se aproxima a la antropología cultural, las manifestaciones culturales y desde el punto de vista da la narración audiovisual como forma eminentemente descriptiva de las manifestaciones sociales y culturales.

Documental expandido

El documental expandido existe dentro de la propia historia del cine documental, desde sus comienzos, se entiende como espacio expandido a lo que está alrededor de la misma proyección, como la oscuridad, como un espacio de representación que no son los elementos propios de la proyección, como la presencia del cineasta y la intervención del espectador. En esta experiencia se busca que el documental exista en tiempo real, con esos elementos y el espectador forme parte de la narrativa, no solamente la pantalla. Entonces entran en juego otras cosas, la relación de elementos expandidos, por ejemplo, la imagen que está fuera de la película. Otros elementos podrían ser la música en vivo, y la proyección en soportes distintos a una pantalla convencional. El documental expandido se crea a través a través de documentalistas artistas y artistas que incorporan este lenguaje.

Documental interactivo

Cuando hablamos de documental interactivo, también conocido en inglés como *Interactive Documentary*, *Webdocs* y/o *iDocs* nos estamos refiriendo a un tipo de documental que existe en la intersección entre el género documental las nuevas tecnologías, es decir, es una forma de documental multimedia que requiere de una relación entre lo expuesto y el usuario en lugar de un espectador pasivo, lo que marca una enorme diferencia con el documental lineal. Esta relación activa con la obra requiere que el usuario se transforme en interactor para navegar, participar, colaborar hasta llegar a ser un cocreador de la obra. Con el tiempo se expande hacia lógicas transmedias y

tiene una serie de soportes o plataformas como por ejemplo la instalación interactiva y la televisión conectada. Es el principio de la forma propia de la multiplataforma o el transmedia. El formato más utilizado sería el Documental Web o el *Webdoc* y están generados para ser vistos en el navegador de una computadora.

Documental lineal

Se entiende documental lineal a aquella narrativa audiovisual de cine documental que se cuenta sin interrupciones de principio a fin, que esta creada para ser vista en una sala de cine o como una película en la televisión, la única forma de alterar su linealidad es deteniendo la proyección. Es la mirada del autor, como él la quiere contar o como quiere que el espectador pasivo la vea.

Documental multimedia interactivo

El documental multimedia interactivo es el primer nombre que se le da al Documental Interactivo. Varios años de incertidumbre por poner un nombre a un género del documental que estaba en fase de experimentación y desarrollo provocó que aun en nuestros días, las nomenclaturas no sean totales.

Documental tradicional

Se refiere a documental tradicional cuando hablamos de la producción audiovisual con rasgos comunes en cuanto a forma y contenido. Su característica principal es la de registrar la realidad de manera objetiva o con un efecto de verdad.

DocuWebs

Es uno de los nombres que se le da al documental interactivo y que su única diferencia radica en la nomenclatura declarada por los autores de la obra.

E

Etnografía focalizada

Se refiere a la técnica de recolección de datos con un diseño enfocado en recopilar información específica de una comunidad, particularmente en su aplicación hacia las relaciones sociales y culturales. Se centra en observar problemas sociales específicos, las interrelaciones entre las personas y el entorno social en el que los participantes viven y comparten, y su perspectiva sobre los eventos.

H

Hipermedia

La hipermedia es una herramienta que nos sirve para transmitir información multimedia de una manera no secuencial, es una información digital que se da a través de una propuesta organizada de medios, o unidades mínimas de información y sus relaciones entre ellas. Un ejemplo sería, la diferencia que existe entre la lectura de un libro como medio de expresión, este es secuencialmente lineal porque el autor es el que define cuál es el orden que debe ser leído, pero también tenemos otros libros como por ejemplo, los manuales u otros textos que nos invitan a leerlos de una manera no lineal a través del índice, buscando un tópico una clave de lectura o saltando a través de los pies de página. Esta idea del salto entre un punto y otro es lo que recupera la hipermedia del hipertexto. Podríamos decir que la hipermedia es la conjunción el hipertexto y la multimedia.

I

Interactividad

El concepto de interactividad hoy en día tiene dos significados diferentes, uno es sinónimo de las relaciones comunicativas que se establecen entre los participantes, y el concepto de interacción se suele utilizar para hablar,

dialogar, cooperar, dar voz, etc.; el otro es las relaciones que estas personas establecen entre la tecnología. Es la forma como uno se conecta a una computadora de forma local o remota. La interactividad es una serie de intercambios de comunicación que incluyen mensajes relacionados con el anterior, se supone que el diseño trata de planificar la navegación entre las pantallas donde el usuario siente que realmente controla y maneja la aplicación. En este sentido, los usuarios navegan por la aplicación y tienen la sensación de satisfacción al sentir que están utilizando todas las posibilidades del medio. Una vez que se otorga al usuario el control de navegación para explorar, el contenido de los medios se convierte en el hilo interactivo de todos los medios.

Interactor

Entendemos interactor con la transformación de un usuario a un usuario que “participa” de medios interactivos, lo que genera un estado de contribución y colaboración con los procesos narrativos con los que se relaciona. Este término es relativamente nuevo ya que aparece con los nuevos medios de comunicación, es una mediación tecnológica entre personas.

Interactores

Se refiere al usuario de medios interactivos.

L

Lo digital

Cuando se habla de lo digital estamos hablando de un espacio en el tiempo determinado por una serie de acontecimientos e hitos en materia de progreso tecnológico orientado a la informática y las herramientas digitales. Hablar de lo digital es hablar de la nueva era de revolución en las comunicaciones e interacciones humanas.

Medios tradicionales

Nos referimos a medios tradicionales como aquellos llamados *mass media* o medios masivos de comunicación como: la radio, la prensa y la televisión, en el entendido de que éstos se representan como procesos de comunicación unilateral, es decir una fórmula básica donde existe el emisor, el mensaje y el receptor y en este caso, la retroalimentación es difícil de cuantificar, medir y gestionar. En general son los medios que emplean una comunicación unidireccional.

Metamedio

Un metamedio es un medio compuesto por otros medios con contenidos ya existentes. Un buen ejemplo de ello es internet ya que ha contribuido a una lógica de comunicación reticular y expandida que permite distintas formas de interacción, esto permite la participación, la construcción y la colaboración de redes de conocimiento. Es decir, que todo está interconectado.

Modelo de comunicación

Un modelo de comunicación es un esquema utilizado para describir una idea, un pensamiento o un concepto relacionado con un proceso de comunicación de forma clara y sencilla, utilizando diagramas, representaciones gráficas, etc. Está diseñado para mejorar el proceso de la comunicación a través de su comprensión de una manera simple y clara. Con su ayuda, podemos entender fácilmente cómo funciona el proceso de comunicación y sacar conclusiones.

Montaje

El montaje es la superposición de planos para construir un sentido, es la selección de tomas y su delimitación para una proyección final y su construcción de sentido. Quien cierra el sentido de las imágenes es el espectador. En el montaje de posibilidades de Vertov toda la construcción de

un discurso va a estar allí colocada pero interpretada por un espectador. El montajista es quien determina cuánto durará una toma en función de quien las escenas que le antepone y qué irá después. Hay distintos tipos de cortes que construyen la forma en que se lee una película, hay muchas teorías de montajes e infinitos nombres para este enorme número de formas de construir un relato. Lo más importante del montaje no está realmente en cómo se hace la película, sino en cómo la interpreta un espectador.

Multimedia

El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema físico o digital que utiliza múltiples medios de expresión. Los medios pueden ser diversos, incluidos texto, imágenes, animación, audio, video y más.

N

Narrativa audiovisual

La narrativa audiovisual es la que permite que las imágenes y los sonidos cuenten una historia de una manera diferente y particular. Todos los elementos son importantes para lo que se narra y se cuenta. Los contenidos audiovisuales deben responder a las necesidades de un espectador introducir a un mensaje, y aprovecharse de las nuevas tecnologías y del acceso que quien mira tiene a ellas. El hilo conductor es uno de los elementos más importantes para darle continuidad al discurso, de ahí la importancia de crear una narrativa contundente y de que se integre al concepto global: el tiempo, el guion, la secuencia, los personajes, y todos los elementos ayudan para que la narrativa sea más asequible al espectador.

Narrativa

La narrativa la vamos a entender como un texto hablado, un texto escrito o un texto descrito para narraciones audiovisuales que funciona para contar un evento, acción, una historia o incluso de una serie de eventos o acciones de

algo muy particular, desde la visión de quien cuenta la historia y esta, está conectada cronológicamente.

Narrativas interactivas

Es la manera de contar una historia con tecnología. Se caracteriza por ser una narrativa no lineal que involucra la participación, basada en un determinado modo narrativo en el que los usuarios pueden intervenir en diferentes niveles, lo cual es un proceso de cambio en las narrativas hasta lograr la generación de nuevas narrativas en colaboración entre la tecnología, las historias y los interactores. Es una forma de componer y presentar una ficción desde una perspectiva audiovisual y multimedia basada en una experiencia de videojuego amplia y significativa.

No ficción

La no ficción es un derivado del género literario y aplicado al documental, su característica principal es la exhibición, descripción, narración o demostración de contenido real o material extraído de hechos reales. Intenta ser fiel a la realidad con el objetivo de transmitir, informar o esclarecer sobre un determinado tema.

R

Reportajes 360

El reportaje 360 surge del género periodístico del reportaje audiovisual y su combinación con la tecnología. Es una evolución que consiste en la transformación de la forma de difundir investigaciones periodísticas de forma interactiva, documental, ágil y novedosa. Es la otra forma narrativa de transmitir información, pero sobre todo, es la nueva forma de hacer periodismo. Solo se puede acceder a él por medio de navegadores e internet.

S

Storytelling

El Storytelling surge en el ámbito de la publicidad y se entiende como el arte de contar historias para vender. Puede ser a partir de un cartel, una historia escrita, pero principalmente de manera audiovisual, a través de narrativas audiovisuales breves que se trata de contar historias que otras personas quieran escuchar ya que parte de historias personales, en donde quien escucha se siente tocado de manera emocional y que su objetivo es el de promocionar un producto, una empresa o una persona, en el ámbito de la cultura, las empresas o la política.

W

Websdoc

Es uno de los nombres que se le da al documental interactivo y que su única diferencia radica en la nomenclatura declarada por los autores de la obra.