



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
CENTRO UNIVERSITARIO DE ESTUDIOS CINEMATOGRÁFICOS

EL WEBDOC COMO UNA MULTIPLATAFORMA NARRATIVA

ENSAYO QUE ACOMPAÑA A LA TESIS FÍLMICA

SUSPIRIUM

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE
MAESTRA EN CINE DOCUMENTAL

PRESENTA
ARIADNA CHÁVEZ LARA

DIRECTOR DE TESIS
MTRO. JUAN ROBERTO MORA CATLETT (CUEC)

SINODALES
DRA. LILIANA CORDERO MARINES (CUEC)
DR. ANTONIO DEL RIVERO HERRERA (CUEC)
MTRO. ALEJANDRO TAPIA MENDOZA (CUEC)
MTRO. LEOPOLDO ARTURO VALLEJO NOVOA (CUEC)

CIUDAD UNIVERSITARIA, CD. MX. FEBRERO 2017



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

INDICE

1. Introducción.....	3
2. El documental en la era digital	
2.1. Cine documental tradicional.....	6
2.2. Transición tecnológica en el documental.....	10
3. Documental interactivo	
3.1. Aproximaciones a la definición.....	12
3.2. Navegación e interacción.....	15
3.3. Modos de narrar.....	24
4. El webdoc hoy	
4.1. Desarrollo actual en el mundo.....	28
4.2. Webdocs mexicanos.....	31
5. Suspirium: Webdoc sobre la cultura de donación de órganos	
5.1 Suspirium.....	50
5.2 Descripción de contenidos.....	51
5.3 Estructura.....	56
6. Conclusiones.....	59
7. Referencias	
7.1. Bibliografía.....	61
7.2. Proyectos interactivos.....	64
7.3. Recursos electrónicos.....	65
7.4. Sitios de interés.....	65

1. Introducción

Con el uso de las nuevas tecnologías y el Internet, se han generado nuevas alternativas de creación, producción, distribución y recepción para las producciones audiovisuales. Han surgido nuevas plataformas de visualización y participación que acumulan diversos tipos de contenidos. Términos como *multimedia* e *interactivo* comienzan a utilizarse en el campo del cine documental, abriendo paso a un nuevo formato que se encuentra en un proceso de crecimiento y adaptación: el documental interactivo.

Si bien la historia del documental se inicia medio siglo antes que la del medio digital¹, los dos géneros se han encontrado en un medio propicio: la red. Gracias a las infraestructuras y tecnologías que la componen, se permite una accesibilidad nunca experimentada con respecto a la información y a los contenidos, una rápida navegación, altas prestaciones técnicas y la interacción entre los diferentes usuarios. El territorio del documental interactivo, también llamado *webdoc*, *i-doc* o *documental transmedia*, está produciendo obras que integran una combinación de lenguajes y sistemas de comunicación, junto con nuevas experiencias interactivas donde los usuarios adquieren un papel fundamental.

A partir de este momento, tanto el documental tradicional como el interactivo adoptan un conjunto de propiedades y características propias del otro. En cierto modo como lo afirma Gifreu (2013), se produce un principio de fusión a partir de una atracción mutua: el género documental aporta sus variadas modalidades de representación de la realidad, y el medio digital, las nuevas modalidades de navegación y de interacción.

¹ La mayoría de los autores afirman que el cine documental nació el año 1922 a pesar de que desde el mismo

Con ello, surgen interrogantes que permitirán generar la línea de investigación para el desarrollo de este ensayo: ¿cuáles son las principales diferencias de los documentales interactivos respecto de los tradicionales?, ¿cuáles son las aplicaciones y/o herramientas multimedia que se han incorporado a la producción de documentales?, ¿está experimentando el documental interactivo un crecimiento notable en México?. El objeto de estudio se centra entonces en el análisis de los elementos que componen e integran el documental interactivo para comprender su lógica de producción, partiendo del proceso de convergencia entre el género documental y los medios digitales.

Esta investigación parte de los textos de Arnau Gifreu² y Sandra Gaudenzi³ principales exponentes del documental interactivo; así como de Carl R. Plantinga⁴, Erick Barnow⁵ y Bill Nichols⁶ para abordar lo relativo al documental tradicional. La información se complementa con las investigaciones de Marie-Laure Ryan⁷ y Florent Maurin⁸ en términos de navegación, interacción y narración; como un primer acercamiento teórico del tema. Aunado a ello, se diseccionarán algunos documentales interactivos mexicanos con el afán de describir sus estructuras narrativas, tipo de navegación y la modalidad de interacción.

Finalmente, compartiré avances del webdoc que me encuentro realizando y que complementa la tesis fílmica que acompaña a esta ensayo. Este proyecto denominado *Suspirium* es un documental interactivo sobre la cultura de donación de órganos y trasplantes en México. El objetivo de realizar éste proyecto

² Gifreu, Arnau. *El documental interactivo. Una propuesta de modelo de análisis*. Barcelona: Unoversitat Pompeu Fabra, 2010.

³ Gaudenzi, S., *Digital interactive documentary: from representing reality to co-creatind reality*. London: University of Goldsmith. 2009.

⁴ Plantinga, Carl R. *Retórica y representación en el cine de no ficción*. México: UNAM, 2014.

⁵ Barnow, E., *El documental. Historia y estilo*. España: Gedisa. 2002.

⁶ Nichols, Bill. *Introducción al documental*. México: UNAM, 2013.

⁷ Ryan, M.-L., *Narrative as Virtual Reality: Inmersion and Interactivity*. Baltimore: John Hopkins University Press. 2001.

⁸ Maurin, F., 2011. *Course on i-docs design at the EMI-CFD*. [Online] Available at: <http://www.emi-cfd.com/>

interactivo radica en lo complejo del tema y de las posibilidades narrativas que brinda la plataforma digital.

Con todo lo anterior, pretendo que los realizadores de cine documental tengan un panorama amplio de lo que a webdoc se refiere y lo consideren como una alternativa más para contar historias.

2. El documental en la era digital

2.1 Cine documental tradicional

Tratar de definir el término *documental* ha sido motivo de múltiples debates a lo largo del tiempo dadas las características de este género cinematográfico; y llevarlo al terreno de lo digital lo complejiza aún más. A continuación menciono algunas de las definiciones más importantes que han surgido desde sus orígenes con la finalidad de clarificar los objetivos que persigue el cine documental.

El cine documental como una expresión artística tiene sus precedentes en las artes plásticas y en la fotografía como formas para registrar situaciones ordinarias. Gracias a la invención del cinematógrafo por los hermanos Lumière en 1895, fue posible registrar escenas de vida cotidiana y realizar proyecciones en diferentes ciudades. Estas primeras imágenes proyectadas en París, se consideran los primeros documentos cinematográficos en representar la realidad.

De acuerdo con Stuart Hall (1997), se entiende el término *representación* como “la producción del significado a través del lenguaje”(p.12). En este sentido, el lenguaje audiovisual es el que otorga un significado determinado a un fragmento de la realidad; es un marco de referencia. La cámara, es la encargada de realizar ese registro con un criterio y cubriendo un objetivo; más nunca siendo objetiva. Como lo menciona Bruzzi (2000): “el documental es la negociación entre la realidad por una parte; y la imagen, la interpretación y la propia parcialidad, por otro” (p.4).

Dziga Vertov está convencido de que el cine tiene una utilidad social, ya que sirve como instrumento para comprender el mundo en que vivimos y por consiguiente debe, ante todo, mostrarlo de manera explícita y articulada. Vertov citado por

Aumont (2004), postula que el cine debe hacer ver lo real privilegiando la idea de captar la vida de improviso, o en otras palabras, presupone que la verdad está incorporada en las cosas, y las cosas son signos en sí mismas.

Siendo el documental un sistema de representación, maneja un lenguaje que se inserta en el contexto en el que se encuentre, otorgándole un significado. De acuerdo a Barnow (1993), el discurso que maneja el documental siempre estará expuesto a los múltiples marcos de referencia cultural; al final del día, los documentalistas presentan su propia versión del mundo.

En la obra *El documental de divulgación científica*, Bienvenido León (1999) realiza una reflexión interesante en torno a la palabra documental al señalar que etimológicamente, *documentaire* tiene su raíz en documento, que a su vez proviene del latín *documentum*, origen del que se desprenden directamente diferentes significados genéricos que la palabra mantiene en el idioma inglés contemporáneo. León también ofrece dos definiciones extraídas de dos obras de referencia: la primera, extraída de *The Oxford English Dictionary* de John Horden y la segunda del *Diccionario de la Real Academia*. Específicamente haciendo referencia al campo lingüístico cinematográfico, *The Oxford English Dictionary* define *documentary* de la siguiente manera: “Basado en hechos, realista; aplicado especialmente a una película o a un trabajo literario, etc. Basado en hechos o circunstancias reales y con un primer objetivo de conocimiento o registro”. En la lengua castellana, el *Diccionario de la Real Academia* define de la siguiente manera el término documental: “Dícese de las películas cinematográficas que representan, con propósito meramente informativo, hechos, escenas, experimentos, etc., tomados de la realidad.” Este término, derivado del latín *documentum*, ha sido utilizado desde la antigüedad en relación a dos significados: como doctrina o enseñanza moral y como instrumento de prueba. En los dos

significados del término, éste se ha convertido en un elemento que denota la evidencia de un argumento.

El término *documentaire* fue ampliamente utilizado en Francia en la década de los años veinte; Edward S. Curtis utilizó los términos “*material documental*” y “*trabajos documentales*” en relación con las fotografías de no ficción en movimiento desde 1914 (Plantinga, 1997, p. 26). Sin embargo, se considera a John Grierson como el primero en acuñar este término mientras revisaba el film *Moana* de Robert Flaherty en 1926 quien definió al documental como *el tratamiento creativo de la realidad*. Unos años después, los franceses utilizaron ampliamente el término *documentales* para clasificar las películas de viajes y actualidades que entonces realizaban. “El cine tomó el concepto de *documento* para designar películas o empresas ligadas a la realidad; y es éste estatuto de documento el que marcará las discusiones teóricas en torno al documental y su conformación como discurso de la realidad” (Cock, 2009, p. 43).

Entre las muchas definiciones formuladas a lo largo de la historia, cabe destacar la que propone en 1948 la World Union of Documentary. Según esta institución, “documental es todo método de registrar en celuloide cualquier aspecto de la realidad interpretado bien por la filmación de hechos o por la reconstrucción veraz y justificable, para apelar a la razón o a la emoción, con el propósito de estimular el deseo y ampliar el conocimiento y la comprensión humanos, y plantear sinceramente problemas y soluciones en el campo de la economía, la cultura y las relaciones humanas” (León, 1999, p.59). De acuerdo a Rabiger (1989) “una película que invita al espectador a llegar a conclusiones de crítica de la sociedad sólo se le puede dar la denominación de documental” (p.5).

Michael Renov (1993) recuerda en *Theorizing documentary* cómo las nociones de documento y su adjetivación documental tienen una genealogía que puede vincularse a la historicidad, a partir de las dos raíces del término, una latina y la otra proveniente del francés antiguo. La originaria del latín, *docere*, significa habilidad para enseñar, es decir, la transmisión consciente de algo que puede ser aprendido. La raíz antigua francesa denota "evidencia o prueba". En este texto, Renov define la forma documental como "el reordenamiento más o menos artístico del mundo histórico, en el que se pueden producir principalmente cinco modalidades o funciones constitutivas del texto documental: grabar, revelar o preservar, persuadir o promover, analizar o interrogar, y expresar" (pp.21-22).

Nichols (2013), después de varias reflexiones al respecto, menciona que "el documental habla acerca de situaciones y sucesos que involucran a gente real (actores sociales) que se presentan a sí mismos ante nosotros en historias que transmiten una propuesta plausible acerca de una perspectiva respecto a las vidas, situaciones y sucesos retratados. El punto de vista particular del cineasta moldea de tal forma la historia, que vemos de manera directa el mundo histórico, más que en una alegoría ficcional" (p.35).

Estas consideraciones no deben, en modo alguno, llevarnos a perder de vista el hecho de que todo documental es una construcción, con la que el cineasta trata de dirigir nuestra atención hacia determinados aspectos del mundo real, a través de un proceso de argumentación. "Y dicho proceso no puede reproducir el mundo con absoluta fidelidad, sino que la realidad aparece siempre realzada, condensada, dramatizada y, en todo caso, modificada" (Nichols, 1991, p. 113).

Concluyendo este apartado, queda claro que el documental tiene por objeto mostrar una visión de la realidad que se construye dependiendo del punto de vista

del realizador. La diferencia primordial que existe entre el documental tradicional y el webdoc, es la forma de construir narrativamente esa realidad.

2.2 Transición tecnológica en el documental

En 1895 surgió el cinematógrafo, una de las más brillantes tecnologías de aquella época, heredera de otras precedentes; como la fotografía que revolucionaría la forma de ver el mundo. A la ilusión de movimiento, se sumó otra ventaja: la capacidad de la cámara de registrar procesos difíciles de apreciar por el ojo humano: agrandando tamaños, acelerando procesos o ralentizándolos. El género documental supo sacar partido a estas características de las que el documental científico es el principal exponente. Años después con la invención de la televisión, el documental encontró una nueva forma de hacerse presente. Dadas sus características, este nuevo medio requirió realizar centenares al año, frente a las pocas películas documentales que se realizaban para cine.

La invención del telégrafo, el teléfono, la radio y el ordenador sentaron las bases para la integración de funcionalidades sin precedentes: el Internet. Con la revolución digital se vislumbran nuevas oportunidades para el cine documental. Tradicionalmente, en el medio analógico, un artista o autor tiene un modelo o una realidad y lo transcribe (o transforma) en soportes físicos como el papel fotográfico (fotografía), la piedra (escultura) o el cuadro (pintura). En el medio digital, ya no hablamos de transcripción, sino de conversión: la codificación de la información significa la conversión de magnitudes de tipo físico en parámetros numéricos de tipo binario. El modelo se convierte en un conjunto de números sin ninguna variable física. Así, durante el proceso de conversión digital, elementos de diferente naturaleza física como textos, imágenes o sonidos, terminan convertidos en bits de información. En este tenor, el documental interactivo nace fruto del

medio digital, cuando éste se da cuenta que puede contener géneros audiovisuales tradicionales pero con la interactividad como factor clave.

André Gaudreault y Philippe Marion (2005) construyeron un modelo al que denominaron doble nacimiento de los medios: “un medio nace una primera vez como prolongamiento de prácticas anteriores a su aparición y a los cuales estaba integrada en su etapa primaria [...] Y así, nace una segunda vez en cuanto toma una vía al seno de la cual los medios que ha desarrollado han adquirido esta legitimidad institucional que reconoce su especificidad” (p. 13). Esta hipótesis conduce a Gaudreault y Marion a sustituir el término ambivalente de nacimiento con otros tres términos que de igual forma designan los tres tiempos de gestación y desarrollo de un medio: *aparición* (de una tecnología), *emergencia* (de un dispositivo) y *advenimiento* (de una institución). Siguiendo a Gaudreault (2005), y situando al documental interactivo dentro de esta teoría, la *aparición* de la tecnología estaría representada por el medio digital; la *emergencia* de un dispositivo concreto se manifestaría en el momento que el documental interactivo se desmarca de su homónimo audiovisual lineal y ofrece la posibilidad de contar historias de otra manera, unido a la explosión de formatos, soportes y plataformas de principios del siglo actual; y finalmente, el *advenimiento* de una institución se inicia con un conjunto de organismos e instituciones dedicadas a su estudio, análisis y producción.

Por todo lo anterior, podemos darnos cuenta que el documental interactivo se encuentra en un momento crucial tanto por los avances tecnológicos y digitales como por las ventajas que le brinda el internet; y es de reconocerse que ha sabido adaptarse a todos estos cambios y hacerlos suyos para incrementar sus posibilidades. Claro está que no podríamos hablar de un formato final, por lo que sólo queda estar abiertos a todas las alternativas resultantes de este proceso que ya ha comenzado.

3. Documental interactivo

3.1 Aproximaciones a la definición

Quizá cueste pensar en términos como multimedia o interactivo, e incluso en la definición de estos conceptos aplicados al documental. Es difícil crear un formato que todavía está por definir y más aún experimentar en este terreno. Las páginas web puramente informativas y las piezas audiovisuales puras con determinadas formas de exhibición y distribución, han dado paso a la creación de proyectos que hibridan las dos fórmulas. Los formatos multimedia han creado nuevas plataformas de visualización capaces de acumular diversos tipos de contenidos, además de romper la linealidad narrativa de los mismos.

La característica principal que distingue al documental tradicional del documental interactivo es que el primero presenta un criterio de linealidad, es decir, va de un punto de partida a un punto final (A-B) y se sigue una ruta preestablecida por el autor de la obra. Los límites de la autoría y de control sobre el discurso están perfectamente delimitados. En el caso del documental interactivo, empezamos en un punto de partida propuesto por el autor (o lo puede elegir el internauta), y va encontrando bifurcaciones y caminos alternativos en función de la ruta que decida. La decisión final no la tiene, como en el primer caso, el director de la obra, sino el interactor. Por lo tanto, tampoco se habla de un solo discurso, sino de diferentes desarrollos y, por extensión, de diferentes historias posibles. Gifreu (2013) menciona que un elemento clave que diferencia el ámbito audiovisual del interactivo es evidente: la narración tradicional incluye una linealidad y no permite alterar el orden del discurso, mientras que en el ámbito interactivo se puede afectar este orden y modificar.

Se pueden señalar siete características fundamentales que aplican al contexto de la producción del webdoc: hipertextualidad, multimedialidad, interactividad, memoria, instantaneidad, personalización y ubicuidad.

- La hipertextualidad, según Canavilhas (2014), “se basa en la opción de lectura no secuencial de un contenido estructurado en nodos y enlaces, es decir, bloques informativos relacionados a través de conexiones, y constituye uno de los fundamentos de las producciones para la red” (p.6).
- Salaverría (2014) expone que “la multimedialidad se puede entender como multiplataforma – coordinación de diversos medios de comunicación– o como polivalencia –en el sentido de multiplicidad de disciplinas– pero la acepción que más nos interesa es la de multimedia como combinación de lenguajes y elementos, como el texto, la fotografía, los gráficos, la iconografía, las ilustraciones, el vídeo, la animación, el discurso oral, la música y los efectos sonoros, la vibración y otros elementos multimedia de cara al futuro” (p.27).
- La interactividad, definida por Rost (2014), “es la capacidad gradual que tiene un medio para dar mayor poder a los usuarios en dos líneas: selectiva y comunicativa. La primera se refiere a la selección de contenidos por parte del usuario, mientras que la interactividad comunicativa permite al usuario generar un contenido y expresarse públicamente” (p.25).
- Sobre el concepto de memoria, Palacios (2014) entiende que “funciona como elemento para generar contexto y añadir profundidad; además, la memoria en la red facilita otras funcionalidades como la capacidad de archivo, gestión de bases de datos o perfiles de usuario” (p.104).
- La instantaneidad, descrita por Bradshaw (2014), “se sostiene en el equilibrio entre la velocidad de publicación, difusión y también consumo, además del nivel de profundización en la materia. Aunque su desarrollo se enmarca en el ciberperiodismo, otros productos cuentan también con la instantaneidad como factor diferencial, sobre todo gracias a la integración

de apps que permiten una interacción y actualización veloz de los usuarios” (p.117).

- Por último, se debe considerar la personalización como capacidad de respuesta en función del usuario, aunque no cuente con un desarrollo amplio en la actualidad. Y también la ubicuidad, presencia y acceso desde múltiples lugares simultáneamente, como condición inherente al hecho de estar en la red.

Esta serie de características permiten adentrarnos en la transformación de las narrativas, fundamentalmente por la función hipertextual y, de forma más compleja, a través de la interacción de los usuarios activos.

Sandra Gaudenzi (2013) en su artículo *The living documentary* habla acerca de la dificultad de definir el término documental interactivo, esto debido a que es un campo emergente que inclusive a los mismos documentalistas les cuesta reconocer. Una aproximación útil sería empezar asumiendo que tanto el documental lineal como el interactivo pretenden documentar la realidad, pero el tipo de material en referencia a los medios y a las preferencias de sus autores y participantes acaban creando un producto final muy diferente. Gaudenzi (2009) sigue la aproximación expresando una premisa básica en su trabajo para diferenciar el documental lineal del interactivo:

“Si el documental lineal exige una participación cognitiva de sus espectadores (a menudo visto como interpretación) el documental interactivo agrega la demanda de alguna participación física (las decisiones que se traducen en un acto físico como hacer clic, moverse, hablar, tocar, etc.). Si el documental lineal esta basado en video o película; el documental interactivo puede usar cualquier medio existente. Y si el documental lineal depende de las decisiones de su director (tanto en el rodaje como en la edición), el documental interactivo no necesariamente tienen una clara demarcación entre esas dos funciones. [...]” (p.22).

Una aproximación a la definición de documental interactivo la propone Gifreu (2013):

“Los documentales interactivos pretenden documentar, representar y a la vez interactuar con la realidad; lo que conlleva la consideración y la utilización de un conjunto de técnicas o modos para hacerlo, los cuales se convierten en el elemento clave para alcanzar los objetivos del documental. La estructura del interactivo puede partir de una o de diferentes perspectivas, y puede terminar en un punto determinado para el autor, pero también admite una estructura multidesarrollo, que contemple diferentes recorridos y desenlaces. La idea final consistiría en complementar, expandir y amplificar la experiencia documental ofreciendo nuevos sistemas de percepción en la experiencia inmersiva del interactor en el medio digital interactivo” (p.300).

Al tratarse de una forma novedosa la creación de este tipo de proyectos, no existen categorías únicas y es por ello que el desarrollo de obras multimedia interactivas actuales está construyendo un género que todavía está por descubrir. Por otro lado, si la definición tradicional de documental es borrosa y se encuentra en un continuo proceso de construcción y deconstrucción, la definición de documental interactivo aún se encuentra en un estadio anterior. Esta dificultad a la hora de llegar a un consenso generalizado en torno a una definición concreta se debe, en buena parte, a la naturaleza cambiante del género documental.

3.2 Navegación e interacción

Una de las características principales que marcan la diferencia entre el medio tradicional y el interactivo, es que la progresión del discurso requiere el procesamiento de las acciones de sus usuarios. Los nuevos medios presentan un carácter netamente interactivo al reemplazar el antiguo orden en la presentación de la información para ofrecer una interacción directa del usuario articulado a

través del propio medio. Básicamente, el usuario tiene la libertad de seleccionar los elementos y caminos que convenientemente puede crear o elegir.

El término multimedia se aplica desde hace años a la simple yuxtaposición de canales sensoriales diferentes en un proyecto integrador. En el contexto que nos ocupa, "hablamos de multimedia como de un concepto que surge de la digitalización común y la integración consecuente en un mismo soporte informático de texto, sonido, gráficos, fotografías e imágenes animadas. Dejemos conscientemente de lado otros estímulos sensoriales imposibles de representar a través de un ordenador convencional con monitor y altavoces". (Ribas, 2000, p. 37)

Con el auge de las aplicaciones multimedia para computadora, este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual. Cuando un programa de computadora, un documento o una presentación combina adecuadamente los medios, se mejora notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje, ya que se acerca un poco más a la manera habitual como los humanos nos comunicamos, utilizando varios sentidos para comprender un mismo objeto o concepto. Una de las maneras de gestionar esta información multimedia es la propia del hipertexto; que es el nombre que recibe el texto que en la pantalla de un dispositivo electrónico conduce a otro texto relacionado. La forma más habitual de hipertexto es la de hipervínculos o referencias cruzadas automáticas que van a otros documentos. En un hipertexto, a menudo los nodos coinciden físicamente con archivos informáticos o, por lo menos, con una parte de lo que contienen. Por tanto, podemos definir un hipermedia como una red de piezas interconectadas de información multimedia.

La utilización de técnicas multimedia facilitó el desarrollo del hipertexto, una manera de ligar temas mediante palabras en los textos, lo que permite el acceso a

temas de interés específico en uno o varios documentos, sin tener que leerlos completamente, sólo gracias a pulsar con el ratón en las palabras remarcadas, subrayadas o de un color diferente que estén relacionadas con la búsqueda. El programa muestra inmediatamente en la pantalla otros documentos que incluyen el texto relacionado con esa palabra. Así se controla el orden de lectura y la aparición de los datos en la pantalla, de una manera más parecida a nuestro modo de relacionar pensamientos, en la que el cerebro responde por libre asociación de ideas, y no a partir de un hilo único y lineal. Gifreu (2013) menciona que la vinculación interactiva no se limita solamente a textos; también se puede interactuar con sonidos, animaciones y servicios de Internet relacionados con el tema de la búsqueda, lo que ha dado origen al nuevo concepto llamado hipermedia, resultado de la fusión de los conceptos hipertexto y multimedia. Se pueden concebir los sistemas de hipermedia como organización de información textual, gráfica y sonora a través de vínculos que crean asociaciones entre información relacionada dentro del sistema .

Al conjunto de elementos de la pantalla que permiten al usuario realizar acciones sobre el espacio que está visitando, se le conoce como interfaz y se consideran parte de ésta los elementos de identificación, de navegación, de contenidos y de acción. En lo que refiere a los contenidos multimedia, estos se pueden dividir en dos categorías, contenidos lineales y no lineales: los contenidos lineales progresan sin control de navegación por parte del usuario, como en un cine; los contenidos no lineales ofrecen interactividad al usuario, que puede controlar la progresión, como en el caso de un videojuego. Por su parte, los medios interactivos, los mundos virtuales y los juegos de vídeo, han empezado a redefinir las experiencias documentales fuera del contexto de la película tradicional. De acuerdo con Britain (2009), se puede decir que estas experiencias son documentales, en el sentido de que proporcionan información y conocimiento sobre temas y sujetos de la vida real, pero, a diferencia de los documentales

tradicionales, estos nuevos documentales permiten que los usuarios tengan una experiencia única, y les ofrece opciones y control sobre el mismo documental.

Los conceptos de elección y control eran considerados propiedad del documentalista. Cuando este poder es compartido al usuario, como es el caso en los medios interactivos, el papel del autor como narrador y, en consecuencia, el mismo punto de vista de la historia se pone en cuestión o se elimina. Si la historia y, por extensión, la realidad misma es verdaderamente negociable, hay múltiples "realidades" que pueden extraerse de un solo acontecimiento o de una situación, en función de quién cuente la historia. Evidentemente la presentación de estas realidades en los medios digitales pueden expandirse ilimitadamente en cuanto a contenidos; pero al mismo tiempo, son limitadas por el espacio virtual que las contiene. En su primera propuesta de investigación, Sandra Gaudenzi (2009) defiende la idea de que, a partir del aprovechamiento de los medios interactivos, podemos crear experiencias documentadas que capturen las múltiples visiones de la realidad que constituyen nuestro mundo, y dar a los internautas el poder de documentarse respecto a un tema concreto. Esta idea de un documental de "código abierto" se sitúa en un punto intermedio en el extremo del concepto del documental interactivo. "Al permitir una interacción física, el documental interactivo proporciona a los usuarios una vía de composición abierta para navegar a través del material" (Choi, 2009, p. 45). Meadows (2003) en *Pause and Effect. The art of interactive narrative* propone cuatro características básicas en referencia a la interacción con el documental: la capacidad de observación, la de exploración, la de modificación y la reciprocidad. Manovich (2005) dice que el siglo XXI es el siglo de la interfaz, un tiempo dominado por la conectividad, la convergencia de los medios y la tecnología interactiva. En vez de remitir al concepto puro de la interactividad, plantea el uso de otros conceptos como la interfaz de imagen, la escalabilidad, la simulación, etc., para obtener una descripción de las diferentes estructuras y operaciones interactivas.

Para poder tener una concepción más clara del documental interactivo, Gifreu (2013) considera importante establecer una distinción básica entre tres modalidades fundamentales:

- Modalidades de representación

Las modalidades de representación que plantea Nichols son en el documental, patrones organizativos en los que estos se estructuran; estas formas de plasmar la realidad han servido como punto de partida para comprender y tratar de hacer una distinción entre los estilos narrativos, que dependen, tanto del punto de vista del realizador como del tema que se aborda. Estas modalidades no son exclusivas ni únicas, diferentes teóricos del documental han abonado a este intento de catalogar las diversas formas de contar la realidad. No es el objetivo de este ensayo ahondar más al respecto dado que la prioridad se centra en las nuevas alternativas que brindan los medios digitales, pero se ponen como referente porque son elementos que se encuentran implícitos dentro de la narrativa digital.

- Modalidades de navegación

La navegación se puede definir como el diseño de un itinerario que muestre coherencia entre el material visual y el argumento o la razón de ser del lugar en cuestión. Se consideran sinónimos de navegar: *visitar, recorrer, observar, comparar, etc.* Al realizar estas acciones, aunque la experiencia visual puede ser más dinámica que en el sentido tradicional del visionado lineal, ésta no deja de ser similar a la lectura de una revista o de un libro, es decir, cambiamos el orden del discurso pero no su mensaje o estructura visual previamente diseñada y conceptualizada.

Los elementos de una interfaz, para conseguir que la navegación resulte fluida, intuitiva y eficaz, deben disponer de un orden visual coherente para alcanzar los siguientes objetivos:

Orientar y ubicar.

Informar.

Ejemplificar.

Almacenar y distribuir contenidos.

Estimular visualmente para continuar la visita.

Contribuir a reforzar la metáfora del lugar.

Éstas son las modalidades de navegación que Gifreu (2013) propone:

1. *Navegación a partir de la división en diferentes partes*: se puede navegar por una línea de contenidos y saltar de un tema a otro cuando se decida. Las secuencias del documental se encuentran partidas y se dividen en partes temáticas.
2. *Navegación a través del tiempo*: pueden haber dos o más líneas de tiempo simultáneamente, por ejemplo una navegación a través de los años y una a través de diferentes épocas, décadas, etc. Metáfora gráfica de eje cronológico.
3. *Navegación por el espacio*: sobre el dibujo del escenario físico se superponen un conjunto de elementos (objetos, personajes, sonidos, videos) y haciendo clic sobre ellos los activamos y navegamos. Accedemos a nuevas capas de información y sus contenidos a partir de diferentes profundidades. Fotografía panorámica navegable hacia derecha-izquierda mediante el movimiento del ratón.
4. *Navegación a través de testimonios*: primero se pulsa sobre la imagen de los entrevistados para realizar la primera elección. Después se despliega un

conjunto de preguntas que podemos activar y entonces escuchar las respuestas una por una. Cada entrevistado se especializa en una época o hace referencia a un tema concreto, aunque también todos pueden responder a las mismas preguntas y aparecer aportando su visión de cada bloque propuesto.

5. *Navegación ramificada*: metáfora del esquema multidesarrollo en la que comienza de manera automática la narración, en un punto determinado se detiene y el usuario debe bifurcarse de manera obligatoria. Esta modalidad puede ir complementada con una de navegación hipertextual o un mapa del interactivo para que el usuario pueda ver el desarrollo más o menos ordenado de los contenidos según ha diseñado el autor.
6. *Navegación hipertextual*: Muy utilizada para secciones básicamente de texto o donde este predomina, aunque también podemos encontrar otros elementos. Metáfora que sigue el esquema de esqueleto hipertextual clásico: un conjunto de contenidos articulados a partir de nodos, vínculos y anclas.
7. *Navegación a través de los contenidos audiovisuales*: articula un conjunto variado de media (imágenes, fotografía, video, música, comentarios, documentos, etc.) y luego los consume en el orden que elige, no lo que el audiovisual y el montaje proponen. El usuario elige los materiales que más le gustan y se confecciona su lista ordenada.
8. *Navegación según las preferencias*: metáfora en forma de barra de navegación en la parte inferior del video o de los botones separados en algún lugar de la pantalla. El documental puede estar entero y al mismo tiempo partido por unidades temáticas, capítulos, secuencias, historias, tópicos, etc. Exposición secuencial y lineal del discurso audiovisual.
9. *Navegación sonora*: metáfora en forma de reproductor de música o webcast de audio. Entrevistas sonoras pueden ir acompañadas de la inscripción literal de las mismas, las preguntas y de otros elementos.
10. *Navegación simulada-inmersiva*: metáfora basada en los parámetros de simulación e inmersión que proponen los videojuegos. En el caso de la

simulación se trata de recrear la situación real dotándola del máximo realismo posible para lograr una inmersión casi total. En el caso de un juego interactivo se trata de que el interactor se involucre activamente en el planteamiento que se le proponga.

- Las modalidades de interacción

Lo que diferencia básicamente un documental clásico de un interactivo es la presencia de una interfaz; estructura que permite articular un sistema de interacción en torno al proyecto audiovisual. En el caso de interactuar, se plantea desde el punto de vista de *intercambio, alteración, transformación y/o modificación*, o de una *acción* que crea un efecto perdurable en el espacio y el tiempo.

El modelo de interacción puede ofrecer herramientas al usuario, como la posibilidad de comentar, explicar o compartir opiniones, abriendo propuestas de debate en tiempo real, en el nivel más bajo. En un nivel intermedio, puede estimular a crear una imagen o contribuir aportando contenido audiovisual, aunque esta libertad sea cuestionable. En el sentido más avanzado, la interacción consistiría en formar parte de la misma historia como protagonista, participante o actor, y a partir de las propias decisiones, movimientos y/o acciones, que la historia se vaya creando y redefiniendo a tiempo real.

En estos niveles de interacción no sólo tenemos la capacidad de modificar el orden y la naturaleza del discurso y/o narración (estructura), sino también la del propio mensaje y/o texto (contenido), que al final se configurará como la misma obra en sí. Se puede apreciar que en cada nivel de interacción, el usuario dispone de las herramientas y la libertad que un diseño de interfaz permite; y el abanico de

opciones a nivel de animación y narrativa que ofrecen los nuevos lenguajes de programación.

A continuación se enlistan las diferentes modalidades de interacción digital y sus características:

- a) *Interacción social 2.0*: metáfora de la participación del interactor en el sistema de tal manera que aporte su punto de vista o utilice otras plataformas para comunicarse con el interactivo. En el caso externo, a partir de los íconos de las aplicaciones con las que se permite la interacción básica, podemos comunicarnos con la aplicación y realizar la aportación que ésta permita. Algunas herramientas pueden encontrarse incrustadas dentro del mismo documental, como es el caso de los bloques o los foros de discusión.
- b) *Interacción generativa*: el usuario-interactor actúa como emisor de contenidos y el director de la pieza como filtrador de calidad. Se sustenta a través de la conexión con la base de datos, información dinámica y servidor remoto. Como un libro de visita o muchas aplicaciones colaborativas pero con la función de almacenamiento y presentación del material aceptado. El director de la obra o un adjunto de dirección responsable del contenido filtra el material y lo coloca allí donde cree que puede adquirir más significado.
- c) *Interacción física-experimentada*: metáfora de la participación del interactor en el sistema a partir de su desplazamiento físico o a partir de ciertas acciones físicas sobre el mismo dispositivo. Toda la narración se desarrolla en un contexto dinámico. Entrarían en esta categoría la geolocalización, el mapeado en tiempo real de datos, la realidad aumentada, la realidad virtual, etc.

Con todo lo anterior, el documental interactivo puede realizar construcciones en diversos niveles de contenido, interacción, navegación e inmersión que

proporcionan al internauta experiencias diferentes a las proporcionadas por los documentales tradicionales.

3.3 Modos de narrar

Para complementar las modalidades de navegación e interacción se describen las diferentes formas de narrar dentro de los medios digitales y de la que el documental ha hecho una reapropiación.

- Estructuras de narrativa interactiva según Marie-Laure Ryan

En *Narrative as Virtual Reality* (2001), Marie-Laure Ryan sugiere nueve posibles estructuras de narrativa interactiva. Mientras que una narrativa interactiva no tiene por qué ser un documental (podría ser de ficción), sus propuestas son relevantes en el contexto de este tema, ya que dan una indicación de los niveles de participación que se pueden utilizar.

1. *El gráfico completo*: cada sección de contenido está vinculado a la otra, el usuario puede moverse bidireccionalmente entre ellos.
2. *La red*: las secciones de contenido conectadas en circuitos, el usuario navega alrededor de ellas en un movimiento uni o bidireccional y decide su propio punto final.
3. *El árbol*: las secciones de contenido que se organizan en una estructura de árbol. El usuario se mueve hacia adelante únicamente y la toma de decisiones se da en un punto central.
4. *El vector con ramas laterales*: las principales secciones de contenido están dispuestas una tras otra. El usuario se mueve hacia adelante sólo entre ellas, pero con la posibilidad de cualquier desviación más pequeña.

5. *La red direccional*: las secciones de contenido están conectadas como un diagrama de flujo. El usuario avanza entre ellas para encontrar uno o más finales posibles.
6. *El laberinto*: cada sección de contenidos está vinculada a otra. Los usuarios se mueven bidireccionalmente para encontrar el final.
7. *La historia oculta*: las principales secciones de contenido están enlazadas una tras otra, y hay otras secciones ocultas. El usuario se puede mover de forma bidireccional y tiene que reconstruir la narración.
8. *El argumento múltiple*: el usuario determina su propio camino a través del contenido y puede cambiar entre puntos de vista.
9. *El espacio de acción*: el usuario selecciona un “mundo” que contiene narraciones individuales.

Ryan (2005) también discute cuatro modos de participación de los usuarios en relación con su entorno digital:

- a) *Interactividad periférica*: el usuario se encuentra fuera de la narración y todas sus acciones son de exploración, ninguna afecta a la historia predeterminada o al orden de la presentación.
- b) *Interactividad que afecta al discurso narrativo y la presentación de la historia*: el usuario todavía existe fuera de la narración, pero sus acciones dirigen el orden en que se muestra el contenido.
- c) *Interactividad creando variaciones en una historia en parte predefinida*: el usuario existe en la narración al adquirir el papel de un protagonista, por ejemplo. Sus acciones progresan a lo largo de un relato estructurado con un poco de libertad de exploración.
- d) *Generación en tiempo real de la historia*: el usuario existe totalmente dentro de la narración y la historia se crea en tiempo real, en parte por el usuario y en parte por el sistema.

Estas ideas y las estructuras no son definitivas, y algunos trabajos interactivos contienen elementos o combinaciones de más de una modalidad. Sin embargo, sí dan una idea de los niveles más sofisticados de la participación y los niveles de inmersión disponible en el documental interactivo en comparación con las clasificaciones para el documental tradicional.

-Tipos de narrativas interactivas según Florent Maurin e Ian Schreiber

Según Florent Maurin, en la presentación de su *Course on i-docs design* (2011), para estimular a la audiencia se puede generar interacción a partir de estrategias, como la utilización de las redes sociales, los foros, los chats, los debates programados, etc. Maurin adapta parte de la narración no lineal del curso de Ian Schreiber, *Game design concepts* (2011), y en función de ello, delimita un conjunto muy interesante de tipos de narrativas interactivas que caracterizan a los documentales interactivos:

1. *Narrativa lineal*: Manera clásica de narrar basada en una sola historia posible. Los acontecimientos se suceden en un orden definido por el narrador. Se trata de un tipo de narrativa fácil de generar y de usar, de fácil transmisión de emociones al usuario en la que no hay saturación de información.
2. *Narrativa concéntrica*: Los usuarios tienen acceso a un esquema o mapa general de los diferentes contenidos y secciones y las visitan en el orden que deseen. Parece simple y abierto en términos de libertad ofrecida al interactor. Ofrece la posibilidad de ordenar fragmentos heterogéneos que adquieren sentido a través de su unión.
3. *Narrativa "espina de pescado" o "banda elástica"*: Esta estructura presenta una historia lineal central y circunvalaciones a sub-historias que vuelven al eje central. Presenta similitudes con la narrativa lineal, se trata de una

mezcla equilibrada entre narración e interacción y puede incluir más material que una historia lineal.

4. *Narrativa ramificada*: En momentos definidos, el usuario debe tomar decisiones que le llevarán hacia un nodo determinado de la historia. Estructura potencialmente muy interactiva con poca saturación de información debido a que los usuarios siempre se encuentran involucrados en la historia a partir de sus decisiones y siempre quieren saber más.
5. *Narrativas paralelas*: Hay diferentes ejes pero un eje no termina en otro, sino que la historia contempla diferentes nudos y desenlaces, por tanto, se basa en una narrativa ramificada. Ofrece una buena interacción aunque los caminos y los nodos son previamente definidos.
6. *Narrativa enroscada*: Narrativa paralela de multijugador o versión más escenificada de una narrativa concéntrica. Consiste en explicar una historia en relación a diferentes puntos de vista. Se salta de nodo a nodo pero no hay que pasar por el eje principal.
7. *Narrativa de dinámica orientada a objetos*: Estructura narrativa todavía en fase de experimentación. Pequeñas historias que incluyen puntos de entrada y salida. Equivalente a mini capítulos de un libro o escenas de una obra, pero menos estrictos, pues no hay que leerlos todos ni seguir un orden determinado. La concatenación de todas estas historias funciona como una narrativa paralela.

Al igual que muchos de los elementos abordados hasta este momento, las formas narrativas se pueden combinar entre sí; y también dado que el documental interactivo se encuentra en una constante transformación, no se descartan más estilos narrativos a desarrollar en un futuro inmediato.

4. El webdoc hoy

4.1 Desarrollo actual en el mundo

El auge de los medios digitales en los últimos años, ha propiciado que realizadores, casas productoras y festivales se interesen en esta nueva forma de hacer documentales. Países como Canadá, Francia y Estados Unidos son los que tienen mayor producción al respecto. Hay que precisar que en este género, en la actualidad, se produce mucho más de lo que se investiga, con lo que se puede afirmar que producción e investigación no van paralelas en este caso. La producción está experimentando un crecimiento notable en relación a la investigación en un campo tan ambiguo y de difícil delimitación como el que nos ocupa.

Arnau Gifreu (2013) ha desarrollado una lista de las principales instancias encargadas de producir y difundir, en diferentes niveles y países, este tipo de producciones. Aquí las más representativas:

-Eventos y Congresos

- a. i-docs Conference: <http://i-docs.org/>
- b. IDFA Doclab: <http://www.doclab.org/>
- c. Webdox Conference: <http://www.iflab.net/web-dox/>

-Festivales emergentes

- a. Sheffield Doc/Fest: <https://sheffdocfest.com/>
- b. Europrix Top Talent Award: <http://www.europrix.org/>
- c. Webby Awards: <http://webbyawards.com/>
- d. Sundance Film Festival: <http://www.sundance.org/>
- e. Tribeca Film Festival: <https://tribecafilm.com/>

-Instituciones dedicadas a producir documentales interactivos

- a. Documentary Organization of Canada: <https://docorg.ca/>
- b. National Film Board of Canada: <https://www.nfb.ca/>
- c. Lab22. Laboratorio de experimentación digital perteneciente al Canal 22 de México: <http://lab22.canal22.org.mx/>

-A manera de ejemplo

Debido a la creciente producción internacional en materia de documental interactivo, la lista de estas producciones es extensa por lo que me limito a mencionar solo algunos que por su calidad de contenidos, variedad de temas, estructuras narrativas y complejidad de las mismas, visualizan de manera más clara la construcción de un webdoc:

1. *Cali, la ciudad que no duerme* del equipo de Nuevos Medios de El País de Cali: <http://www.elpais.com.co/reportaje360/ediciones/cali-ciudad-que-no-duerme/>
2. *Guernica, pintura de guerra* de CCRTV Interactiva: <http://www.tv3.cat/30minuts/guernica/home/home.htm>
3. *MetamentalDOC* Ingrid Blasco, Glòria Campos, Myriam Figueira, Arnau Gifreu y Marc Molinos: <http://metamentaldoc.com/>
4. *Becoming Human* del Institute of Human Origins: <http://www.becominghuman.org/>
5. *Gaza Sderot* de Susanna Lotz, Joël Ronez y Alex Szalat: <http://gaza-sderot.arte.tv/>
6. *Prison Valley* de David Dufresne y Philippe Brault: <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>
7. *Anne Frank au Pays du Manga* de Alain Lewkowicz, Vincent Bourgeau, Samuel Pott y Marc Sainsauve: <http://annefrank.arte.tv/fr/>
8. *La cite des mortes, Ciudad Juárez* de Alexandre Brachet: <http://www.lacitedesmortes.net/>

9. *Piraterie en Somalie* de Lucas Menget, Marie-Sophie Joubert y Jérôme
Pidoux: <http://www.france24.com/static/infographies/somalie/>

4.2 Webdocs mexicanos

En lo que respecta a la producción de documentales interactivos en México, la incursión en este género apenas comienza. El British Council y la Universidad de Guadalajara han colaborado dentro del Festival Ambulante, realizando talleres gratuitos de webdoc para acercar el género tanto a los realizadores como a las audiencias. Si bien es cierto que este género se está abriendo espacios en nuestro país, en otros va creciendo y generando nuevas formas de narrar.

Al momento de concluir el presente documento sólo se han identificado 6 producciones mexicanas de temáticas y estilos diversos, lo anterior basado en una búsqueda en la red en donde los mismos autores denominan a sus producciones como webdocs. El primer proyecto data del 2011 y el más reciente del 2015; si bien es mínimo el número comparado con las producciones tradicionales, también se puede hablar de un nicho que requiere ser explorado y explotado en nuestro país. Aquí una breve descripción de ellos:

1. Repensando México



Sinopsis: Titulares de la guerra contra las drogas proyectan una visión estrecha de la vida en México. Repensando México cambia el enfoque y apunta a contar las historias que revelan la complejidad de la vida en una de las ciudades más dinámica del mundo.

Realización: Un equipo multimedia de UNC-Chapel Hill en colaboración con estudiantes del Tec de Monterrey.

Año: 2011

Sitio: <http://reframingmexico.org/es/>

Con base en los tipos de navegación e interacción descritos anteriormente, estas son las características de este webdoc:

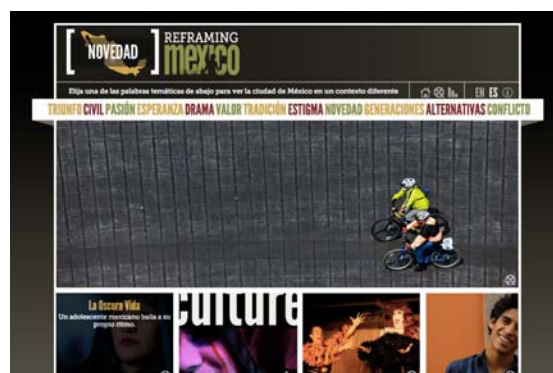
De acuerdo a las modalidades de navegación



- Navegación a través de los contenidos audiovisuales: en la parte superior se cuenta con un menú de palabras que nos permiten seleccionar el contenido que queremos consultar; al ingresar a dicha palabra se despliegan una serie de videos, fotografías y/o estadísticas que tienen relación con la misma. Se pueden consultar en el orden que el usuario determine.

De acuerdo a la modalidad de interacción

- Interactividad que afecta el discurso narrativo y la presentación de la historia: la interacción dentro de este webdoc esta limitada únicamente a la selección del material por parte del usuario. No existe ningún canal de participación directa por parte del espectador.



De acuerdo a la estructura narrativa

- Red direccional: los contenidos están relacionados unos con otros; es decir, al entrar a un apartado tienes la posibilidad de elegir el material que quieres consultar y al mismo tiempo, poder relacionarte con contenidos diversos.



De acuerdo al tipo de narrativa

- Narrativa concéntrica: el usuario tiene también la posibilidad de seleccionar del bloque de contenidos el material que quiere consultar, ya sea video o material gráfico.

2. Geografía del dolor



Sinopsis: Geografía del dolor hace una recopilación de testimonios de familiares de personas desaparecidas o asesinadas en México después de 2006. Se muestran 13 historias de los estados de Sinaloa, Chihuahua, Nuevo León, Tamaulipas, Veracruz, Estado de México, Jalisco, Michoacán, Guerrero, Querétaro, Zacatecas y Coahuila, los estados más afectados por la violencia que desató la Guerra contra el narcotráfico.

Realización:

Dirección: Mónica González

Fotografía: Mónica González

Sonido directo/ Diseño sonoro: Javier García

Edición: Pablo Correa

Postproducción de audio: Galileo Galaz

Diseño: Alejandra Saavedra

Año: 2014

Diseño de Interactividad: Iván Castaneira

Programación: David Eads

Música de tema principal: Quemayama de Patricio Hidalgo Belli

Dirección musical: Miguel Cicero

Producción: ScaBe Producciones

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

De acuerdo a las modalidades de navegación



- Navegación por el espacio: el mapa es el referente principal y a través del cuál podremos ubicarnos en el universo del webdoc; dentro de éste se encuentran ubicadas las historias en la región donde éstas sucedieron. Al dar clic podemos acceder a los contenidos.

De acuerdo a la modalidad de interacción

- Interactividad que afecta el discurso narrativo y la presentación de la historia: el espectador puede seleccionar el orden de navegación sin alterar los contenidos de la historia. La forma de participación del espectador es compartiendo los contenidos del webdoc en dos redes sociales: Facebook y Twitter.



De acuerdo a la estructura narrativa

- El árbol: las secciones del contenido se organizan en una estructura de árbol, el usuario se mueve hacia adelante únicamente partiendo de un punto central. Al darle clic en una historia accedemos al apartado en donde encontramos un video testimonial, algunas imágenes y un texto, y al concluir se regresa al mapa de inicio.



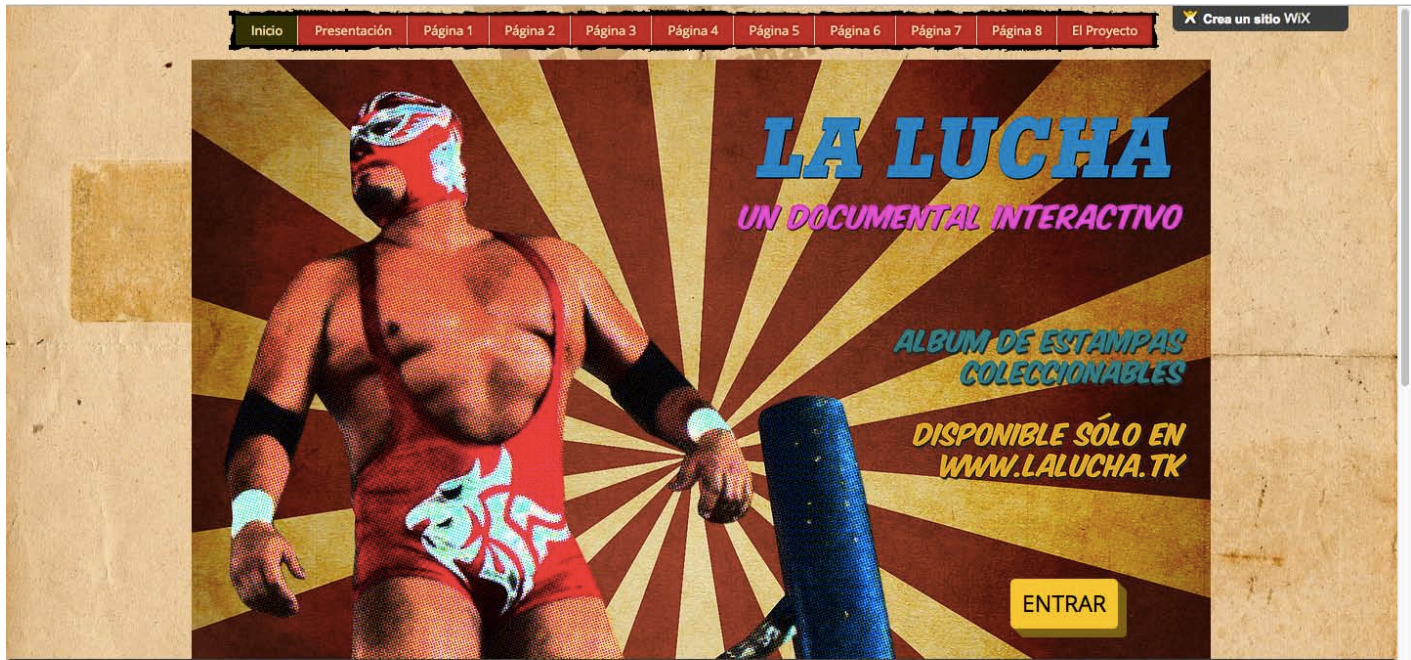
imágenes y un texto, y al concluir se regresa al mapa de inicio.

De acuerdo al tipo de narrativa



- Narrativa ramificada: el usuario es el que toma la decisión de qué nodo de la historia elegir. Es una estructura simple pero efectiva, ya que involucra al espectador proporcionándole información a través de su participación.

3. La lucha



Sinopsis: Documental interactivo sobre el tema de la lucha libre mexicana. Toman como base otra tradición ligada a la lucha libre, los álbumes de estampas, generando un mosaico de historias que pretende incluir aspectos alrededor de la lucha libre mexicana: luchadores, luchadoras, mini gladiadores, exóticos, referees, cronistas, anunciadores, coleccionistas, artistas, anécdotas, grandes batallas, rivalidades, sangre, sudor y lágrimas tendrán una casilla especial en donde nos podremos adentrar en el fascinante mundo de la lucha libre.

Realización:

Dirección: Michael Ramos-Araizaga

Productor: Lucía Romero

Casa productora: Sapeurs MX

Año: 2014

Sitio: <http://lalucha.tk/>

Webdoc aún en proceso de desarrollo

De acuerdo a las modalidades de navegación



- Navegación por el espacio: para desplazarse dentro de este webdoc se parte de una estructura similar a la de un álbum de estampas, cada casilla representa un elemento de la lucha. Hasta el momento solo 7 casillas están activas y con contenidos.

De acuerdo a la modalidad de interacción

- Interactividad que afecta al discurso narrativo y la presentación de la historia: el usuario puede elegir el orden en que desea consultar los contenidos y cuenta con la posibilidad de compartirlos a través de redes sociales como Facebook, Twitter, Instagram y Youtube.



De acuerdo a la estructura narrativa

- El árbol: el usuario toma la decisión del contenido que quiere consultar, lo visualiza y regresa nuevamente al apartado de las estampas.

De acuerdo al tipo de narrativa

- Narrativa concéntrica: los usuarios tienen acceso al mapa de contenidos y pueden seleccionar el orden en el que lo consultarán. En cada apartado pueden encontrar un video, fotos y/o texto complementario.



4. Santos Diableros



Sinopsis: Proyecto que busca acercar al usuario a uno de los oficios más emblemáticos del comercio en la capital mexicana. Al mismo tiempo e indirectamente, busca detonar preguntas sobre las condiciones laborales en México, el rezago del campo frente a la economía actual y posibles estrategias de mejora.

Realización:

Dirección, fotografía y producción: Pablo Martínez Zárate

Coordinación de producción: Luisa Cortés

Diseño y programación web: Gerardo Vidal

Año: 2015

Sitio: <http://www.santosdiableros.mx/>

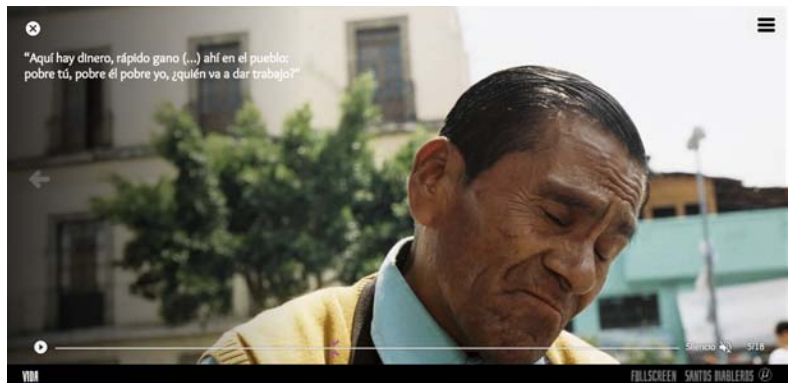
De acuerdo a las modalidades de navegación



- Navegación a partir de la división de diferentes partes y sonora: se puede navegar por una línea de contenidos y saltar de un tema a otro cuando se decida. Las secuencias del documental se encuentran divididas en partes temáticas que están guiadas por los audios de las entrevistas.

De acuerdo a la modalidad de interacción

- Interactividad periférica: el usuario se encuentra fuera de la narración, ninguna de las acciones afecta la historia predeterminada. Este webdoc se compone de fotografías en las que se puede avanzar entre ellas mientras se escuchan los audios de las entrevistas. Se puede compartir el contenido en Facebook, Twitter y Google+.



De acuerdo a la estructura narrativa

- El gráfico completo: sólo puede haber un desplazamiento bidireccional. No existe una conectividad entre los contenidos.

De acuerdo al tipo de narrativa

- Narrativa lineal: la historia tiene un orden definido por el narrador. Solo se puede alternar de uno a otro bloque.



5. Frío en el alma



Sinopsis: Webdoc sobre la búsqueda de los jóvenes Héctor Rangel y Julio López Alonso, quienes desaparecieron en el norte de México. Ellos son buscados por Brenda Rangel, hermana de Héctor y Julia Alonso, mamá de Julio. Un documental interactivo sin final, porque conforme la búsqueda avanza van sumándose nuevos capítulos. La búsqueda de las familias acaba hasta el encuentro con el familiar.

Realización:

Dirección y fotografía: Mónica González

Sonido: Javier García

Diseño: Alejandra Saavedra

Programación: Ivan Castaneira

Año: 2014

Sitio: <http://frioenelalma.com/>

De acuerdo a las modalidades de navegación



- Navegación por el espacio: el proyecto permite elegir entre dos historias principales, al elegir una de ellas accedemos a otro espacio que nos muestra otras historias más.

De acuerdo a la modalidad de interacción

- Interactividad que afecta al discurso narrativo y la presentación de la historia: el usuario puede desplazarse entre los diferentes contenidos. La forma de interactuar es a través de las redes sociales Facebook, Twitter, Tumblr, LinkedIn y Google+.



De acuerdo a la estructura narrativa



- La red: las secciones están vinculadas entre ellas permitiendo al usuario definir el punto final.

De acuerdo al tipo de narrativa

- Narrativa espina de pescado: la estructura presenta dos historias centrales con historias que las complementan. Es muy similar a la historia lineal pero con la posibilidad de elegir el orden de los contenidos que se quieren consultar.



6. Estado de censura



Sinopsis: Documental web que presenta el contexto de la violencia al que se enfrenta el periodismo en México. Cinco periodistas muestran por qué, pese a esto, han decidido continuar con su labor informativa. Su voz y su historia son prueba de que ante la censura el silencio no es una opción.

Realización:

Producción: Article 19

Coordinación y ejecución: Valentina Siniego Benenati

Guión: Valentina Siniego Benenati, Marcela Zendejas

Fotografía: Mauricio Palos, Fernando Brito

Diseño y desarrollo web: Fuego Lab

Edición y co guionista de audiovisuales: Aldo Álvarez

Año: 2015

Sitio: <http://estadodecensura.com/>

Mezcla y producción de audio: Audioflot

Música: Leonardo Heiblum, Jacobo Lieberman

Diseño de sonido: Federico Schmucler y Leonardo Heiblum

Sonido directo: Acitrón

Animación: Animatitlan Estudio

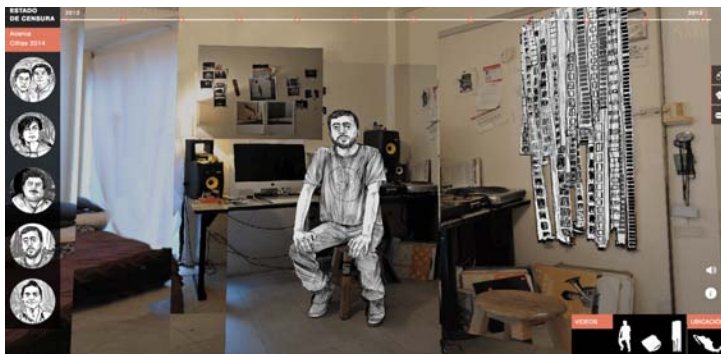
Dirección de animación: Luis Felipe Hernández Alanís

De acuerdo a las modalidades de navegación



- Navegación a través del tiempo, por el espacio, ramificada, a través de los contenidos audiovisuales: es un webdoc complejo en su estructura ya que integra varias modalidades. Se puede navegar en espacios particulares dependiendo de la historia, recorrer una línea de tiempo que muestra datos e información complementaria o dentro de una historia desplazarse en otras más.

De acuerdo a la modalidad de interacción



- Interactividad que afecta al discurso narrativo y la presentación de la historia: con la gran variedad de opciones con las que cuenta el webdoc el usuario puede determinar el curso de la narrativa.

De acuerdo a la estructura narrativa

- La red direccional, historia oculta y espacio de acción: el proyecto permite un desplazamiento variado entre los espacios y contenidos, permitiendo descubrir información que no se encuentra a simple vista.



De acuerdo al tipo de narrativa

- Narrativa ramificada: las diferentes secciones que integran el proyecto, permiten ir descubriendo la información al mismo tiempo que te ubican en un contexto general



5. Suspirium: Webdoc sobre la cultura de donación de órganos

5.1 Suspirium



Sinopsis: Muchas personas viven sus vidas al límite: diferentes tipos de padecimientos crónicos los llevan a necesitar un trasplante para poder vivir. Desgraciadamente, la lista de espera de pacientes con necesidades de un órgano sobrepasa la de donadores. Y aunque las circunstancias parecen adversas, existe una fuerza interna en todos ellos que los hace mantener la esperanza.

Realización:

Dirección: Ariadna Chávez Lara

Diseño: David Zamora

Fotografía: José Fernando Cum
Marín

Música: Javier Arrivillaga López

Asistente de Fotografía: Alfredo
González Rodríguez

Producción: Black Bird Films

Año: 2017

Sonido directo: Ariel Baca López

Edición: Ariadna Chávez Lara

Sitio: <http://www.suspirium.com.mx/>

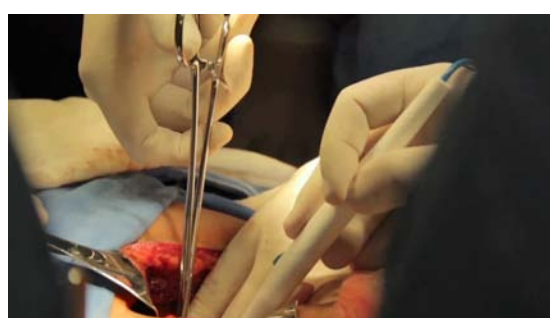
5.2 Descripción de contenidos

Suspirium es un proyecto multiplataforma acerca de la cultura de donación de órganos y trasplantes en México. En una primera etapa se desarrolló un cortometraje documental tradicional en donde, a través de historias de vida, se describe el proceso donación-trasplante; dicho proyecto es la tesis fílmica que acompaña este ensayo. Debido a lo complejo de la temática, se decidió realizar una segunda etapa del proyecto a través de un formato digital, siendo el webdoc el que brinda las características y herramientas necesarias para llevarlo a cabo.

Las líneas temáticas que se desarrollarán dentro del webdoc son las siguientes:

- Qué es la donación de órganos
- Lista de espera
- Coordinación de donación
- Pro donación de órganos

Es a partir de estos temas que se desplegarán los ejes narrativos del webdoc; se incluirán testimonios, audios, fotografías, videos de procesos quirúrgicos, infografías y links a páginas a fines.





Las instituciones que forman parte del proyecto son:

- Centro Nacional de Trasplantes
- Centro Médico Siglo XXI
- Instituto Nacional de Cardiología Ignacio Chávez
- Instituto Nacional de Ciencias Médicas y Nutrición Salvador Zubirán
- Instituto Nacional de Neurología y Neurocirugía Manuel Velasco Suárez

Son 26 los testimonios que forman parte de los contenidos del webdoc y que ayudarán a describir la temática. Dichos testimonios son de médicos trasplantólogos, coordinadores de donación, directivos de las instituciones, pacientes en lista de espera, pacientes trasplantados y familias donantes.









5.3 Estructura

Con base en los tipos de navegación e interacción descritos anteriormente, estos son los que conformarán este webdoc:

De acuerdo con las modalidades de navegación

- Navegación a partir de la división en diferentes partes: Conforme vamos avanzando a lo largo de los contenidos, se presentan opciones de selección que nos permiten elegir la línea temática en la que queremos continuar. Existe siempre la opción de seleccionar alguna de ellas, regresar al punto previo o pasar al siguiente tema.

De acuerdo a la modalidad de interacción

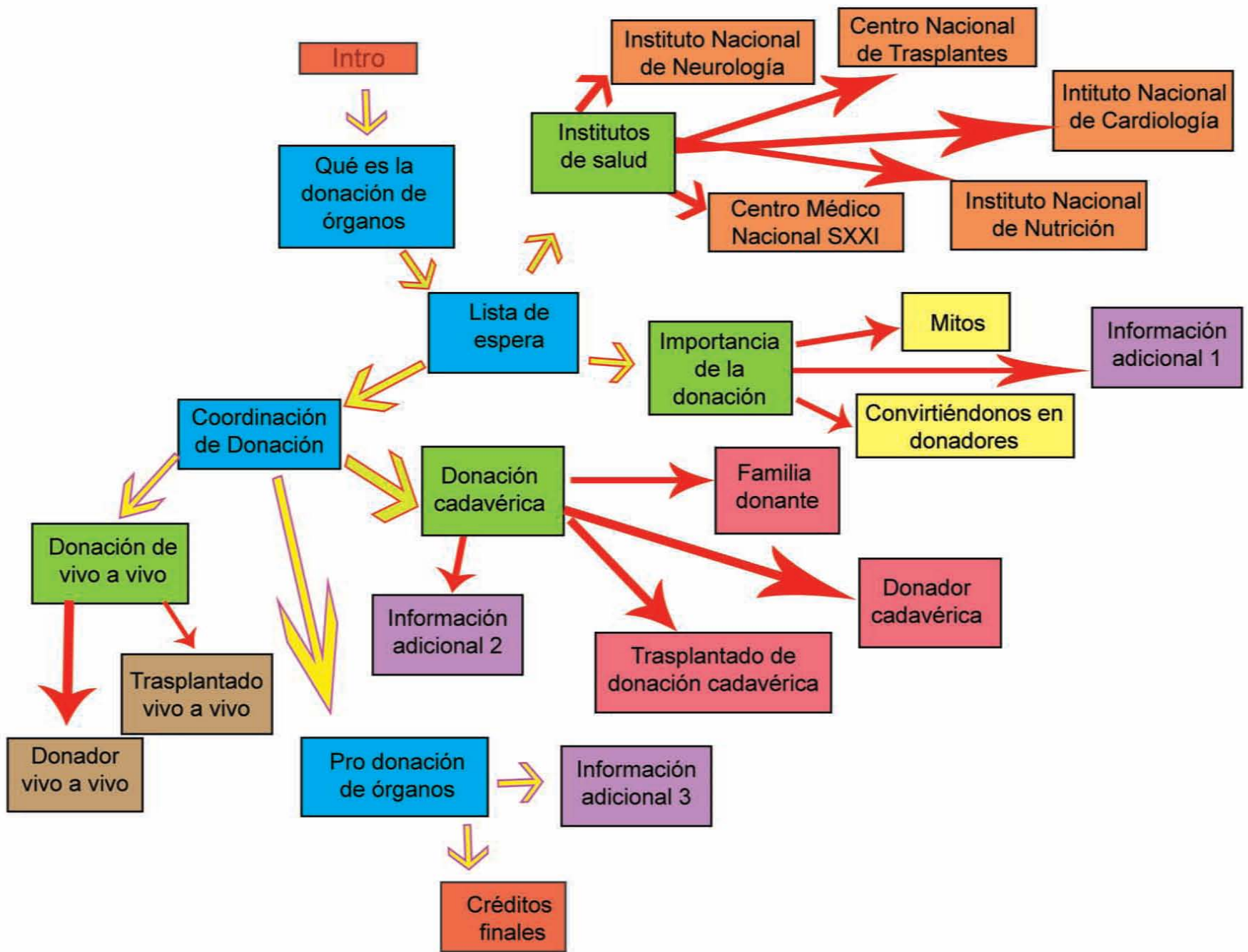
- Interactividad que afecta el discurso narrativo y la presentación de la historia: la interacción está limitada a la selección por parte del usuario. No existe ningún canal de participación directa por parte del espectador.

De acuerdo a la estructura narrativa

- Red: las secciones de los contenidos están conectadas en circuitos, el usuario navega alrededor de ellas en movimientos uni o bidireccionales y decide su propio punto final.

De acuerdo al tipo de narrativa

- Narrativa concéntrica: el usuario tiene también la posibilidad de seleccionar de bloque de contenidos el material que desea consultar ya sea video, audio, fotografías, infografías o links.



El proyecto actualmente se encuentra en etapa de post-producción y ya cuenta con un dominio propio <http://www.suspirium.com.mx/> . Considero que en el transcurso de este año (2017) pueda estar disponible en la red. Se prevé una segunda etapa de contenidos, es esta se abordará la donación de sangre, de médula ósea y se buscará abrir un espacio en donde los internautas puedan compartir testimonios respecto al tema de donación y trasplantes.

6. Conclusiones

El documental como concepto o práctica no ocupa un territorio fijo (Nichols B. , 1997, p. 42); desde las múltiples acepciones que existen del término hasta la forma de interpretar y reinterpretar la realidad que representa; el documental es un ente cambiante y en constante evolución. A lo largo del tiempo, se ha valido y apropiado de diferentes herramientas narrativas y tecnológicas que han estado a su alcance, para poder plasmar un sin fin de historias.

Y es gracias a esta apropiación, que las nuevas tecnologías y herramientas multimedia le han permitido reinventar la forma de narrar; siendo capaz de generar nuevas y mayores experiencias en sus espectadores. Esta evolución ha sido un paso natural y obligado dadas las transformaciones tecnológicas en el campo de la comunicación y el cine; situación que no ha sido sencilla. El lenguaje y la forma de contar historias a la que hemos estado acostumbrados por mucho tiempo, está cambiando. Y no sólo eso, también las plataformas para acceder a estas historias se están diversificando.

Las nuevas generaciones están adquiriendo diferentes habilidades y necesidades tanto tecnológicas como de acceso a la información, comunicación y contenidos. Estos públicos no están fijos en una sola pantalla, se mueven en diferentes plataformas, sistemas y redes; volviéndolos complejos, diversos y participativos. De ahí el interés y necesidad de adaptar el documental a esta nueva realidad que le permite generar espacios de interacción únicos; propiciando la creación de narrativas que surgen de la elección e intereses particulares. Es crear un documental más participativo en donde el espectador juegue un papel fundamental para re-producir y re-crear una historia.

Por otro lado, es necesario que los documentalistas consideren al webdoc como un producto cinematográfico, que si bien no tiene la narrativa tradicional y su ventana de exhibición es otra; su producción no difiere en comparación con un documental tradicional. Claro está que el camino que lleva recorrido esta nueva forma de producir documental es relativamente corto, por lo que es complejo tratar de encasillarlo en formatos o estructuras. Es necesario generar espacios de aprendizaje para comprender esta otra forma de narrar y sobre todo, incentivar la producción, exhibición y distribución del mismo.

En nuestro país aún son pocas las producciones que se realizan bajo este concepto, pero es destacable la variedad de contenidos y estilos narrativos utilizados para contar historias. Si bien hace falta apostar a la producción, es crucial desarrollar estrategias de difusión específicas a las necesidades de este formato, con el fin de mostrar a los diferentes públicos que las plataformas digitales también tienen una oferta cinematográfica para ellos.

Pero más allá de ello, las posibilidades narrativas y de interacción que brinda este formato permiten generar discursos cinematográficos con un mayor grado de complejidad. Si bien es cierto que como realizadores tenemos una visión de la historia que queremos contar, el dotarle al espectador la posibilidad de armar un discurso propio permite generar reflexiones más profundas respecto a los contenidos que se presentan, llevándolo a indagar más allá de lo que una historia contada en 90 minutos le pueda aportar.

7. Referentes

7.1 Bibliografía

Aumont, J. (2004). *Las teorías de los cineastas. La concepción del cine de los grandes directores*. (N. Vuf, Ed.) Barcelona, España: Paidós Ibérica.

Barnow, E. (1993). *Documentary: a history of the non-fiction film*. New York: Oxford University Press.

------(2002). *El documental. Historia y estilo*. España: Gedisa.

Berenguer, X. (2007). *El diseño es el medio audiovisual*. Buenos Aires: Nueva Librería.

------(1997). *Promesas digitales*. Barcelona: L'Angelot.

Bradshaw, P. (2014). Instantaneidade: efeito da rede, jornalistas mobile, consumidores ligados e o impacto no consumo, produção e distribuição . In J. Canavilhas, *Webjornalismo. 7 características que marcam a diferença* (pp. 111-136). Covilhã, Portugal: Livros LabCom. .

Bresson, R. (1979). *Notas sobre el cinematógrafo*. México: Biblioteca Era.

Britain, C. (2009). *Raising reality to the mythic on the web: the future of interactive documentary film*. North Carolina: Elon University.

Bruzzi, S. (2000). *New documentary: a critical introduction*. Londres: Roudtlege.

Canavilhas, J. (2014). Hipertextualidade: novas arquiteturas noticiosas. . In J. Canavilhas, *Webjornalismo. 7 características que marcam a diferença* (pp. 3-24). Covilhã, Portugal : Livros LabCom.

Choi, I. (2009). Interactive documentary: A production model for nonfiction mulrimedia narratives. In *Intelligent Technologies for Interactive Entertainment* (pp. 44-55). Berlin: Springer Verlag.

Cock, A. (2009). *Retórica del cine de ficción posverité*. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona.

Dinmore, S. (2008). *The Real Oline: Imagining the future of Documentary*. Australia : Univesrity of South Australia.

Gaudenzi, S. (2009). *Digital interactive documentary: from representing reality to co-creatind reality*. London: University of Goldsmith.

------(2013). *The living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*. London: University of Goldsmiths.

Gaudreault, A., & Marion, P. (2005). A medium is always born twice. *Early Popular Visual Culture* , 3 (1), 3-15.

Gifreu Castells, A. (2013). *El documental interactivo como nuevo género audiovisual*. . Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.

Hall, S. (1997). *Representation*. Londres: Sage.

León, B. (1999). *El documental de divulgación científica* . Barcelona: Paidós.

Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

Maurin, F. (2011). *Course on i-docs design at the EMI-CFD*. From <http://www.emi-cfd.com/>

Meadows, M. S. (2003). *Pause and Effect. The art of interactive narrative*. Indiannapolis: New Riders.

Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narración en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.

Nichols, B. (1991). *Representing reality: issues and concepts in Documentary*. .
Bloomington: Indiana University Press.

----- (1997). *La representación de la realidad*. Barcelona: Paidós.

----- (2013). *Introducción al documental*. México: UNAM.

Palacios, M. (2014). Memória: jornalismo, memória e história na era digital. . In J. Canavilhas, *Webjornalismo. 7 características que marcam a diferença* (pp. 89-110). Covilhã , Portugal: Livros LabCom.

Plantinga, C. (1997). *Rhetoric and representation in nonfiction film*. Cambridge:
Cambridge University Press.

----- (2014). *Retórica y representación en el cine de no ficción*. (UNAM, Ed.)
México.

Rabiger, M. (1989). *Dirección de documentales*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y
Televisión.

----- (2001). *Dirección de documentales*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y
Televisión.

Renov, M. (1993). *Theorizing Documentary*. New York: Routledge,.

Ribas, I. (2000). *Caracterització dels interactius multimèdia de difusió cultural. Aproximació a un tractament específic, els "assaigs interactius" [treball de recerca]*.
Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. Facultat de Comunicació.

Rost, A. (2014). Interatividade: definições, estudos e tendências. . In J. Canavilhas, & L. LabCom. (Ed.), *Webjornalismo. 7 características que marcam a diferença* (pp. 53-88). Covilhã, Portugal.

Rotha, P. (1970). *Documentary Film*. (H. H. Publishers, Ed.) New York.

Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity*.
Baltimore: John Hopkins University Press.

Salaverría, R. (2014). Multimedialidade: informar para cinco sentidos. . In J. Canavilhas, & L. LabCom. (Ed.), *Webjornalismo. 7 características que marcam a diferença* (pp. 25-52). Covilhã, Portugal.

7.2 Proyectos interactivos

Anne Frank au Pays du Manga. Idea original de Alain Lewkowicz. Francia. 2012
<http://annefrank.arte.tv/fr/>

Becoming Human. Dirección de Bart de Marable. USA. 2009.
<http://www.becominghuman.org/>

Cali, la ciudad que no duerme. Una producción de El país. Colombia, 2009.
<http://www.elpais.com.co/reportaje360/ediciones/cali-ciudad-que-no-duerme/>

Estado de censura. Una producción de Article 19. México, 2015.
<http://estadodecensura.com/>

Frío en el alma. Dirección de Mónica González. México, 2014.
<http://frioenelalma.com/>

Gaza Sderot. Una producción de Susanna Lotz, Joël Ronez y Alex Szalat. Israel, 2008. <http://gaza-sderot.arte.tv/>

Geografía del dolor. Dirección de Mónica González. México, 2014.
<http://www.geografiadeldolor.com/>

Guernica, pintura de guerra. Una producción de CCRTV Interactiva. Catalunya, 2007. <http://www.tv3.cat/30minuts/guernica/home/home.htm>

La cite des mortes. Dirección de Alexandre Brachet. Francia, 2005.
<http://www.lacitedesmortes.net/>

La lucha. Dirección de Michael Ramos-Araizaga. México, 2014. <http://lalucha.tk/>

MetamentalDOC. Autores Ingrid Blasco, Glòria Campos, Myriam Figueira, Arnau Gifreu y Marc Molinos. España, 2012. <http://metamentaldoc.com/>

Piraterie en Somalie. Dirección de Lucas Menget. Francia, 2009.

<http://www.france24.com/static/infographies/somalie/>

Prision valley. Dirección de David Dufresne. Francia, 2009.

<http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>

Repensando México. Una producción de UNC-Chapel Hill y el Tec de Monterrey.

México, 2011. <http://reframingmexico.org/es/>

Santos Diableros. Dirección de Pablo Martínez Zárata. México, 2015.

<http://www.santosdiableros.mx/>

7.3 Recursos electrónicos

Maurin, F., 2011. *Course on i-docs design at the EMI-CFD*. [Online] Available at:

<http://www.emi-cfd.com/>

Ryan, M.-L., 2005. *Peeling the onion: Layers of interactivity in digital narrative texts*.

[Online] Available at: <http://users.frii.com/mlryan/onion.htm>

Shreiber, I., 2011. *Game design concepts*. [Online] Available at:

<https://gamedesignconcepts.wordpress.com/>

7.4 Sitios de interés

-Eventos y Congresos relacionados al documental interactivo

i-docs Conference: <http://i-docs.org/>

IDFA Doclab: <http://www.doclab.org/>

Webdox Conference: <http://www.iflab.net/web-dox/>

Lab22: <http://lab22.canal22.org.mx/>

-Festivales

Sheffield Doc/Fest: <https://sheffdocfest.com/>

Europrix Top Talent Award: <http://www.europrix.org/>

Webby Awards: <http://webbyawards.com/>

Sundance Film Festival: <http://www.sundance.org/>

Tribeca Film Festival: <https://tribecafilm.com/>

-Instituciones dedicadas a producir documentales interactivos

Documentary Organization of Canada: <https://docorg.ca/>

National Film Board of Canada: <https://www.nfb.ca/>