

**GEMINIS**  
MOBILIDADE; TENDÊNCIAS E DESAFIOS NA ERA DIGITAL  
[M-NARRATIVAS]

# EL NUEVO DISCURSO DE LA NO FICCIÓN INTERACTIVA Y SU APLICACIÓN PARA LOS DISPOSITIVOS MÓVILES. EL CASO DEL DOCUMENTAL MULTIMEDIA INTERACTIVO

**ARNAU GIFREU CASTELLS**

*Profesor de Comunicación Digital de la Universidad de Vic.  
Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universitat  
Autònoma de Barcelona, Master en Artes Digitales y Diploma  
de Estudios Avanzados por la Universitat Pompeu Fabra (UPF,  
Barcelona).  
E-mail: [arnau.gifreu@uvic.cat](mailto:arnau.gifreu@uvic.cat)*

## RESUMO

En este artículo se presenta un primer análisis de las líneas de confluencia entre los campos del documental audiovisual y del multimedia interactivo en red. Se argumenta una propuesta de definición del nuevo género emergente, denominado “documental multimedia interactivo”, en contraste con las lógicas de creación y de producción de los documentales lineales. También se establece una taxonomía de las principales características del nuevo género y finalmente se proponen algunas consideraciones sobre las perspectivas de evolución del nuevo género y su posible aplicación específica en el campo de los dispositivos móviles.

**Palavras - chave:** Documental, medio digital, documental multimedia interactivo.

---

## ABSTRACT

This article presents a first analysis along the lines of convergence between the fields of audiovisual documentary and interactive multimedia network documentary. It argues a proposed definition the new emerging genre, called “interactive multimedia documentary,” in contrast with the logic of creation and production of linear documentaries. It also provides a taxonomy of the main features of the new genre and finally suggests its possible application in the field of mobile devices.

**Keywords:** Documentary, digital media, interactive multimedia documentary.

## 1 PRESENTACIÓN

La presente comunicación se centra en el estudio del proceso de convergencia entre dos campos de la comunicación aparentemente muy distintos, como son, por un lado, el género documental, y por otro, el medio digital. Si bien la historia del documental se inicia medio siglo antes que la del medio digital, los dos procesos han ido avanzando hasta llegar a un punto de convergencia muy interesante en el momento actual. Hacia finales del siglo XX, y sobre todo a principios del XXI, las dos historias ya han recorrido parte de su camino por separado, han pasado sus pruebas, han sobrevivido en un entorno cambiante y han llegado a un grado de maduración notable. Como consecuencia de este primer contacto, cada género adopta un conjunto de propiedades y características propias del otro. En cierto modo, se produce un principio de fusión a partir de una atracción mutua: el género documental aporta sus variadas modalidades de representación de la realidad y el medio digital, las nuevas modalidades de navegación e interacción. Estas modalidades se encuentran ubicadas dentro de las aplicaciones interactivas, las cuales utilizan diferentes soportes para su exhibición y navegación: por un lado, los soportes fuera de línea y, por el otro, el soporte por excelencia en línea, la red o Internet<sup>1</sup>.

Este escenario ha propiciado la constitución de nuevos géneros y la emergencia de diferentes formatos, como es el caso del documental multimedia interactivo y su interesante aplicación para los dispositivos móviles. Se trata de un novedoso género fruto de una doble hibridación: entre audiovisual-género documental- e interacción-medio digital interactivo, y entre información-contenidos y entretenimiento-interfaz navegable.

---

<sup>1</sup> A finales del siglo pasado, los soportes fuera de línea, como el CD-ROM o el DVD-ROM, casi dejaron de utilizarse, ya que la red fue incorporando algunos factores clave que permitieron un abandono progresivo de los soportes fuera de línea y una emigración masiva hacia la red como soporte único. Los factores más importantes fueron: unas infraestructuras y tecnologías que permiten una accesibilidad nunca antes experimentada en relación con la información y los contenidos, una navegación rápida, altas prestaciones técnicas y la interacción entre los distintos usuarios.

El género documental es una de las herramientas más potentes que existen para explicar historias de no ficción sobre la realidad. Sus múltiples aplicaciones le han ayudado a convertirse en un elemento fundamental en la industria del cine desde la primera película documental, *Nanook of the North* (Robert Flaherty, 1922), que demuestra la poderosa inclinación del medio para la inmersión de las audiencias en las vidas de otras personas y lugares. En la actualidad, el documental continúa aportando al público experiencias únicas, representando la vida y proporcionando observaciones y reflexiones de fondo sobre la cultura, la política, las ideologías y las personas.

Mientras que la representación de la realidad puede considerarse un elemento más común, sobre todo en los primeros documentales, con el paso del tiempo los cineastas han llegado a entender el documental como lo describe Stella Bruzzi (2000) en su libro *New documentary: a critical introduction*, es decir, como una negociación con la realidad, mezclando la realidad de la experiencia del cineasta con sus intentos por comprenderla. Bruzzi pone un énfasis especial en el papel del realizador de documentales e indica que los documentales son “actos performativos cuya verdad solo surge en el momento de la filmación” (“performative acts whose truth comes into being only at the moment of filming” (2000:4). Para ella, el documental es una negociación entre la realidad, por un lado, y la imagen, la interpretación y la propia parcialidad, por otro: “a negotiation between reality on one hand and image, interpretation and bias on the other” (2000:4)”. La evolución del documental ha pasado de representar la realidad a ordenarla y, finalmente, a convertirse en una negociación de la realidad. Esta evolución no debe ser considerada como algo estrictamente cronológico, sino como movimientos y tendencias que pueden cohabitar dentro de un mismo documental. Pero, ¿qué significa realmente la negociación? Bruzzi ve al cineasta como a alguien que invade un espacio y lo marca para, a continuación, dejar atrás la ilusión del “cine objetivo” que inspiró el cine directo de los años 60. Para Bruzzi (2000), la interrupción de la realidad a partir de la actuación del director de cine es lo que le da el significado y el valor del documental. Ella ve el documental como una conjunción dialéctica de un espacio real y de los cineastas que lo invaden: ‘a dialectical conjunction of a real space and the filmmakers that invade it’ (2000:125).

Por otro lado, los medios interactivos han empezado a redefinir las experiencias documentales fuera del contexto de la película tradicional. Se puede afirmar que estas experiencias son documentales en el sentido que proporcionan información y conocimiento sobre temas y sujetos de la vida real, pero, a diferencia de los documentales tradicionales, estos nuevos documentales permiten a los usuarios tener una experiencia

única, ofreciéndoles opciones y control sobre el mismo (Britain, 2009:2).

Los conceptos de elección y control eran considerados propiedad del documentalista. Cuando este poder se otorga al usuario, como en el caso de los medios interactivos, el papel del autor como narrador (y, en consecuencia, el propio punto de vista de la historia) se pone en cuestión o se elimina. En los documentales tradicionales, la capacidad del autor de influir en el espectador se da por supuesta y se ejerce a través de la filmación y de la estructura discursiva que se articula a partir de la edición y del montaje. Pero, ¿qué pasa cuando esta capacidad se otorga, al menos en parte, al espectador del documental? ¿Qué pasa cuando el espectador ya no es un mero espectador, sino que se convierte en un creador de su experiencia documental?

Si la historia (y, por extensión, la propia realidad) es realmente negociable, existen múltiples “realidades” que se pueden extraer de un solo acontecimiento o de una situación, dependiendo de quién esté contando la historia. En su trabajo, Sandra Gaudenzi (2009) defiende la idea de que mediante el aprovechamiento de los medios interactivos se pueden crear experiencias documentadas que capturen las múltiples visiones de la realidad que constituyen nuestro mundo, dándole a todo el mundo el poder de documentarse. Esta idea de un documental de “código abierto” se sitúa en un punto intermedio en el extremo del concepto del documental interactivo.

Los objetivos del documental interactivo pueden ser muy similares a los del documental tradicional, pero el lugar de llamar solo la atención mental del espectador, éste requiere su aportación física (Gaudenzi, 2009:8). 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: 45). Mark Stephen Meadows propone en *Pause and Effect. The art of interactive narrative* (2003) cuatro características básicas referidas a la interacción con el documental: la capacidad de observación, de exploración, de modificación y la reciprocidad.

Por su parte, la estrategia de Nichols es definir el concepto de documental desde tres puntos de vista diferentes, consciente de que “cada punto de partida conduce a una definición diferente, pero no contradictoria” (“each starting point leads to a different yet not contradictory definition”) (1991:12). Los tres puntos de vista que propone son el del director, el del texto y el del espectador. Con respecto a la importancia de las expectativas de los usuarios y el papel clave de la tecnología en la creación de una película, Gaudenzi (2009:2) dice que “the user’s expectations are as important as the filmmaker agenda in defining documentary, and that technology has an active role in shaping a film, are for me the strengths of Bill Nichols’ contribution to the subject matter.”

Si partimos del director de cine, la definición se centra en la posición y el poder del cineasta. Aunque esta definición tiene la ventaja de poner en relieve la influencia

del cineasta en la creación de su artefacto, tiene el inconveniente de ser bastante vaga en cuanto a lo que se entiende por "control" (¿Control de los actores? ¿De los acontecimientos? ¿Del encuadre? ¿De lo que podría pasar? ¿De la distribución? ¿Del patrocinio?), etc.). Otra posibilidad consiste en definir un documental como un género cinematográfico como muchos otros, es decir, como un tipo de "texto" audiovisual (Nichols, 1991:18). Pero aquí el problema consiste en determinar cuáles son las películas características que tendrían que formar parte de este género. Esta definición parte de un paradigma estructuralista y, según Gaudenzi (2009:3), tampoco se puede considerar especialmente útil en la búsqueda de una definición de documental interactivo digital. Por último, otra opción es definir el documental desde el punto de vista del usuario. Una de las expectativas fundamentales del documental es que "sus sonidos e imágenes transmitan una relación indexada con el mundo histórico" ("that its sounds and images bear an indexical relation to the historical world") (Nichols, 1991:27). Es por esto que el documental se percibe a menudo como realista: el supuesto del espectador se fundamenta en creer que las cosas han sucedido delante de la cámara y que habrían pasado de todas formas aunque la cámara no hubiese estado allí. Si esta hipótesis es verdadera o falsa no es relevante. Lo que cuentan son las expectativas del espectador.

La idea de incluir al espectador y/o usuario en la definición de un artefacto discursivo como el documental resulta especialmente relevante para Gaudenzi, ya que pone énfasis en el artefacto como objeto relacional y reduce la importancia del control del artefacto. Nichols también ofrece otro posible enfoque para delimitar lo que podría ser un documental. Como hemos repetido, en lugar de concentrarse en sus participantes, se concentra en sus "modalidades" de representación. Las modalidades de representación son "formas básicas de organizar textos en relación con ciertas características recurrentes o convenciones" ("basic ways of organizing texts in relation to certain recurrent features or conventions") (1991:32). Una modalidad transmite una perspectiva sobre la realidad, porque la lógica que adopta un documental dice mucho sobre el posicionamiento que toman el cineasta y su público al tratar de intervenir en la realidad. Aquí en énfasis está en cómo se hace el documental, qué se manifiesta en su estructura y cómo se posicionan los diferentes agentes implicados.

La visión de Nichols gira entorno a la creencia de que la práctica documental es el lugar del cuestionamiento de la realidad y del cambio ('Documentary film practice is the site of contestation and change' (1991:12), enfoque especialmente relevante para esta investigación. Pero, como hemos visto, Nichols no adopta una única definición, sino que elige tres puntos de vista (el cineasta, el texto y el espectador) para argumentar cómo los tres constituyen la lógica general que crea la manera documental de representar la realidad. Mantendremos este enfoque en el análisis del documental multimedia

interactivo. A la hora de describir las características esenciales también adoptaremos un enfoque sistémico (teniendo en cuenta al autor donde Nichols utiliza el término realizador, al usuario en lugar del espectador y la tecnología en lugar del texto), pero introduciendo e invirtiendo la cuestión crucial: ya no preguntaremos tanto por las formas de representar la realidad, sino de interactuar con ella. Por eso Gaudenzi (2009) las denomina modos de interactuar con la no linealidad, en lugar de modos de representar la realidad:

because I want to enforce a view of the documentary as praxis of doing, rather than praxis of communication or representation. In Chapter 1 (the literature review) I argue that the famous *modes of representation* presented by documentary theorist Bill Nichols were relevant for linear documentaries but that it is *modes of interaction* that become key in interactive documentaries. (GAUDENZI, 2009:2).

### 3 PROPUESTA DE DEFINICIÓN DE DOCUMENTAL MULTIMEDIA INTERACTIVO

Si la definición de documental es borrosa y se encuentra en un momento de construcción, la definición de documental multimedia está en un estadio todavía anterior. Aquí proponemos una aproximación al concepto y a una posible definición de los documentales interactivos a partir de las propuestas del mencionado estudio de Sandra Gaudenzi, que comenta en este sentido:

If documentary is a fuzzy concept, digital interactive documentary is a concept yet to be defined. This comes with no surprise, since it is an emergent field, but the lack of writing on digital interactive documentary has also to do with the fact that new media artists do not consider themselves documentary makers, and therefore they call their work anything but interactive documentaries. In 2002 artist and academic Mitchell Whitelaw was noticing the rise of the terminology 'interactive documentary' (GAUDENZI, 2009:6).

El problema a la hora de definir qué es un documental multimedia interactivo no surge sólo de su falta de aceptación o de no delimitar una corriente principal. Según Gaudenzi, esto se ilustra claramente en el hecho de que hay muchos críticos de cine y de documentales que dudan si un documental interactivo se puede considerar como tal debido a la falta de una voz narrativa fuerte. Los que han intentado definir el término han tratado al documental digital interactivo como una evolución del documental lineal enmarcada dentro del predominio de la convergencia digital. Han asumido que el documental interactivo es básicamente vídeo y que su interactividad asociada no es más que una manera de navegar a través de su contenido visual. Algunos de los que

han intentado describir el género son Xavier Berenger, Carolyn Handler Miller y Katherine Goodnow.

Xavier Berenguer (2004) considera el documental interactivo como un tipo de narrativa que emergió con los hipertextos y los juegos de los años 80. Según Berenguer, cuando la narrativa pasa a ser interactiva mediante el uso de los medios digitales, se puede propagar en tres direcciones principales: narrativa interactiva, documental interactivo y juegos. Carolyn Handler Miller, autora del libro *Digital Storytelling* (2004), también considera el documental interactivo como un tipo de película interactiva de no ficción. La autora dice que los espectadores ‘can be given the opportunity of choosing what material to see and in what order. They might also get to choose among several audio tracks’ (Handler Miller, 2004:345). Desde el punto de vista de Katherine Goodnow, los documentales interactivos provienen de los experimentos iniciales de las películas interactivas, donde la actividad física, aunque no la cognitiva, se utiliza para navegar en directo a través del material existente (vídeo o película). Gaudenzi valora la distinción básica entre las funciones físicas y cognitivas que realiza Goodnow: “Goodnow makes a distinction between cognitive function (the act of understanding and interpreting) and physical activity (where the ‘audience must do something in order to fulfill the desire to know how the story will end, or to explore alternative storylines’)” (Goodnow, 2004:2). Pero discrepa de ella cuando intenta plantear el fenómeno del documental interactivo desde la perspectiva de una evolución a partir de otros géneros o tendencias y, por el contrario, se aproxima a la postura de Whitelaw (2002:3):

By tying linear and interactive documentaries together the tendency would be to expect them to be somehow similar, or at least in a clear evolutive relation. I personally disagree with this vision and join artist and new media theorist Mitchell Whitelaw when he says that ‘new media doco [documentaries] need not to replay the conventions of traditional, linear documentary storytelling; it offers its own ways of playing with reality’ (GAUDENZI, 2009:7) .

Whitelaw nos acaba dando una pista que será crucial en nuestra aproximación y que también adopta Gaudenzi: el documental interactivo ofrece sus propias formas o recursos para jugar con la realidad y, por extensión, para representarla. Esta investigadora subraya el hecho de que su aproximación histórica es demasiado concisa y poco profunda, y que mucha de la información se encuentra supeditada a una reflexión y reformulación constante. Concretamente se refiere a un conjunto de supuestos fundamentales que quedan sin resolver. Según ella, el hecho de considerar el documental interactivo como una subcategoría de la narrativa interactiva sitúa la carga en la definición sobre lo que es la narrativa interactiva. Eso plantea la discusión sobre qué significa



interactuar con una narrativa, con una interfaz o con los ordenadores.

Although there is a vast literature on this topic, the authors that use the term interactive media are normally not specific about what they mean by this term. Handler Miller describes digital technology as 'microprocessors, wireless signals, the Web, DVDs, and so on. Interactivity is one of its hallmarks. Older media cannot support back-and-forth communications between the audience and the material - interactivity- and this is a radical difference between the older media and the new (Miller, 2004:XIII). Berenguer just states that the interactive aspects of the first computer 'only acquired relevance in the cultural sphere with the appearance, in the eighties, of graphic interfaces and the consequent possibilities' (2007:1). It is assumed that any choice made by the user, or any feed-back provided by the computer counts as interactive. The nature, the levels and the consequences of this interaction are normally ignored (GAUDENZI, 2009:8).

Según esta otra autora, creemos que una aproximación útil sería comenzar asumiendo que tanto el documental lineal como el interactivo pretenden documentar la realidad, pero el tipo de material relacionado con los medios y las preferencias de sus autores y participantes acaba creando un producto final muy diferente. Gaudenzi continúa la aproximación expresando una premisa básica en su trabajo y análisis para diferenciar el documental lineal del interactivo:

If linear documentary demands a cognitive participation from its viewers (often seen as interpretation) the interactive documentary adds the demand of some physical participation (decisions that translate in a physical act such as clicking, moving, speaking, tapping etc...). If linear documentary is video, of film, based, interactive documentary can use any existing media. And if linear documentary depends of the decisions of its filmmaker (both while filming and editing), interactive documentary does not necessarily have a clear demarcation between those two roles [...] (GAUDENZI, 2009:8).

En resumen, parece evidente que una posible definición de documental multimedia interactivo debería asumir el carácter abierto y complejo de este género concreto (siempre sometido a cambios y variaciones), su ambivalencia entre el ámbito cinematográfico e interactivo y, por último, su identificación como discurso que pretende transmitir un tipo determinado de conocimiento vinculado a la realidad.

Recapitulando algunas de las ideas expuestas y con la voluntad de centrar esta aproximación al concepto, estamos en condiciones de definir provisionalmente los documentales multimedia interactivos como aplicaciones interactivas en línea o fuera de línea, realizadas con la intención de representar la realidad con unos mecanismos

propios que denominaremos modalidades de navegación e interacción, en función del grado de participación que contemplan.

Los documentales multimedia interactivos pretenden representar, documentar y, al mismo tiempo, interactuar con la realidad, hecho que implica la consideración y utilización de un conjunto de técnicas o modos para hacerlo (modalidades de navegación e interacción), las cuales se convierten, en esta nueva forma de comunicación, en el elemento clave para alcanzar los objetivos del documental. La estructura del interactivo puede partir de una o varias perspectivas diferentes y puede acabar en un punto determinado para el autor, pero también admite una estructura multidesarrollo que contempla diferentes recorridos y desenlaces.

#### **4 CARACTERÍSTICAS DEL DOCUMENTAL INTERACTIVO SEGÚN LA TRIPLE PROPUESTA DE NICHOLS (1991)**

Hemos considerado oportuno agrupar las características más definitorias que caracterizan al documental multimedia interactivo de acuerdo con la triple definición que ofrece Nichols (1991) y que se expone en el segundo apartado. En este nuevo escenario, sustituiremos la figura del director (más asociada al género audiovisual y cinematográfico) por la del autor (ya que el concepto de autoría es uno de los puntos clave en la problemática existente); el texto (entendido como guión y discurso audiovisual lineal) por el término de narración o discurso (interactivo no lineal o multilineal) y el concepto de espectador (audiovisual pasivo) por el de interactor (con atributos activos, contributivos y generativos).

##### **4.1 CARACTERÍSTICAS PROPIAS DESDE EL PUNTO DE VISTA DEL AUTOR (EMISOR)**

###### **1.a PÉRDIDA DEL CONTROL POR PARTE DEL DIRECTOR Y REGENERACIÓN DEL SISTEMA**

El nuevo género y las nuevas modalidades de navegación y de interacción resultantes cuentan con características generativas por parte del usuario y, en este punto el autor pierde el control sobre el flujo de su obra y el género adquiere connotaciones desconocidas. El resultado final del documental (lo que se dice) y el orden discursivo (cómo se dice, de qué manera) puede acabar adoptando una forma muy diferente a la que, en un estadio inicial, el director había plasmado en un guión.

###### **1.b ROL ASISTENCIAL DEL AUTOR**

La pérdida del control sitúa al autor en un escenario asistencial con respecto

al interactor. Hablamos de autoría personal en un inicio pero, al no tratarse de un producto cerrado, la autoría pasa a estar compartida y el director de la obra cede el control del flujo lineal y no lineal. Como afirma Berenguer (2004), en lugar de dejarse enseñar por el autor (premisa básica de los discursos lineales en los medios tradicionales), en los interactivos el autor adopta un rol más bien asistencial y la relación con el espectador se traduce en un dejarse ayudar para descubrir. En resumen, el control del discurso ya no recae exclusivamente sobre el autor de la obra, sino que el interactor ha de aprender unas pautas y mecanismos sin los cuales no podrá avanzar a través de la narración. Por su parte, Ignasi Ribas (2000) destaca:

Un punto muy importante a estudiar es la relación que se establece entre autor-lector, las formas de compartir el control entre el uno y el otro y las posibilidades que tiene el autor para, a través de esta cesión de control, establecer las condiciones para que la persona receptora disfrute con la máxima intensidad e implicación de la experiencia de interactuar con la aplicación, para alcanzar así los objetivos de transmisión de conocimientos previstos. [...] Esta peculiar relación con respecto a la autoría sufre un cambio acentuado a partir del advenimiento y la evolución de la denominada Web colaborativa y, fruto de esta transformación, todos los géneros que dependen de ella también han sufrido profundos cambios (RIBAS, 2000:8).

## **4.2 CARACTERÍSTICAS PROPIAS DESDE EL PUNTO DE VISTA DEL DISCURSO O NARRACIÓN (TEXTO)**

### **2.a TERMINOLOGÍA VARIADA PARA REFERIRSE A PROYECTOS SIMILARES**

Los proyectos de esta naturaleza se pueden denominar de distintas maneras: aplicaciones multimedia, aplicaciones de hipermedia, hiperdocumentos, aplicaciones interactivas multimedia o, sencillamente, interactivos o hipertexto. Gaudenzi propone otras terminologías, muy alejadas del concepto original, suscitadas muchas veces porque estos proyectos no son considerados por la industria como demasiado relacionados con el terreno documental:

Since digital interactive documentaries is still an emerging field (it barely started thirty years ago), it is difficult to find such examples, mainly because people refer to themselves with various terminologies: new media documentaries, digital documentaries, interactive film, database narrative etc... Most of the time what I would consider an interactive documentary is not linked by the industry with the "documentary family" and is called an online forum, a digital art piece, a locative game, and educational product, a 3D world, an emotional map, etc., making my search for examples particularly difficult (GAUDENZI, 2009:6).

## 2.b APLICACIONES INTERACTIVAS MULTIMEDIA DIVULGATIVAS Y DOCUMENTALES

Los documentales multimedia interactivos se pueden encuadrar dentro de un género interactivo más general que se podría definir como aplicaciones multimedia divulgativas y documentales. Según Ribas (2000:7), se trata de “redes específicas de información interconectada, realizadas por un autor o, de forma más significativa, por un equipo de autores, dirigida a un público concreto en un contexto concreto y con la finalidad básica de transmitirle un determinado contenido cultural o de conocimiento, sin una finalidad educativa explícita”. Más específicamente, se trata de las aplicaciones hipermedia (o aplicaciones interactivas multimedia o interactivos multimedia), es decir, redes específicas de información multimedia interconectada. Acotando más el terreno, nos centramos en “aquellas que tienen una finalidad específica y, por lo tanto, una estructuración y unas constricciones de navegación elegidas conscientemente por un autor con la intención de alcanzar los objetivos de la aplicación de acuerdo con los mecanismos propios del medio interactivo” (Ribas, 2000: 94).

## 2.c TIPOS DE FORMATO VINCULADOS A LOS GÉNEROS DE NO FICCIÓN

El documental multimedia interactivo es un tipo de formato relacionado con los géneros de no ficción. Esta no ficción es interactiva y se articula a partir de una voluntad de transmisión de conocimiento a partir de la educación informal, es decir, la focalización recae sobre proyectos que muestran una clara intención divulgativa pero, en ningún caso, la obligatoriedad de aprender la lección por parte del interactor, en los cuales existen al menos una manera determinada de interactuar con el sistema (que el usuario tenga que tomar decisiones para avanzar) y que se encuentran ubicados en Internet.

La educación formal y la no formal corresponden a todas las actividades sistematizadas e incluso institucionalizadas que siguen un determinado currículum más o menos exhaustivo. La educación informal es un conjunto de procesos permanentes a través de los cuales las personas adquieren y acumulan conocimientos, habilidades, actitudes y modos de discernimiento a partir de las experiencias diarias y su relación con el entorno. Como señala Ribas en su artículo *Difusión cultural y comunicación Audiovisual interactiva* del año 2001:

Situaremos la difusión cultural en este último ámbito de la educación informal, junto con los documentales televisivos o cinematográficos y los libros, revistas o programas televisivos de divulgación. Aunque, obviamente, las fronteras no son siempre claras, analizaremos productos que se caracterizan por la falta de una intención educativa explícita, por la asistematización del proceso desde el punto de vista didáctico y por buscar en el receptor unas intenciones intrínsecas, es

decir, no motivadas por otra cosa que no sean los propios intereses personales. (RIBAS, 2001: 182).

## **2.d DOCUMENTACIÓN DE UNA REALIDAD CONCRETA**

Uno de los requisitos *sine qua non* del aplicativo para pertenecer al género estudiado es que ha de mostrar una voluntad de representación de la realidad con la intención de documentar una situación de alguna forma concreta.

## **2.e HIPERTEXTO, NODOS Y VÍNCULOS**

Desde una perspectiva analítica, la estructura del documental multimedia interactivo responde a un esqueleto hipertextual formado por nodos, vínculos y anclas. Lo que varía es el tipo de medios manipulados, que pasan de ser puramente textuales a una mezcla de distintos formatos (imagen, sonido, texto, etc.). Según Ribas (2000:36), se puede definir el hipertexto como “una red de piezas interconectadas de información textual”. Es un sistema de organización de la información basado en la posibilidad de moverse por un texto y visitar textos diferentes por medio de palabras clave. Los elementos centrales del hipertexto son los nodos, unidades semánticas que expresan una sola idea o concepto desde el punto de vista característico del contenido. Los vínculos (*links*) son los elementos de la red que conectan los nodos entre ellos permitiendo al usuario desplazarse nodo a nodo. Habitualmente existe una pequeña parte del nodo de origen a la que está conectado el vínculo. Esta pequeña parte, que puede ser una palabra, una frase, un fragmento de imagen, recibe el nombre de ancla del vínculo (Ribas, 2000:37).

## **2.f ESQUEMA NODAL Y BIFURCADO DEL DISCURSO NARRATIVO**

Los sistemas interactivos han de prever más de un despliegue a la vez, con cuantas más variantes, mejor. El elemento clave que diferencia el campo audiovisual del interactivo es la linealidad del primero, que no permite alterar el orden del discurso, mientras que en el terreno interactivo se puede afectar este orden e incluso modificarlo. El ejemplo del caligrama ilustra a la perfección la idea que se quiere transmitir: su estructura se configura como una muestra muy elemental de una obra diversificada que admite diversas lecturas. Para Berenguer (1998), existen cuatro modelos que se adecuan a diferentes posibles estructuras de narración no lineal: narrativa no lineal ramificada, interrumpida, orientada a objetos y conservadora.

## **2.h NARRACIÓN NO LINEAL**

La narración no lineal (equiparable para un autor a la pérdida del control dis-

cursivo) se considera un problema en el mundo del documental tradicional. Whitelaw (2002:1) lo explica así: “New media forms pose a fundamental challenge to the principle of narrative coherence, which is at the core of traditional documentary. If we explode and open the structure, how can we be sure that the story is being conveyed?”. Whitelaw reflexiona en torno a la estructura abierta de las obras y el tipo de información que se está transmitiendo. Al dar autonomía al usuario, surgen muchos interrogantes relativos a la cesión de control y la forma que puede ir adquiriendo el discurso original a partir de su constante regeneración y reestructuración.

#### 4.3 CARACTERÍSTICAS PROPIAS DESDE EL PUNTO DE VISTA DEL INTERACTOR (RECEPCIÓN)

##### 3.a RECEPCIÓN EN LÍNEA O FUERA DE LÍNEA

Las dos grandes diferencias entre las aplicaciones fuera de línea y aquellas en línea son que las aplicaciones fuera de línea u “offline” se localizan en soportes físicos, mientras que las aplicaciones en línea u “online” utilizan un soporte virtual como es la red. En términos de cesión de control, los géneros en línea se muestran más flexibles y abiertos a la participación del usuario. Los géneros fuera de línea se asocian a plataformas de tipo Web 1.0 a través de soportes cerrados a la aportación del usuario, mientras que las aplicaciones en línea se asocian hoy a una red con atributos colaborativos y generativos por parte del interactor. Como describe Sandra Gaudenzi (2009: 1), cuando nos referimos a los documentales interactivos ubicados en la red, hablamos de documentales digitales interactivos que “no solo utilizan un soporte digital (que podría ser cualquier soporte existente, desde el vídeo digital hasta teléfonos móviles o la red), sino que también requieren algún tipo de interacción física (corporal) del usuario-participante”, una participación que va más allá del acto mental de la interpretación, “con el objetivo de identificar distintas lógicas de documentación de la realidad y nuevos modelos de subjetividad posibles”.

##### 3.b INTERACCIÓN BASADA EN LA TOMA DE DECISIONES PARA AVANZAR

Como comenta Gaudenzi (2009: 1) el concepto *interacción* está presente en productos que presentan cualquier tipo de interacción física: corporal, ya sea a través de ratón o de otros dispositivos de interacción (guantes, sensores, microcontroladores, etc.) y que incitan al usuario-participante-interactor (más que un simple espectador que interpreta lo que observa) a participar y generar un tipo concreto de contenidos. Según la aproximación de Berenguer, hemos dividido la interacción en tres categorías: fuerte, media y débil. En el caso que nos ocupa, uno de los requisitos a la hora de establecer una propuesta de categorización es que la aplicación debe utilizar tecnología digital

desde el punto de vista de la interacción media o fuerte (ha de involucrar al usuario hacia algún tipo de respuesta física en el sentido fuerte del término). La toma de decisiones se considera, por lo tanto, un requisito básico para avanzar en la historia.

### **3.c NUEVOS RECEPTORES QUE CONFIGURAN UN NUEVO TIPO DE AUDIENCIA**

Estos receptores, a los que se les puede aplicar los parámetros propuestos por Alejandro Piscitelli (2009) en el entorno de su concepto de nativos digitales, configura una nueva audiencia con dos atributos que la caracterizan y definen: está entrenada en la interacción y educada ante pantallas de ordenador, más que de televisión. Según Berenguer (1998), las narraciones interactivas pueden llegar a emocionar a este nuevo público de la misma forma que lo hace una narración tradicional. Esto sucede gracias a un relevo generacional “digitalmente nativo”, a una evolución de las tecnologías y una cultura interactiva, es decir, una cultura de obras de comunicación con el ordenador como medio.

### **3.d SISTEMA ABIERTO Y GENERATIVO: SISTEMA VIVO QUE SE ADAPTA A UN ENTORNO**

Adoptamos la aportación principal de Gaudenzi de considerar el documental interactivo como un mecanismo “autopoiético” u organismo vivo que se relaciona con su entorno a través de los distintos modos de interacción. En eso ve la principal diferencia entre el relato lineal y el interactivo digital:

This is one of the differences between linear and interactive documentaries: digital interactive documentaries can be seen as “living systems” that continue to change themselves until collaboration and participation is sustainable, or wished by the users, or by the systems that compose it. In order to see the documentary as a system in constant relation with its environment, and to see it as “a living system” I propose in this research to use a Cybernetic approach, more precisely a Second Order Cybernetic approach, and to see the documentary as an autopoietic entity with different possible levels of openness, or closure, with its environment (GAUDENZI, 2009:3).

### **3.e EL ESPECTADOR CAMBIA DE ESTATUS: ES UN USUARIO-INTERACTOR-PARTICIPANTE-COLABORADOR ACTIVO**

El medio interactivo se muestra potencialmente apto para ayudar al interactivo a descubrir, escoger, reflexionar, participar e incluso crear. Los espectadores de este nuevo medio, ahora convertidos ya no en espectadores pasivos, sino en interactores activos, ganan en presencia e identificación, intervienen en la experiencia audiovisual y, a la vez, la comparten con otros. Incorporan las condiciones de usuario en el sentido de que

forman parte de un sistema preestablecido y lo utilizan para sus intereses; de interactor, porque interactúan con los modos y sistemas interactivos modulares para avanzar en el desarrollo propuesto; de participante, ya que participan activamente en el desarrollo escogiendo la ruta que les parece más adecuada; y de colaborador, en tanto que contribuyen a la generación del sistema aportando conocimientos a base de contenidos o de impresiones subjetivas.

### **3.f. CONECTIVIDAD, UBIQUIDAD Y TRANSPARENCIA, ATRIBUTOS DE LOS DISPOSITIVOS MÓVILES**

El nuevo formato de los dispositivos móviles permite muchas ventajas sobre los medios tradicionales, pero no hay duda que tres de sus características más interesantes son que los artilugios se vuelven ligeros y planos (teléfonos móviles 3G, Ipad, etc.) y destacan por su conectividad a través de redes y sistemas satelitales. Esto conlleva nuevas dinámicas y más capacidad de conexión y acción por parte de los interactores, liberando las clásicas barreras espacio-temporales y creando un tipo de comunicación más natural para el ser humano (táctil, semántica más que sintáctica, ubicua, conectada permanentemente, asistida por los gestores de inteligencia artificial, etc.).

## **5 ESTADO ACTUAL Y PERSPECTIVAS DEL DOCUMENTAL MULTIMEDIA INTERACTIVO**

La producción y la circulación del documental interactivo parecen encontrarse en un punto muerto. Los cineastas tienen pocos incentivos para convertir su película en un proyecto interactivo, ya que hacerlo sería limitar su distribución a Internet, renunciar al control con respecto a la autoría y disminuir el impacto de la película a causa de la experiencia de la pequeña pantalla.

La narración no lineal (equiparable para un autor a la pérdida del control discursivo), es vista como un problema en el mundo del documental tradicional, pero en este nuevo género se considera una gran oportunidad. Este tipo de narración permite dotar a los proyectos audiovisuales de elementos que lo complementan y lo enriquecen, aportando numerosos valores añadidos a la experiencia global del espectador, de manera que esta sea más variada, completa e inmersiva. El papel del director de películas documentales consiste en encontrar el punto medio en el que el significado se pueda maximizar y la audiencia esté más comprometida, y es en este punto medio donde pueden coexistir la película documental y los medios interactivos. Mediante la combinación de la fuerza del medio cinematográfico para proporcionar perspectiva y la capacidad de interactividad para mejorar la participación de los usuarios con el material,



la película documental interactiva puede ofrecer documentales más significativos. La idea de que los medios interactivos pueden acortar la diferencia entre el productor y el usuario es prometedora para cualquier documentalista que busque aumentar la participación en sus narraciones. Pero si nos ponemos en el otro extremo de la balanza, si esta diferencia se acorta demasiado es posible que el documental pierda valor e interés, precisamente por la falta de una voz narrativa fuerte y de un programa narrativo determinante (este es el miedo de la mayoría de los autores tradicionales).

Una de las premisas esenciales del documental tradicional es la voluntad de organizar una historia de tal manera que sea, al mismo tiempo, informativa y entretenida. Y el formato interactivo, en este sentido, debe seguir la tradición e intentar ofrecer experiencias similares que mezclen de la manera más eficiente, original y atractiva posible, una propuesta lúdica (de entretenimiento) con una didáctica y/o educativa (conocimiento). Y eso es posible gracias a la combinación de las distintas modalidades navegacionales y de interacción en un aplicativo, lo que posibilita un intercambio múltiple entre la obra y el interactor. El primer lugar, el hecho de navegar y visitar distintas propuestas de presentación y estructuración de los contenidos (la información y el conocimiento), implica la utilización de estrategias y recursos propios de los juegos. De esta forma, a partir de la estructura del interactivo y a través de las modalidades de navegación, el usuario, en cierto modo, “juega” con las posibilidades que ofrece la obra y puede satisfacer su primera necesidad: la relacionada con la diversión y el entretenimiento; en segundo lugar, esta estrategia propia de la experiencia del juego suele implicar una sensación de inmersión profunda en el visitante y evita que su aprendizaje sea aburrido y que su necesidad de ser informado o de aprender acabe desapareciendo. Por lo tanto, la propuesta didáctica que se ofrece resulta atractiva y dinámica, más allá de la que presentan la mayoría de hipertextos clásicos. Ya en esta etapa, el interactor “aprende jugando” y, una vez ha “aprendido la lección” de una manera divertida, original y desenfadada, la puede compartir con otros interactores, en tiempo real o cuando lo considere apropiado. Por lo tanto, observamos cómo un interactivo documental puede satisfacer una triple necesidad y/o voluntad: la propia del jugador (lúdica), la del estudiante o la persona con inquietudes culturales (educativa y/o formativa) y la relacional (a nivel de comunicación con otros participantes). Creemos que, mediante la combinación correcta de estos tres aspectos, se consigue equiparar en atractivo las aplicaciones multimedia de no ficción con propuestas cercanas a la ficción.

El mercado de los dispositivos móviles se configura como un terreno virgen e inexplorado, lleno de potencialidades y excelentes perspectivas para este género concreto. Las clásicas fronteras espacio-tiempo se diluyen y ya podemos conectarnos y navegar en cualquier lugar y momento. Los dispositivos clásicos -como el ratón o el

teclado- se sustituyen por otros que abren un universo nuevo de posibilidades más acorde con la manera humana natural de proceder y de relacionarnos. A medida que esta nueva tecnología y formato ofrezca más alternativas para la interacción entre usuarios e interfaz, las posibles maneras de aprender interactuando con el sistema crecerán también de manera exponencial.

Dispositivos como el *Ipad* de Apple y la nueva versión 5 del lenguaje HTML, que acepta video y otras interesantes implementaciones, hace posible que este nuevo género ya sea visualizable y navegable en teléfonos móviles de tercera generación (hasta ahora no se podía ya que la mayoría de estas aplicaciones estaban creadas con el programario vectorial Flash y los móviles 3G actuales no la aceptan en sus navegadores). Esto permitirá que este nuevo género se vuelva a redefinir y en cierto modo llegue a un cierto estado de singularidad tecnológica, un punto donde es imposible predecir hacia donde evolucionará la nueva tecnología y sus formatos derivados.

## REFERENCIAS

- BERENGUER, Xavier. *Històries per ordinador*. Serra d'Or, Barcelona, 1998.
- Una dècada d'interactius. *Temes de Disseny*, 21, p. 30-35, 2004.
- BRITAIN, Connor. **Raising Reality to the Mythic on the Web: The Future of Interactive Documentary Film**. North Carolina: Elon University, 2009.
- BRUZZI, Stella. **New Documentary: a critical introduction**. New York: Routledge, 2000.
- CHOI, Insook. Interactive documentary: A production model for nonfiction multimedia narratives. **Intelligent Technologies for Interactive Entertainment**. Berlin: Springer, p. 44-55, 2009.
- GAUDENZI, Sandra. **Digital interactive documentary: from representing reality to co-creating reality**. Trabajo de investigación [Doctorado en Ciencias Sociales]. Londres: University of London. Centre for Cultural Studies (CCS) of Goldsmiths, 2009.
- Handler Miller, Carolyn. **Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment**. Oxford: Focal Press, 2004.
- Meadows, Stephen. **Pause and Effect. The art of interactive narrative**. Indianapolis: New Riders, 2003.
- Nichols, Bill. **La representación de la realidad: Cuestiones y Conceptos sobre el Documental**. Barcelona: Paidós, 1991.
- Piscitelli, Alejandro. **Nativos Digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y**

**arquitecturas de la participación.** Buenos Aires: Santillana Ediciones, 2009.

Ribas, Joan I. **Caracterització dels interactius multimèdia de difusió cultural. Aproximació a un tractament específic, els “assaigs interactius”** Trabajo de investigación [Doctorado en Comunicación Social] - Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. Facultat de Comunicació, 2000.

--- **Difusión cultural y comunicación audiovisual interactiva.** *Temes de Disseny*, Barcelona, num 18, 2001.

Whitelaw, Mitchell **Playing Games with Reality: Only Fish Shall Visit and interactive documentary.** Catalog essay for **Halfeti: Only Fish Shall Visit**, Brogan Bunt, 2002.