



Facultad de
**Información y
Comunicación**



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY

Maestría en Información y Comunicación

Tesis para defender el título de la Maestría en Información y
Comunicación

El rol del interactor en la producción documental

**Una aproximación a las nuevas relaciones entre autoría y audiencia
en la comunicación interactiva**

Autor: Daniel Fernández Melo

Director de tesis: Profesor Adjunto Dr. Luis Dufuur

Montevideo, 2020

El Tribunal docente integrado por los abajo firmantes, aprueba la Tesis:

“El rol del interactor en la producción documental. Una aproximación a las nuevas relaciones entre autoría y audiencia en la comunicación interactiva.”

Tesista: Daniel Fernández Melo

Maestría en Información y Comunicación

Fallo:

Tribunal:

Profesor/a:

Profesor/a:

Profesor/a:

Tabla de contenido

Tabla de ilustraciones.....	5
Resumen.....	8
Palabras clave.....	8
Abstract.....	8
Keywords	8
Introducción	9
Fundamentación.....	10
Objetivo general.....	11
Objetivos específicos	11
Preguntas de investigación	11
Antecedentes y algunos conceptos básicos.....	13
Metodología	16
Estrategia de investigación.....	16
Diseño metodológico	17
Criterios para la selección de los documentales interactivos	18
Desafíos del diseño metodológico.....	18
Aspectos relevantes para la lectura de la tesis.....	19
Breve descripción del contenido de la tesis.....	21
Capítulo I – Las relaciones de poder en el proceso de comunicación	23
a) El devenir de las relaciones de poder en la comunicación	23
b) Las relaciones de poder en la sociedad de la información	24
c) El pensamiento algorítmico y el problema del control.....	26
d) La interacción como espacio de poder: el documental interactivo.....	28
Capítulo II - El documental interactivo	29
a) Definición de documental interactivo.....	29
i. Teoría del documental	29
ii. Naturaleza del documental interactivo	31
iii. Noción de interacción	37
iv. Estructura narrativa y estructura experiencial	40
v. Definiciones de documental interactivo	42
b) Figuras interactivas	43
i. Interacción física	44
ii. Toma de decisión.....	46
iii. Contenido generado por el usuario	48
iv. Interacción con contextos	54
c) Dinámicas de interacción	57
i. Recorrido múltiple	57
ii. Ludificación	60
iii. Personalización.....	63
iv. Forma semántica.....	66
v. Contenido vivo.....	67
vi. Inmersión	70
d) Niveles de interacción	73

i.	Nivel 0. Observación	73
ii.	Nivel 1. Administración del flujo del relato	74
iii.	Nivel 2. Elección/selección	75
iv.	Nivel 3. Navegación libre	75
v.	Nivel 4: Producción de contenido	76
vi.	Nivel 5: Coautoría colaborativa	77
Capítulo III – El interactor	80	
a)	El devenir de las nociones aplicadas al destinatario de la comunicación	80
i.	Laswell y la Mass Communication Research	80
ii.	El modelo matemático de la comunicación	81
iii.	Mensaje u obra	82
iv.	El consumidor	83
v.	Crítica a los <i>mass media</i> y la industria cultural	84
vi.	El valor de la interpretación en la construcción de significado	85
vii.	La dilución de las barreras: una estructura circular	87
viii.	La sociedad de la información	89
b)	La noción de interactor	90
c)	Los roles del interactor	92
i.	Observador	92
ii.	Navegante o explorador	94
iii.	Montador/organizador	95
iv.	<i>Gamer</i> o jugador	96
v.	Creador (coautor)	97
Capítulo IV - La noción de autor en el documental interactivo	99	
a)	La crisis de la noción de autor	99
b)	Tipos de autoría en el documental interactivo	100
i.	Autor primario	101
ii.	Autor secundario	103
iii.	Autor incidental	106
Conclusiones	109	
Bibliografía	112	
Anexo – Listado de documentales interactivos referenciados	117	

Tabla de ilustraciones

Figura 1 - Captura de pantalla de la interfaz de <i>Spent</i> . Puede observarse la primera decisión que debe tomar el interactor: qué trabajo elegir.....	32
Figura 2 - <i>Way to Go</i>	35
Figura 3 - <i>Take This Lollipop</i> . La fotografía que aparece pegada en el tablero corresponde a la foto de perfil de Facebook del interactor.	36
Figura 4 - Pantalla principal de <i>MAFI</i> , cada una de las imágenes rectangulares dirige a un microdocumental.	41
Figura 5 - <i>Welcome to Pinepoint</i> . Las flechas sobre la foto permiten cambiar la foto que se muestra. Pueden observarse los botones de “Intro”, “Netx” y “Prev.”	45
Figura 6 - Una de las gráficas que forman parte de <i>Mujeres en venta</i> . En la esquina inferior izquierda puede verse la estructura del documental interactivo, donde cada punto dentro de un círculo indica un capítulo y donde lo que aparece marcado en rojo indica el avance realizado.	46
Figura 7 - <i>Capturing Reality</i> . La imagen muestra la grilla de documentalistas entrevistados que conforman la obra.....	47
Figura 8 - <i>Primal</i> . La imagen muestra la interfaz que permite continuar mirando gritos o contribuir grabando un grito propio.	49
Figura 9 - <i>A Journal of Insomnia</i> . La imagen muestra la interfaz en la que puede elegirse uno de los cuatro personales disponibles que ofician de disparador de la experiencia.	50
Figura 10 - Diagrama de la experiencia de usuario de <i>A Journal of Insomnia</i> , describiendo los distintos componentes de la interfaz y puntos interactivos.	51
Figura 11 - Sección del sitio web de <i>Cuentos de viejos</i> que permite ver los videos creados y aportados por los interactivos.....	52
Figura 12 - Detalle de las animaciones que se van articulando de forma procedimental en <i>Ana Somnia</i>	55
Figura 13 - Uno de los microdocumentales reproducidos en <i>Bar Code</i> a partir del escaneo de un código de barras.	56

Figura 14 - Una de las instancias de toma de decisión que ofrece <i>Ink</i> . Las dos figuras resaltadas configuran los puntos interactivos que llevan a la reproducción de animaciones distintas. En la parte superior se puede observar la barra que funciona a modo de temporizador, mostrando el tiempo disponible para tomar la decisión.....	58
Figura 15 - Interfaz del motel de <i>Prison Valley</i> que muestra distintos puntos interactivos.	61
Figura 16 - <i>Journey To The End Of Coal</i> . En la imagen se pueden apreciar las opciones de diálogo al encontrarse con uno de los personajes.....	62
Figura 17 - <i>Do Not Track</i> muestra cuáles son los trackers que registran la actividad del interactor en los sitios ingresados específicamente por éste. Los círculos rojos en el centro indican los trackers que registran el pasaje de uno a otro sitio.....	65
Figura 18 - <i>Gaza Sderot</i> . La captura muestra la interfaz en el momento en que se reproduce la historia de un personaje de Gaza. A la derecha puede verse, en un tono más opaco, el fotograma de la historia del personaje de Sderot en el momento en que se dejó de reproducir.....	66
Figura 19 - <i>The Johnny Cash Project</i> . En la interfaz pueden apreciarse el cuadro de reproducción del videoclip, la barra de tiempo y en la parte inferior todas las versiones que hay de cada fotograma contribuidas por interactores, representadas como pequeños rectángulos desplegados de forma vertical.	68
Figura 20 - <i>Do Not Track</i> . El bloque inferior izquierdo muestra información obtenida desde el punto de acceso desde el que el interactor se está conectando a internet. El resto de los bloques configuran espacios dinámicos que muestran gifs con alguna etiqueta relativa al país, la ciudad y las condiciones climáticas del momento.....	70
Figura 21 - La celda virtual en la que se encuentra el interactor en <i>6x9</i>	71
Figura 22 - <i>The Machine To Be Another</i> . Sobre la izquierda de la imagen se ve a la interactiva con el HMD, que ve lo que registra la cámara que el actor, ubicado a la derecha de la imagen y que imita sus movimientos, tiene en el pecho.	72
Figura 23 - Fotograma de <i>Clouds Over Sidra</i>	73
Figura 24 - Captura de pantalla del diseño final de <i>Place</i>	79

Figura 25 - Pantalla de selección de fotogramas a dibujar dentro del módulo de contribución de <i>The Johnny Cash Project</i>	104
Figura 26 - Interfaz de dibujo de <i>The Johnny Cash Project</i>	105
Figura 27 - Interfaz de <i>Astronaut.io</i> . La imagen central corresponde a un video cargado de YouTube, mientras que la imagen de fondo corresponde a una serie de videos de la Tierra tomados desde órbita geoestacionaria.	107
Figura 28 - <i>Amsterdam SMS</i> . Representación del volumen de SMS enviados de diciembre de 2007 y el 01 de enero de 2018 en Ámsterdam.	108

Resumen

El documental interactivo se presenta como un género narrativo que emerge en el contexto de la Sociedad de la Información con el desarrollo de internet, que trastoca el esquema tradicional del proceso de comunicación y coloca a la figura del espectador, que aquí se llamará interactor, en un lugar central que le otorga capacidades activas.

Esta tesis aborda el fenómeno desde la perspectiva transversal de las relaciones de poder que se entretajan y busca reconocer y proponer categorías analíticas que contribuyan a su comprensión.

El trabajo de investigación se encara desde un abordaje triple del fenómeno: desde la obra y sus características estructurales y definitorias, desde la perspectiva del interactor y los distintos roles que puede asumir, y desde el lugar del autor y la reconfiguración que produce sobre la noción de autoría.

Palabras clave

Documental interactivo, interactor, autor, poder, proceso de comunicación.

Abstract

The interactive documentary appears as a narrative genre that emerges in the context of the Information Society with the development of the internet, which disrupts the traditional scheme of the communication process and places the viewer, which here will be called as interactor, in a central place that provides active capabilities.

This thesis addresses the phenomenon from the transversal perspective of the interwoven power relations and seeks to recognize and propose analytical categories that contribute to its understanding.

The research work is addressed from a triple approach to the phenomenon: from the oeuvre and its structural and defining characteristics, from the perspective of the interactor and the different roles they can assume, and from the place of the author and the reconfiguration it produces on the notion of authorship.

Keywords

Interactive documentary, interactor, author, power, communication process.

Introducción

Esta tesis de maestría se propone abordar el análisis de un fenómeno que emerge en la intersección del desarrollo tecnológico, las tradiciones narrativas y las creaciones culturales, y el campo teórico de la comunicación: el documental interactivo. Se trata de un campo de producción simbólica relativamente nuevo (con algunos casos prototípicos que se remontan hasta fines de la década de 1980 y una expansión considerable hacia fines de la década de 2010), y esta condición reporta algunas complejidades considerables: no existe aún un campo académico consolidado (como puede reconocerse para otras formas comunicacionales específicas) que defina, delimite y categorice los distintos elementos que entran en juego a la hora de producir y analizar documentales interactivos; las producciones académicas se encuentran más bien dispersas bajo el formato de artículos, tesis o capítulos de libros que abordan temáticas más generales; la producción de contenido precede al reconocimiento de estas categorías y por lo tanto en algunos casos puede correr con independencia de ellas; no existe un modelo de negocios claro asociado a la producción de documentales interactivos (como sí lo hay para otras producciones culturales), lo que puede llegar a ofrecer limitantes en la creación de este tipo de obras; por mencionar algunos aspectos que se referirán a lo largo de este trabajo.

Estas condiciones llevan a que el trabajo que se propone esta tesis sea de carácter exploratorio, intentando dar cuenta de algunos de los principales aportes realizados a la disciplina hasta el momento y realizando propuestas (en el marco de lo que un trabajo de maestría significa) que contribuyan a consolidar las herramientas teóricas de análisis.

Para ello se propone realizar un abordaje que comprenda el fenómeno desde tres aspectos centrales: la obra (intentando reconocer las distintas formas de interacción que pueden suceder dentro del documental interactivo), el interactor (en tanto nuevo espectador de estos contenidos) y el autor (con particular énfasis en las nuevas formas de autoría que emergen), a la luz de las relaciones poder y control sobre los elementos simbólicos del proceso de comunicación como eje transversal a todo el trabajo.

Como forma de llevar adelante esta tarea se realizará un trabajo de revisión bibliográfica acompañado del análisis de documentales interactivos concretos para, en algunos casos, contrastar la producción académica ya realizada y, en otros, inferir el funcionamiento del documental interactivo a partir de su aplicación empírica.

Fundamentación

La producción de narrativas interactivas asociadas a documentales ha tenido un desarrollo exponencial en los últimos años (particularmente en la última década y media), conformando un campo narrativo potente.

Televisoras, casas productoras y productores independientes están incursionando en el mundo de las producciones interactivas, aunque en algunos casos sin tener del todo claro cómo o, lo que es más esencial, por qué y para qué.

Es que estas nuevas formas de estructurar los relatos resultan atractivas desde un punto de vista comercial, ya que, a pesar de no contar con un modelo de negocios definido y estandarizado, auguran un vínculo más profundo del espectador con el contenido, una forma de involucrarlo y hacerlo sentir parte de la historia. Esta característica ha llevado a pautar la necesidad, cada vez más creciente, de que los contenidos deban tener una dimensión interactiva, haciendo que muchas veces se pierda el foco de la fuerza narrativa de la obra o generando contenidos adyacentes que dispersan su valor comunicacional.

Reconocer las características de cada figura de interacción, así como sus fortalezas y debilidades en términos narrativos, permitirá distinguir aquellos contenidos que hacen de lo interactivo un motor expresivo y de construcción de significado, de aquellos que lo incorporan como un adorno que hace que un contenido sea más comercial.

A su vez, en esta nueva estructura, resulta fundamental comprender los posibles roles de este nuevo espectador – que llamaremos interactor – para producir contenidos de calidad en un formato que parece introducir algunas pautas nuevas en términos de lenguaje. Sobre todo, permitirá distinguir aquellos contenidos que asignen un carácter central y activo al interactor, de aquellos que se valen de los recursos de la interactividad para generar la ilusión: el simulacro de participación.

El desarrollo teórico y académico en torno al campo del documental interactivo es relativamente reciente, y en algunos terrenos es incipiente o exploratorio. Este proyecto de tesis busca, con sus resultados, realizar un aporte a la consolidación de este campo de estudio. Entender la lógica comunicacional que pautan las producciones interactivas permite reconocer las relaciones de poder que existen en los procesos de comunicación mediados por obras y tecnologías, y en particular, permitirá comprender

con mayor profundidad ciertas características que pautan la interacción social de las nuevas generaciones de nativos digitales.

Objetivo general

Establecer bases teóricas y reconocer o proponer categorías analíticas que permitan el estudio del documental interactivo y los roles del interactor y del autor en el tipo de comunicación que construye.

Objetivos específicos

- a) Realizar un aporte a la definición del documental interactivo en tanto género narrativo, delimitándolo y separándolo de otros géneros que puedan estar emparentados o relacionados.
- b) Reconocer las distintas formas de interacción posibles en el documental interactivo.
- c) Identificar distintos niveles de interacción considerando los roles del interactor en cada caso.
- d) Reconocer y aportar a la construcción de un término que exprese con precisión descriptiva y significativa el rol del espectador en el documental interactivo.
- e) Reconocer en qué casos la interacción implica un empoderamiento del interactor y en cuáles produce un simulacro de poder.
- f) Reconocer o proponer categorías analíticas para identificar los distintos tipos de autor que existen a partir del documental interactivo.

Preguntas de investigación

- a) ¿Cuáles son los componentes imprescindibles que definen un documental interactivo? ¿A qué género pertenece, cuál es su relación con el cine documental y con las narrativas interactivas?
- b) ¿Qué entienden por “interacción” los distintos autores que han trabajado la temática? ¿Existen distintas formas de interacción? ¿Existen distintos niveles de interacción?
- c) ¿Qué formas de participación existen en el documental interactivo? ¿Qué roles puede asumir el interactor en cada caso?

d) ¿Qué términos se han empleado para referirse a la figura del espectador? ¿Cuál es el término más adecuado para referirse a dicha figura en el marco del documental interactivo?

e) ¿El documental interactivo otorga poder de decisión al interactor en todos los casos?

f) ¿Qué transformaciones produce el documental interactivo sobre la noción de autor? ¿Podemos decir que el interactor asume el rol de autor? ¿Existen nuevas formas de autoría?, ¿cómo se caracterizan?

Antecedentes y algunos conceptos básicos

El estudio de la comunicación conforma un campo disciplinar relativamente joven. Si bien podemos identificar un trabajo de delimitación y demarcación de su objeto de estudio y su corpus disciplinar que aún se encuentra en proceso, podemos reconocer al proceso de comunicación como uno de los elementos clave de su análisis. A su vez, el estudio de la comunicación admite diversos enfoques o abordajes; a los efectos de esta tesis resultarán provechosas las nociones que emergen de entenderla como una instancia donde se juegan relaciones de poder entre los distintos actores.

En tal sentido podemos identificar como acto fundacional a la formulación que realizó la *Mass Communication Research*. Ese modelo logra identificar con un cierto nivel de éxito a los actores y los elementos que participan de dicho proceso: “¿Quién dice qué en qué canal a quién y con qué efecto?” (Laswell, 1985, p. 51). Shannon y Weaver retoman este espíritu con la formulación del modelo matemático de la comunicación en 1949: un emisor que envía un mensaje por medio de un canal hacia un receptor (Weaver, 1949). Si bien se trata de un modelo muy acotado, lineal y que no logra dar cuenta de algunos de los elementos más neurálgicos de la comunicación (como la interpretación y la producción de significado), su condición fundacional hace que su mención sea ineludible, sobre todo porque durante muchos años pautó la forma de entender la comunicación.

Este modelo concebía al receptor, precisamente, como un actor pasivo que recibía y decodificaba el mensaje enviado, estableciendo a la comunicación exitosa como aquella en la que entendía el mensaje tal cual había sido pensado por el emisor. Estas relaciones de poder entre los actores que establecen una condición desigual de jerarquía tuvo un gran impacto sobre todo en los análisis de los medios masivos de comunicación, donde gran parte de la comunicación se establecía de forma lineal en una relación de uno-a-muchos.

En oposición a esta perspectiva, algunos autores comenzaron a concebir un modelo de comunicación que incorporaba la noción de retroalimentación al proceso, donde la decodificación del mensaje no implicaba la clausura, sino el preámbulo a un trabajo de interpretación y reformulación por parte del receptor, que se enmarcaba en una cadena comunicativa mucho mayor.

En 1980 Alvin Toffler (1980) acuñó el término *prosumer* (en español prosumidor) en su libro *La tercera ola*, como resultado del estrechamiento de “la brecha histórica

abierta entre productor y consumidor” (p. 10), y lo considera el elemento que permitiría hablar de “la primera civilización verdaderamente humana de toda la Historia conocida” (p. 10).

En 1984 Mario Kaplún retoma el concepto de *emirec*, acuñado por Jean Cloutier (en el francés original, *éméréc*) (Cloutier, 1973) que nos permite hablar de la difusión de la barrera entre emisor y receptor, reivindicando la capacidad de este último de participar activamente en el proceso de comunicación (Kaplún, 1984).

En 1987, Umberto Eco desarrolla la noción de la *intentio lectoris*, la intención del lector, para explicar cómo el ejercicio de interpretación que hace el lector de los textos puede producir significado en niveles que escapan a la *intentio auctoris*, la intención del autor, logrando aportes no pensados por éste (Eco, 1987). Más adelante, Eco toma consciencia de que este empoderamiento del lector puede dar lugar a un desequilibrio de poder en el sentido inverso al tradicional y da lugar a la *intentio operis*, la intención de la obra, buscando delimitar aquel significado producto de la interpretación que queda en territorio exclusivo del lector, pero que no puede atribuírsele de forma razonable a la obra (Eco, 1997).

El documental interactivo es un género relativamente nuevo, y existen distintas formas de designarlo, entre las cuales podemos mencionar: “i-doc” (Gaudenzi, s.f.), “documental multimedia interactivo” (Gifreu, 2011), “webdoc”, “*interactive factual*” (Gaudenzi, s.f.), además de cruces con otras nociones como las de narrativas transmedia, *crossmedia*, narrativas inmersivas, etc., que exigen un trabajo fuerte en la delimitación del alcance de cada uno de esos conceptos. Gaudenzi da cuenta de esta situación, destacando que los distintos conceptos y denominaciones

are all mixed up without clear understanding of their differences. The lack of precise terminology is reflected, even more importantly, in a lack of clear conceptualisation able to gather, and do justice, to the complex and ground-breaking nature of the new aesthetic tools that are emerging in interactive documentary. [se mezclan sin un claro entendimiento de sus diferencias. La falta de una terminología precisa se refleja, de forma aún más importante, en una falta clara de conceptualización capaz de reunir, y hacer justicia, a la compleja y novedosa naturaleza de las nuevas herramientas estéticas que emergen en el documental interactivo.] (Gaudenzi, 2013, p. 11)

Estos aspectos resultan centrales para comprender los distintos problemas que el documental interactivo propone para el campo disciplinar de la comunicación, y serán abordados con mayor detalle en el capítulo III, destinado a analizar la figura del interactor. En tal sentido, se retomará el esquema aquí expuesto para desarrollarlo en profundidad. Esta decisión se enmarca en la propuesta metodológica, detallada a continuación, de integrar parte de la construcción del marco teórico con la ejecución del análisis.

Algunas definiciones de documental interactivo proponen que “an interactive documentary can be composed of visual frames but also by other data and algorithms which can potentially create infinite forms” [puede estar compuesto de cuadros visuales, pero también está compuesto de información y algoritmos que potencialmente pueden crear formas infinitas], con una estructura que puede ser “branching, evolutive or collaborative” [ramificada, evolutiva o colaborativa], donde “the cut [as a process in linear documentary editing] is replaced by the hyperlink” [el corte como proceso del montaje en el documental lineal es reemplazado por el hipervínculo] y “the intentionality of the author is replaced by a dialogue between the user and the possibilities that the interactive documentary system offers” [la intencionalidad del autor es reemplazada por un diálogo entre el usuario y las posibilidades que el sistema del documental interactivo ofrece] (Gaudenzi, 2013, p. 13).

Por su parte, Gifreu (2011) lo entiende 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” (cap. 3, párr. 9).

Otro punto de discusión es determinar cuál es la denominación más adecuada para referirse al receptor en el marco de la obra interactiva. Algunos textos apelan indistintamente a los términos “espectador”, “usuario”, “participante” o “interactor” (Gifreu, 2011), lo cual denota una falta de consenso en relación a cuál es el término más adecuado y un análisis detenido de las implicancias semánticas y simbólicas de cada uno.

Metodología

La condición de configurar un campo disciplinar en desarrollo y con cierto grado de dispersión en los textos que dan soporte a su corpus teórico, derivó en una decisión central para el desarrollo del trabajo de tesis: la unificación del marco teórico y el análisis.

Puesto que uno de los propósitos trazados es reconocer y proponer definiciones, delimitaciones categorías y otras herramientas analíticas, incorporar elementos que tradicionalmente corresponderían al marco teórico en el propio análisis permite observarlos y comprenderlos en detalle, ponerlos en diálogo con la posición de otros autores o con la evidencia empírica que arrojan los documentales interactivos analizados, criticar las nociones existentes, sondear sus límites y proponer reformulaciones, consideraciones o advertencias.

En tal sentido, la elaboración de un marco teórico es indisociable de la tarea de análisis que permite el desarrollo de esta tesis.

Estrategia de investigación

El trabajo de investigación partió del paradigma interpretativo, entendido como el conjunto de “las perspectivas teóricas para las que la realidad no puede ser sólo observada, sino que debe ser ‘interpretada’” (Corbetta, 2010, p. 18). Posicionarse desde este paradigma implica reconocer que “la sociedad se construye a partir de las interpretaciones de los individuos, y su interacción es la que crea las estructuras sociales”, por lo que “para entender la sociedad debemos observar dicha interacción” (Corbetta, 2010, p. 23).

Siguiendo este paradigma se adoptó como enfoque un abordaje cualitativo, ya que el foco del análisis se encuentra en los aspectos simbólicos del fenómeno. Al tratarse de un campo aún incipiente, es importante realizar un abordaje ordenado que permita comprender y reconocer cuáles son las construcciones simbólicas que se pueden vehicular a través de este campo expresivo y cuáles son las relaciones que genera entre los que intervienen en ese proceso de comunicación y la obra, más que avanzar sobre un análisis estadístico en torno a los usos que se están realizando.

Para guiar el trabajo de desarrollo de esta tesis se ha definido un criterio analítico inspirado en las *intentio* que Eco reconoce como espacios de producción de significado. Así, se buscó definir y delimitar el documental interactivo, reconociendo

distintas figuras interactivas, dinámicas y niveles de interacción (*intentio operis*); se analizaron las particularidades y diferencias del rol del espectador en el documental interactivo, abogando por la noción de interactor (*intentio lectoris*); y se reflexionó sobre las distintas formas de autoría que devienen de este campo (*intentio auctoris*).

En todo momento se buscó que las categorías analíticas propuestas fueran exhaustivas y excluyentes, pero dada la dimensión del campo disciplinar estudiado y el alcance de una tesis de maestría, se reconoce que el trabajo realizado implica apenas una contribución a la categorización.

Diseño metodológico

El primer punto estructurador de la metodología es el relevamiento y la sistematización de la bibliografía existente sobre el tema. La dispersión de materiales y trabajos, y sobre todo la producción y publicación constante de nuevas reflexiones hizo que esta tarea fuera sostenida a lo largo de todo el proceso de investigación.

Este relevamiento se acompañó de un reconocimiento de distintos documentales interactivos, que muestran de forma directa y empírica el funcionamiento de la interacción que proponen y permiten experimentar de primera mano los roles y configuraciones que se ponen en juego. No se buscó realizar estudios de caso profundos de cada documental interactivo, sino más bien ejemplificar los mecanismos y estructuras propuestos a nivel teórico, o identificar mecanismos no descriptos anteriormente y construir conceptualmente a partir de esas constataciones empíricas.

En tal sentido, los documentales interactivos analizados fueron tratados a la luz de lo que Vallés propone para la lectura de materiales documentales, citando a su vez a Ruiz Olabuénaga e Ispizua, como una estrategia que permite no solo observarlos, sino interrogarlos:

a todos estos ‘textos’, en realidad, se les puede ‘entrevistar’ mediante preguntas implícitas y se les puede ‘observar’ con la misma intensidad y emoción con la que observa un rito nupcial, una pelea callejera, una manifestación popular. En este caso la lectura es una mezcla de entrevista/observación y puede desarrollarse como cualquiera de ellas. (Vallés, 1999, p. 120)

Criterios para la selección de los documentales interactivos

La selección de documentales interactivos que se utilizaron para ejemplificar o referenciar los conceptos trabajados a lo largo de la tesis, así como aquellos de los que se partió para reconocer y conceptualizar algunas características estructurales o diferenciales, se realizó en base a tres fuentes principales:

a) Documentales interactivos referidos, referenciados o analizados en la bibliografía consultada y sistematizada.

b) Documentales interactivos indicados o sugeridos por expertos, consultores o realizadores.

c) Documentales interactivos que se encuentran reunidos, y en algunos casos sistematizados, analizados u ordenados, en algunos repositorios o bases de datos reconocidas, tales como la Docubase del Open Documentary Lab del MIT¹, el apartado de proyectos del DocLab de IDFA² o el Índice de proyectos de InterDoc, Observatorio del Documental Interactivo³.

No obstante, se incorporaron al análisis casos de documentales interactivos surgidos de otras fuentes en virtud de considerar que su aporte resultaba relevante o esclarecedor.

Desafíos del diseño metodológico

Uno de los principales desafíos a los que se enfrenta el trabajo de campo de la presente investigación radica en una de las características centrales del objeto de estudio: internet. La gran mayoría de los documentales interactivos analizados tienen como soporte a internet y se vehiculizan en el formato de página web o aplicación.

La existencia y permanencia de contenidos en la web depende de una serie de factores complejos que implican la participación de muchos actores: el servidor en el que se alojan, la propiedad de dicho servidor y el servicio de mantenimiento, usuarios responsables del contenido que lo cargan y lo actualizan, sitios web que se reconfiguran y cambian por tanto las *url* de acceso a los contenidos, transformaciones tecnológicas y aplicaciones o funcionalidades que quedan obsoletas o dejan de

¹ <http://docubase.mit.edu/>

² <http://www.doclab.org/category/projects/>. Hacia fines de 2019 el espacio del DocLab se movió hacia dentro de la página de IDFA (<https://www.idfa.nl/en/info/about-idfa-doclab>) y si bien el repositorio de proyectos sigue siendo accesible, el sitio parece no cargar correctamente.

³ http://www.inter-doc.org/interdoc_indice/

funcionar como lo hacían (por ejemplo, Flash es una tecnología de vehiculización de contenidos multimedia en páginas web que fue muy utilizada alrededor del 2010 y que hacia 2015 comenzó a dejar de utilizarse en favor de otras tecnologías, como HTML5), sitios o aplicaciones de terceros que cambian su estructura o su funcionamiento y que afectan a otras páginas y servicios que los utilizan (por ejemplo, muchos documentales interactivos proponían integraciones con redes sociales, como Facebook, a partir de APIs —interfaces de programación de aplicaciones que podían interactuar con esas redes sociales— que dejaban de funcionar si las plataformas modificaban algo que afectara el desempeño de las APIs).

Este factor hace que varios de los documentales interactivos que se consideraron para el análisis ya no funcionen como debieran o directamente ya no sean accesibles, lo que derivó en su descarte. Sin embargo, en algunos casos que resultaban relevantes por los análisis que habilitaban se optó por mantenerlos y apelar a la experiencia directa que se tuvo con ellos cuando se encontraban funcionales, así como a fuentes secundarias como artículos, reseñas o registros, siempre que permitieran elaborar un desarrollo completo de sus características.

Aspectos relevantes para la lectura de la tesis

A modo de cierre se mencionan algunas decisiones tomadas con un carácter más instrumental y que derivan en apreciaciones relativas a la lectura de los capítulos de análisis presentados en la tesis.

Se optó por indicar en notas al pie la *url* de acceso al documental interactivo (o a un sitio que permite visualizar la experiencia que propone, en caso de que ya no se encuentre accesible) en cada mención. Si bien esto puede resultar reiterativo para los documentales que se referencian más de una vez a lo largo de la tesis, se consideró oportuno para los lectores de la versión digital del documento, ya que de esta forma cuentan con un mecanismo práctico para observar de primera mano los aspectos que se están analizando.

Cuando se incorpora un documental interactivo concreto al análisis se hace una presentación y descripción general de la experiencia que ofrece, de su funcionamiento y de otros aspectos que puedan resultar accesorios, pero que contribuyan a la comprensión general de la obra. Si el documental interactivo es referido en instancias subsiguientes se hace énfasis únicamente en los aspectos específicos o relevantes para

el tema que se está discutiendo. Al final del documento se presenta un anexo que lista en orden alfabético todos los documentales interactivos utilizados en la tesis, con una breve reseña y con mención a todos los capítulos en los que aparecen.

Se incorporan capturas de pantalla de las distintas interfaces de los documentales interactivos a los efectos de ilustrar los elementos analizados.

Breve descripción del contenido de la tesis

El cuerpo que comprende el análisis elaborado en este trabajo se divide en cuatro secciones centrales: una primera parte con un contenido de carácter transversal que brinda elementos para comprender el lugar que ocupa el objeto de estudio en el campo disciplinar de la comunicación, bajo el enfoque de las relaciones de poder que se entretajan, y tres capítulos de análisis del fenómeno abordándolo desde tres aristas distintas y complementarias.

El Capítulo I tiene como objetivo dar cuenta de las diversas matrices analíticas que han emergido a lo largo de la historia para el análisis del fenómeno comunicacional desde la perspectiva de las relaciones de poder. Dicho análisis no se centra sólo en las condiciones intrínsecas al proceso de comunicación, sino a las construcciones simbólicas que emergen de los propios modelos teóricos. Sobre el final del capítulo se propone reconocer el lugar que ocupa el documental interactivo en tanto fenómeno comunicacional en dicho esquema.

En el Capítulo II se inicia el análisis directo del objeto de estudio poniendo el foco en la obra. Aquí se propondrá una definición de documental interactivo a partir de definiciones elaboradas por otros autores, así como de aportes propios, intentando delimitar su relación con el cine documental. En este capítulo se intentarán reconocer distintas **figuras interactivas**, entendidas como la unidad mínima que puede adoptar una forma de entrar en interacción con la obra, **dinámicas interactivas**, en tanto formas de estructurar el relato y la experiencia de la obra tomando como eje central la capacidad de interacción, y **niveles de interacción**, a partir del control que el interactor pueda tener sobre la obra y sobre las producciones simbólicas que articula.

El Capítulo III propone un abordaje del fenómeno desde la perspectiva del interactor. Para ello se hará un recorrido por las distintas acepciones que se le ha dado al receptor de la comunicación en las diversas teorías que han modelizado el fenómeno para finalmente proponer la noción de interactor como la más adecuada para aplicar en este contexto específico. En este capítulo se intentará reconocer los distintos roles que puede asumir el interactor en función de las distintas figuras y dinámicas interactivas que presente el documental interactivo.

El Capítulo IV se centra en analizar el lugar que ocupa el autor en el documental interactivo a partir de la reconfiguración que implica, partiendo de una puesta en crisis

de la noción de autor para luego intentar reconocer las distintas formas de autoría que emergen en el contexto específico del objeto de estudio.

Para finalizar, las Conclusiones repasan los descubrimientos realizados a lo largo del trabajo de investigación, retomando las preguntas de investigación y los objetivos específicos planteados al inicio, para resumir las respuestas encontradas y los resultados obtenidos.

Capítulo I – Las relaciones de poder en el proceso de comunicación

a) El devenir de las relaciones de poder en la comunicación

Un abordaje posible para comprender el fenómeno comunicacional, consiste en comprender al proceso de comunicación como un fenómeno en el que se ponen en juego relaciones de poder. Si bien este abordaje es parcial y no explica al fenómeno de la comunicación en toda su complejidad, resulta particularmente esclarecedor al momento de comprender qué tipo de relaciones se tejen en los distintos actos comunicacionales.

Siguiendo esta línea, van Dijk propone comprender a los discursos como construcciones y representaciones de relaciones de poder entre los actores sociales y la necesidad de reconocer las relaciones de dominación, entendida ésta como un ejercicio ilegítimo del poder (van Dijk, 1999).

Vale la pena, pues, realizar un breve repaso sobre las distintas concepciones que se desarrollaron a lo largo de la historia en torno a las relaciones de poder que se estructuran sobre el proceso comunicativo y su relación con las tecnologías⁴.

Las primeras formulaciones, como la de la Mass Communication Research (Laswell, 1985) o el modelo matemático de la comunicación (Shannon, 1948; Weaver, 1949), ponían como punto de partida al emisor, otorgándole el control sobre el proceso de comunicación, que adquiriría la forma de un vector lineal en un solo sentido y donde el receptor cumplía el rol de ser afectado por el *input* de la comunicación como un ente pasivo. En estos modelos importaba comprender cuáles eran los mecanismos más eficaces para que el receptor comprendiera el mensaje tal cual fue formulado por el emisor, y se consideraba como incomunicación los casos en los que esta premisa no se cumplía.

En la segunda mitad del siglo XX emergen modelos teóricos que buscan romper con la rigidez y el autoritarismo implícito en esas concepciones. Así es que en la década de 1980 emergen y ganan fuerza nociones como la *intentio lectoris* de Eco (1987), el *emirec* de Kaplún (1984), o el *prosumidor* de Toffler (1980). Estos esquemas

⁴ Parte de este esquema se retomará en el Capítulo III-a) con un mayor énfasis en la figura del receptor.

le otorgan un rol activo, participativo y constructivo al otrora receptor, apelando a modelos horizontales, bidireccionales o multidireccionales, tendientes a figuras circulares, más que lineales y reivindicando su capacidad de participar activamente, ya no solo en la producción de significados, sino directamente en la producción de contenidos.

Sin embargo, nos encontramos aún en un esquema donde la circulación de bienes culturales está dominada por las estructuras y carriles que marcan los medios masivos de comunicación. La irrupción de internet provocará transformaciones aún más profundas.

b) Las relaciones de poder en la sociedad de la información

El desarrollo de nuevas tecnologías ha transformado tanto la forma de construir vínculos interpersonales, como las formas de ser-en-sociedad a un punto tal que ha llevado a varios autores a decir que nos encontramos ante una nueva era o forma de desarrollo social. Este nuevo período ha recibido varios nombres, entre ellos, el de Sociedad de la Información, que se caracteriza por ser “una sociedad en la que las condiciones de generación de conocimiento y procesamiento de información han sido sustancialmente alteradas por una revolución tecnológica centrada sobre el procesamiento de información, la generación del conocimiento y las tecnologías de la información” (Castells, 2002, cap. 1, párr. 2).

Bajo este nuevo paradigma, una gran parte de los actos comunicativos de los miembros de una sociedad se encuentra mediada por tecnologías de la información y la comunicación (TICs), lo cual tiene un impacto tanto en las formas de relacionarnos entre personas (no solo por lo que la gente comunica en el vínculo interpersonal, sino por las formas de comunicación que cada dispositivo tecnológico permite o preconfigura), como en la conformación de nuestra propia identidad en relación a la tecnología y los dispositivos por los que se manifiesta.

La tecnología que lidera esta disrupción es, sin dudas, internet, que permite una interconexión a nivel global como nunca antes en la historia, acelerando los procesos sociales, incorporando a las relaciones las nociones de inmediatez y ubicuidad, y habilitando la proliferación de vínculos mediales horizontales, rompiendo con los esquemas verticales inherentes a los medios masivos de comunicación.

Estas características permiten identificar a internet como un espacio de libertad. Para Castells (2002), internet surge como “un instrumento de comunicación horizontal, global, libre y no controlable” (cap. 2.1, párr. 2), donde prima el espíritu de lo que llama la “ética hacker”, que concibe a internet como un espacio colaborativo, de construcción múltiple y circulación libre, por sobre el espíritu empresarial o lucrativo. “Internet es y debe ser una tecnología abierta a todos, controlada por todos, no apropiada privadamente —aunque se puedan apropiar algunos usos específicos— y no controlada por los gobiernos” (cap. 3, párr. 1).

Otros autores, desde una perspectiva más reciente, entienden que esa cualidad de “no controlable” que se le atribuye a internet responde más a una expresión de deseo que a una condición estructural o intrínseca, a la luz de una creciente concentración del flujo de internet por algunos pocos nodos. Morozov (2013) se refiere a esta situación como “the colonization of these pristine digital spaces by Google, Facebook” [la colonización de estos espacios digitales prístinos por parte de Google, Facebook] (párr. 8), etc.

Esta línea de pensamiento reconoce a internet como un espacio de control que establece relaciones de poder asimétricas entre los usuarios y las grandes compañías que recopilan y procesan información, o los Estados. Es que tras la interfaz visual de los motores de búsqueda, páginas web y aplicaciones el funcionamiento de internet es extremadamente complejo y, sobre todo, opaco. Una enorme cantidad de usuarios no conoce el funcionamiento de los algoritmos que llevan, por ejemplo, al buscador de Google a mostrar determinados resultados y a Facebook a mostrar determinados post en su portada de noticias (Madrigal, 2015), o que el historial de su navegación es registrado en cookies para luego ser sistematizado y vendido a empresas que pautan publicidad (Gaylor y Glad, 2015). Sadin (2013) sostiene, con cierta ironía, que en este contexto resulta que “una creación humana, las tecnologías digitales, contribuyen paradójicamente a debilitar lo que es propio al ser humano, o sea, la capacidad de decidir conscientemente sobre todas las cosas” (párr. 11).

Una tercera vía se conforma sobre una postura intermedia y los autores que se aproximan a este punto sostienen que “internet es a la vez un territorio de libertad y una «prisión»” (de Kerckhove, 2012, párr. 2), donde se reconocen procesos de concentración de información (con la consecuente concentración de poder y de capital) que generan asimetrías, pero donde aún subsisten posibilidades de relacionamiento

horizontal y donde la clave para una mayor autonomía (mayor, aunque no absoluta) pasa por tener una mejor comprensión de la trastienda de internet y las tecnologías en general.

A continuación nos detendremos en dos fenómenos centrales de internet, especialmente relevantes en términos de relaciones de poder: el procesamiento automatizado de información para la toma de decisiones y la posibilidad de interactuar.

c) El pensamiento algorítmico y el problema del control

En este contexto, nos encontramos en un punto que podríamos llamar liminar a la inteligencia artificial: los sistemas informáticos aún no pueden realizar procesamientos de datos y toma de decisiones de forma autónoma y desde una perspectiva cognitiva, pero sí tienen una capacidad de procesamiento de datos que escapa a nuestra comprensión – Sadin (2013) habla de “robots numéricos que trabajan a una velocidad que sobrepasa nuestras capacidades cognitivas” (párr. 9) – y que deriva en toma de decisiones. Hoy en día, desde operaciones bursátiles hasta los resultados de búsqueda, sugerencias en los avisos y otras acciones son producto del procesamiento de información de nuestro comportamiento en la web. Esta condición se vuelve particularmente sensible cuando el algoritmo es diseñado para predecir el comportamiento humano y tomar decisiones en función de ello, desde considerar a una persona como una amenaza para la seguridad (Stroud, 2014), hasta otorgar o denegar una póliza de seguro (Siegel Bernard, 2015).

Estas capacidades de procesamiento adquieren sentido porque nuestra actividad en internet produce cantidades incalculables de datos que han dado lugar a lo que se conoce como *big data*. Esa producción de información deriva de nuestro comportamiento tanto dentro como fuera de la red y se ha multiplicado con la masificación de los teléfonos inteligentes y los distintos periféricos “vestibles”. El advenimiento del internet de las cosas (IoT por sus siglas en inglés) y el desarrollo de ciudades inteligentes augura un aumento exponencial de la cantidad de dispositivos conectados a internet y del volumen del *big data*. A su vez, los procesos de remisión de estos datos hacia bases de datos se han automatizado e incorporado a las políticas de privacidad de los distintos servicios, por lo que su dimensión real resulta cada vez más invisibilizada.

El problema radica en que ese procesamiento de datos tiene un potencial de efectos muy grande en todas direcciones. Para Morozov (2013), mientras “technocrats (...) hope that the collection and instant analysis of data about individuals can help solve problems like obesity, climate change, and drunk driving by steering our behavior” [tecnócratas esperan que la recopilación y análisis instantáneos de información sobre los individuos pueda ayudar a resolver problemas como la obesidad, el cambio climático y el manejo en estado de ebriedad al orientar nuestro comportamiento] (párr. 12), el abanico de decisiones comienza a reducirse, puesto que las respuestas empiezan a llegar incluso antes de hacernos las preguntas, y el proceso de toma de decisiones, en todos los niveles, comienza a adquirir un tinte automatizado. De esta forma,

instead of getting more context for decisions, we would get less; instead of seeing the logic driving our bureaucratic systems and making that logic more accurate and less Kafkaesque, we would get more confusion because decision making [is] becoming automated and no one [knows] how exactly the algorithms [works] [en lugar de tener más contexto para tomar decisiones, obtendríamos menos; en lugar de ver la lógica que conduce nuestros sistemas burocráticos y lograr que esa lógica sea más precisa y menos kafkiana, obtendríamos más confusión, porque la toma de decisiones se vuelve automatizada y nadie sabe exactamente cómo funciona el algoritmo.] (Morozov, 2013, párr. 22)

En teoría, se podría auditar el proceso por el que un sistema informático arriba a determinada respuesta, pero el tiempo y el trabajo que insumiría esa auditoría hace que resulte inaplicable, puesto que no tenemos tiempo material de controlar si el resultado arrojado por el algoritmo es efectivamente el mejor resultado posible y si la evaluación está libre de errores, por lo que la cuestión se reduce a confiar en el algoritmo o volver a procesos más controlados pero más lentos. Bajo estas premisas, “las producciones tecnológicas concebidas por seres humanos nos sustituyen e incluso actúan en lugar nuestro” (Sadin, 2013, párr. 9).

d) La interacción como espacio de poder: el documental interactivo

La interacción⁵ se presenta como la manifestación de la estructura comunicativa horizontal que internet habilita, en la que los usuarios adquieren capacidades activas como las de decidir la ruta de navegación, crear y aportar contenido propio, etc., y donde “el autor pierde el control sobre el flujo de su obra” (Gifreu, 2011, p. 12).

Esta apertura que permite a usuarios profesionales y no profesionales participar en la producción de contenidos por igual viene a provocar que “lo que era un acotamiento del espacio cultural y de expresión artística en centros oficiales, está explotando en un mundo de creatividad... Se ha ampliado enormemente el espacio público de creación cultural y artística” (Castells, 2002, cap. 3, párr. 4).

El documental interactivo surge, en este contexto, como un nuevo género narrativo de lo real que coloca al espectador en el centro del dispositivo narrativo y le asigna un rol activo, trastocando el esquema de relaciones de poder vigente hasta el momento. Sin embargo, resulta importante reconocer con precisión cuáles son las características del documental interactivo que significan un verdadero empoderamiento del interactor y discernir si hay situaciones en las que el control sobre la producción simbólica permanece concentrado en algún actor.

⁵ La noción de interacción y sus implicancias se desarrollará con mayor profundidad en el Capítulo II-a)-iii

Capítulo II - El documental interactivo

A lo largo de este capítulo se colocará al documental interactivo como centro del análisis, partiendo desde una conceptualización general para luego centrarse en aspectos estructurales y constitutivos que se consideran centrales: ¿cuáles son las formas mínimas en las que se puede vehicular la interacción?, ¿qué tipos de relatos o experiencias propone o admite el documental interactivo?, y ¿qué nivel de control tienen los distintos actores bajo los diversos esquemas posibles?

a) Definición de documental interactivo

La densificación conceptual de la noción de documental interactivo se encuentra relacionada, al menos en su origen, con el cine documental. Por ello conviene hacer un breve repaso por la teoría del documental, de modo de poder tener una comprensión más cabal del verdadero alcance de esa relación.

i. Teoría del documental

La producción en torno al desarrollo de una teoría del cine documental es profusa y se expresa en un extenso volumen de textos escritos por diversos autores a lo largo de casi un siglo. Es por ello que en este apartado haremos apenas un recorrido sinóptico por algunos de los principales exponentes, de modo de contar con una noción más bien operativa de documental y hacer hincapié en los conceptos que resulten más relevantes.

Comenzaremos por reconocer que la noción de documental ha sido y sigue siendo un concepto denso, poroso y problemático que ha dado lugar a una numerosa cantidad de definiciones y categorizaciones que aún se encuentran en discusión, lo que nos puede llevar a afirmar que “el documental no tiene una teoría consolidada” (Dufuur, 2010, p. 321) y coincidir con Nichols (2013) en que “es ciertamente posible argumentar en el sentido de que el cine documental nunca ha tenido una definición muy precisa” (p. 26).

La noción de documental fue acuñada por Grierson “a partir de la palabra francesa *documentaire*, que significa⁶ ‘película de viajes’, en su reseña de Moana (1926), de Robert Flaherty, publicada en el *New York Sun*”, definiéndolo luego “como

⁶ La traducción consultada dice “significa”, aunque sería más adecuado decir “designó”.

‘un tratamiento creativo de la realidad’” (Konigsberg, 2004, p. 175). Grierson propone que “el documental habrá de fotografiar la escena viva y el relato vivo”, y establece que eso le permite “obtener un intimismo de conocimiento” (Grierson, 1993, pp. 141, 142) en relación a la realidad y los sujetos que filma, y reconoce el potente diferencial que eso le atribuye.

Años antes que Grierson, Dziga Vertov desarrollaba la noción de *cine-ojo*, plasmada en su film *Chelovek s kino-apparatom* [El hombre de la cámara] (1929) y elaborada en sus propios escritos. Para explicarlo, Vertov proponía la siguiente fórmula: “Cine-ojo = Cine-yo veo (yo veo con la cámara) + Cine-yo escribo (yo grabo con la cámara sobre la película) + Cine-organizo (yo monto)”, y postulaba que “al sumergirse en el caos aparente de la vida, el cine-ojo intenta encontrar en la vida misma la respuesta al tema tratado” (Vertov, 1993, pp. 32, 33, 34). Agregó que “el cine-ojo es un movimiento que se intensifica incesantemente a favor de la acción por los hechos contra la acción por la ficción, por muy fuerte que sea la impresión producida por esta última” (Vertov, 1993, p. 33).

Por su parte Plantinga propone entender al documental como un subconjunto dentro de una categoría más amplia que es el cine y el video de no ficción, y entiende que en los documentales

los realizadores afirman que el estado de cosas que representan sucede en el mundo real, y el público de forma implícita comprende que como la película es identificada como documental, sus afirmaciones e implicaciones deben ser tomadas como aseveraciones y no como ficciones. (Plantinga, 2014, p. 15)

De esta postura podemos reconocer un énfasis en la relación entre el realizador, la obra y la realidad, e inferir los principios de una cierta deontología que configura la base de esa relación: la obra debe guardar un cierto respeto, una cierta fidelidad, a los fenómenos de la realidad que representa.

Nichols define al documental como un espacio simbólico que hace equilibrio entre la fidelidad a aquello que representa y el tratamiento creativo del discurso que el autor genera: “ni intervención ficcional ni reproducción factual, el documental se basa y hace referencia a la realidad histórica, al tiempo que la representa desde una perspectiva precisa” (Nichols, 2013, p. 27), y para ello propone distinguir entre documental y documento, y entre reproducción y representación:

El documental no es una reproducción de la realidad, es una representación del mundo que ya ocupamos. Películas así no son tanto documentos, como representaciones expresivas que pueden estar basadas en documentos. Los documentales representan una visión particular del mundo, que podríamos no haber encontrado nunca, aun si los aspectos factuales de este mundo nos son conocidos. (Nichols, 2013, p. 33)

De los distintos abordajes resumidos aquí brevemente podemos extraer dos elementos centrales: el documental es una obra creativa, y en tal sentido conforma una producción simbólica y cultural que expresa una idea, una mirada, un punto de vista de un autor, y es una obra que trabaja sobre y a partir de la realidad, con la que establece una relación compleja de representación y creación, de la que se desprende una suerte de deontología del documentalista y sobre la que se sostiene una serie de pactos tácitos: el realizador presentará con fidelidad aquello que representa y el espectador lo leerá en esa clave.

ii. Naturaleza del documental interactivo

Muchos de los autores que se han dado la tarea de analizar y conceptualizar el campo del documental interactivo entienden al objeto como un nuevo formato o dispositivo narrativo dentro del cine documental. A este respecto dice Gifreu (2011) que

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. (p. 6)

El problema de definir al documental interactivo como una continuidad o evolución del documental lineal tradicional conlleva algunas limitaciones analíticas, ya que si bien comparten la condición de crear relatos sobre la realidad, las características estructurales y expresivas del documental interactivo exigen un abordaje desde un enfoque particular, que comprenda elementos del lenguaje audiovisual (en tanto algunos utilizan el video como componente), pero que se construya desde el reconocimiento de los elementos que le son propios en tanto lenguaje. En este sentido, querer analizar al documental interactivo tomando al cine

documental como matriz equivale a querer analizar al cine documental a partir de las herramientas de análisis literario propias de la crónica escrita: todos estos dispositivos conforman relatos sobre la realidad, pero apelan a elementos de lenguaje muy distintos.

Otro punto en el que se genera un distanciamiento reside en aspectos que tienen que ver con la forma: existen documentales interactivos que no utilizan ni un segundo de material documental audiovisual. Tomemos el caso de *Spent*⁷ (McKinney, 2011) un juego que coloca al interactor en el lugar de un personaje desempleado que debe llegar a fin de mes con sus últimos 1.000 dólares. Por cada uno de los 30 días del mes el interactor debe tomar decisiones que se relacionan con las dificultades que enfrentan las personas más pobres: optar por un trabajo que no paga bien o tiene horarios variables, pagar un seguro de salud y arriesgarse a quedarse sin dinero, o no pagarlo y arriesgarse a no poder trabajar por problemas de salud, alquilar una casa más barata, pero más alejada del lugar de trabajo, o una más próxima pero más cara, etc.

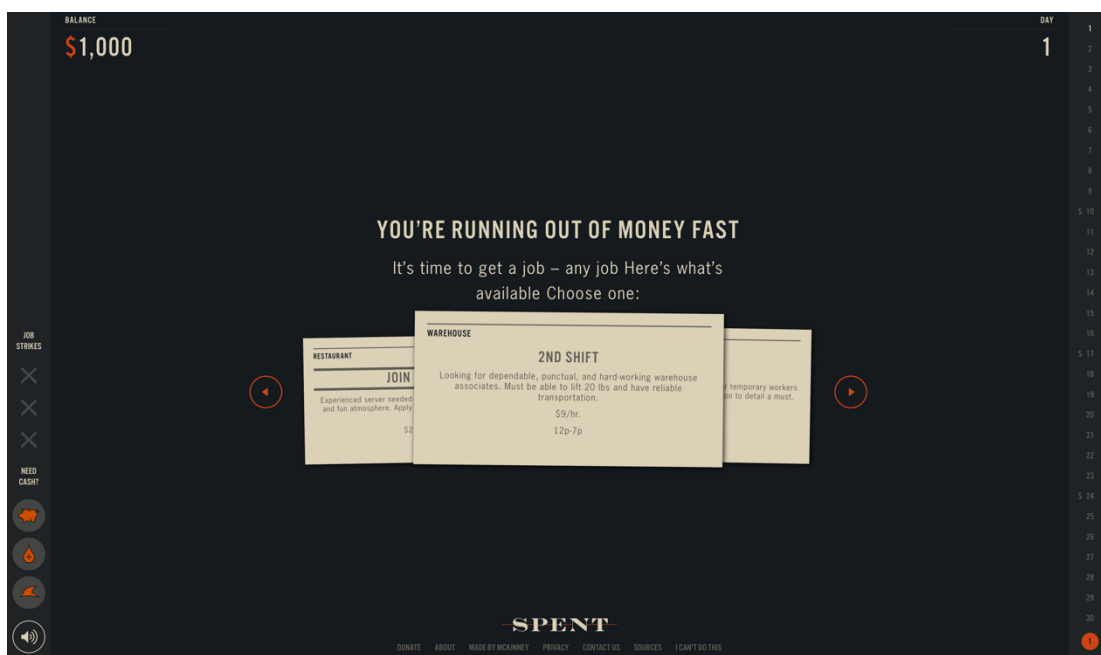


Figura 1 - Captura de pantalla de la interfaz de Spent. Puede observarse la primera decisión que debe tomar el interactor: qué trabajo elegir.

Tras algunas de las decisiones tomadas, el juego arroja una serie de datos estadísticos e información relativa a qué impacto tienen esas decisiones a nivel social, por ejemplo: “You chose to live farther away from your job, so your rent is lower. But your gas costs are higher. In fact, for every dollar a working family saves on housing,

⁷ <http://playspent.org>

they spend an additional 77 cents on transportation” [Eliges vivir más lejos de tu lugar de trabajo, así tu alquiler es más barato. Pero tus costos de combustible son más altos. De hecho, por cada dólar que una familia trabajadora ahorra en alojamiento, gastan 77 centavos adicionales en transporte] (McKinney, 2011, s/p).

La interfaz se sostiene en una serie de elementos gráficos (barras laterales, íconos e ilustraciones), texto (que configura la principal vía de vehiculización de la información), ambientación sonora (que en una interacción incluye voz) y una serie de botones que brindan las opciones entre las que el interactor debe elegir.

¿Cómo calificar a esta obra como un documental interactivo, entonces? Por un lado está el sustrato base: Si bien la interacción se desarrolla en una situación de ficción, la experiencia refiere a aspectos de la realidad sustentados en informes académicos o periodísticos adecuadamente documentados⁸. Por otro lado, la obra toma la forma de un videojuego que construye una situación completamente ficcional, que si bien refiere a aspectos de la realidad, podría argüirse que en tal sentido no se distancia mucho de lo que realiza una película de ficción basada en hechos reales. Esto la convierte en una obra compleja o porosa desde el punto de vista del cine documental, no es una obra estrictamente documental, pero tampoco deja de serla. Al mismo tiempo, *Spent* participó de la edición 2011 del DocLab de IDFA. El International Documentary Filmfestival Amsterdam (IDFA)⁹ es el principal festival de cine documental a nivel mundial, y su DocLab¹⁰ es un espacio que desde 2007 “has been exploring the art of interactive and immersive non-fiction... During the festival we showcase the best new interactive documentary art” [ha estado explorando el arte de la no-ficción interactiva e inmersiva... Durante el festival mostramos el mejor arte documental interactivo nuevo] (IDFA, 2019, sección About, párr. 1) y su *claim* es “exploring interactive and immersive documentary art since 2007” [explorando el arte documental interactivo e inmersivo desde 2007] (IDFA, 2018, sección Interactive and immersive non-fiction, párr. 1). En este sentido, es necesario reconocer el rol que juegan actores como los festivales de cine en tanto espacios de validación; se puede discutir desde la academia la naturaleza de una obra, pero el hecho de que un espacio

⁸ http://playspent.org/html/files/sources/umd_spent_sources-2.pdf

⁹ <https://www.idfa.nl/en/>

¹⁰ <https://www.idfa.nl/en/info/about-idfa-doclab>

especializado en la exhibición de documentales interactivos incluya en su selección a una determinada obra marca una señal.

Otro caso similar al del DocLab, pero con un perfil claramente académico, es el de Docubase¹¹, una plataforma desarrollada por el Open Documentary Lab del Massachusetts Institute of Technology (MIT). Docubase se presenta como “a curated database of the people, projects, and technologies transforming documentary in the digital age” [una base de datos curada de personas, proyectos y tecnologías que transforman el documental en la era digital], cuya misión es “to collect, showcase, and inspire new documentary forms and the tools, processes, and makers behind them” [recolectar, mostrar e inspirar nuevas formas documentales y las herramientas, procesos y creadores detrás de ellas] (MIT Open Documentary Lab, 2019, sección About, párr. 1, 2). Según establece la propia plataforma, los criterios con los que se realiza esa curaduría son: “1. Innovative use of emerging technologies or techniques for documentaries that enable interactive, participatory, networked, immersive, locative, or other experiential forms. 2. Artistic, social, cultural merit or impact” [1. Uso innovador de tecnologías o técnicas emergentes para documentales que permiten formas experienciales interactivas, participativas, conectadas en red, inmersivas, locativas u otras. 2. Mérito o impacto artístico, social, cultural] (MIT Open Documentary Lab, 2019, sección About, párr. 9, 10). En este sentido, Docubase funciona también como un espacio de validación: la inclusión de una obra en esta plataforma, respaldada por una institución académica de prestigio como el MIT, nos obliga a considerarla en tanto documental interactivo. ¿Qué sucede entonces con las obras cuyo sustrato como representación de la realidad se apartan un palmo del tratamiento documental? Observemos el caso de *Way To Go*¹² (Morisset, 2015), una obra producida por el estudio interactivo del National Film Board¹³ de Canadá que se encuentra indexada en Docubase. La obra propone un paseo interactivo por un bosque que integra video 360, dibujo a mano e imágenes generadas por computadora, donde el interactor controla a un personaje animado que puede caminar, correr, saltar, volar, permanecer quieto o detenerse a observar en un entorno 360 que se puede experimentar

¹¹ <https://docubase.mit.edu/>

¹² <http://a-way-to-go.com/>

¹³ <https://www.nfb.ca/interactive/>

en un navegador web o utilizando un casco de realidad virtual (o *head-mounted display*, HMD, como se lo conoce en inglés) conectado a la computadora.

Parte del material visual está construido a partir de tomas de video en 360 y planos detalle de breve duración que muestran el entorno natural: insectos, detalles de la corteza de un árbol, plantas, etc., que en una primera instancia podríamos considerar como material audiovisual documental, en el sentido de que se trata de un registro tomado de la realidad. Sin embargo, si atendiéramos al rol que ese material juega en la totalidad de la obra, encontraríamos cierta dificultad en reconocerlo de tal forma. Si trazáramos un paralelismo con el ámbito cinematográfico, podríamos decir que el material audiovisual de *Way to Go* es utilizado de forma similar al uso que se le da en una película experimental no documental: el material fue capturado en la realidad, pero no es tratado como un discurso *sobre* la realidad.



Figura 2 - Way to Go.

Otro espacio que vale la pena mencionar es el Observatorio del documental interactivo Interdoc¹⁴, dirigido por Arnau Gifreu y Valentina Moreno. Se trata de uno de los principales espacios académicos para la reflexión en torno al documental interactivo de habla hispana que se propone, entre otras cosas, “delimitar un espacio independiente dedicado al estudio, análisis, producción y el intercambio del documental interactivo” (Interdoc - Observatorio del documental interactivo, 2019, sección Objetivos, párr. 10) Al igual que la Docubase del Open Documentary Lab, Interdoc cuenta con un apartado dedicado a la indización y análisis de más de 80 documentales interactivos.

¹⁴ <http://www.inter-doc.org/>

Aquí sucede una situación similar a las referidas anteriormente, ya que entre los documentales interactivos listados en Interdoc aparece *Take This Lollipop*^{15 16} (Zada, 2011), un cortometraje de ficción interactivo que al vincularse con la cuenta de Facebook del interactor muestra la información personal a la que acceden las aplicaciones de Facebook desarrolladas por terceros y expone las vulnerabilidades en relación a la privacidad que tiene la plataforma. En el cortometraje un actor interpreta a un personaje retratado como un acosador que utiliza las redes sociales para encontrar a sus víctimas y va navegando a través de la información privada del interactor: fotografías, perfiles de amigos, ubicación, etc.



Figura 3 - Take This Lollipop. La fotografía que aparece pegada en el tablero corresponde a la foto de perfil de Facebook del interactor.

Gifreu es consciente de la condición ficcional del relato al que nos enfrentamos y aclara lo siguiente en la página en la que reseña el proyecto: “**No se trata de un documental interactivo** pero lo hemos añadido al índice porque avanza aspectos cruciales relacionados con la web semántica y el futuro del documental en el entorno digital” (Gifreu, 2014, sección Thake This Lollipop, párr. 2). Este tipo de situaciones da cuenta de lo complejo que ha sido delimitar el campo del documental interactivo,

¹⁵ <http://www.takethislollipop.com/>

¹⁶ El proyecto se lanzó en 2011 y estuvo online hasta mediados de 2018, cuando su realizador, Jason Zada, decidió bajarlo de la web ya que los cambios implementados por Facebook en su plataforma a lo largo de los años hicieron que dejara de funcionar como debía. Actualmente al ingresar a la url del proyecto, el sitio web muestra solo un mensaje de la cuenta personal de Facebook de Zada donde explica lo sucedido. La experiencia de un interactor con la plataforma puede verse en: https://www.youtube.com/watch?v=pbQm-nIMo_A

donde muchas veces se trabaja sobre un terreno más amplio, de *narrativas interactivas*, donde el documental, o las obras que trabajan sobre un tratamiento de la realidad conforman un grupo específico de obras, pero no logra conformar la categoría que los abarca a todos. Al mismo tiempo, la relativa juventud del campo disciplinar puede llevar, como en este caso, a apelar a obras que no cumplen con la delimitación del objeto, pero que presentan elementos o características que contribuyen en gran medida a su comprensión.

Los tres ejemplos mencionados anteriormente de plataformas que funcionan como agregadoras de documentales interactivos que incluyen en sus índices o bases de datos obras que se apartan del terreno del documental deben servir, ante todo, para reflexionar en torno a la complejidad que presenta el campo del documental interactivo, que conforma un terreno relativamente nuevo, donde las densificaciones conceptuales han ido de la mano de los propios creadores, los espacios de validación y algunos trabajos teóricos, y donde la academia tiene mucho para aportar aún, elaborando herramientas que permitan una delimitación clara y precisa.

Este trabajo es consciente de esta problemática, y con el objetivo de contribuir a una distinción más clara, se optó por incluir en el análisis casos que se distancian del tratamiento documental tomando en un sentido riguroso, pero indicando este factor en cada caso, y rescatando las contribuciones al concepto de interacción que puedan aportar.

iii. Noción de interacción

Si se entiende al documental interactivo como un subgénero dentro de las narrativas interactivas y no como una continuación del documental cinematográfico, el foco de la comprensión se pone sobre la condición interactiva. Esto no significa perder de vista la relación que tienen estas obras con la representación de la realidad, sino que más bien obliga a incorporar algunas reflexiones sobre lo que significa la interactividad y qué características tiene.

Varios autores cargan las tintas sobre la condición de lo interactivo que exige una participación física, sobre todo al contraponerlas con las narrativas no interactivas (como el cine, la televisión, el libro, etc.), en las que la participación es solamente cognitiva (por medio de la interpretación). Dice Gaudenzi (2009) que “the interactive documentary adds the demand of some physical participation (decisions that translate

in a physical act such as clicking, moving, speaking, tapping, etc...)] [el documental interactivo añade la demanda de participación física (decisiones que se traducen en un acto físico como clickear, mover, hablar, tocar, etc...)] (p. 32).

Sin embargo, lo central en la condición de lo interactivo no es tanto la incorporación de una acción física por parte del interactor, sino que lo medular es una toma de decisión expresada que opera transformaciones sobre la obra, y en este sentido, no importa tanto si la expresión de esa decisión es una acción física o de otra naturaleza, entre otras cosas porque una acción física sin una participación cognitiva (la toma de decisiones), resulta en una interacción vacía, que no supera a la de pasar las páginas de un libro.

La característica a destacar, por lo tanto, no es tanto la de que en el documental interactivo existe la posibilidad de realizar un aporte físico, sino de que la participación cognitiva ya no queda solo en el terreno de la interpretación, sino que ahora produce transformaciones tangibles sobre la obra (seleccionar, ordenar, aportar, etc.).

Otras definiciones ponen el énfasis en la relación entre las personas y la tecnología:

interaction... will be considered the ensemble of transformations that occur to the artefact's components as a result of the human-machine interaction... Interactivity is seen as native, as constitutive of the digital artefact. The user is not 'observing' the digital artefact, not 'controlling' it, but 'being transformed' by it [interacción... será considerada el conjunto de transformaciones que ocurren a los componentes del artefacto como resultado de la interacción persona-máquina... La interacción es vista como un componente nativo y constitutivo del artefacto digital. El usuario no está "observando" el artefacto digital, ni "controlándolo", sino que está "siendo transformado" por él.] (Gaudenzi, 2013, p. 15)

Sin desmerecer los aciertos que tiene esta definición, que rescata los procesos de transformación, cabe mencionar que esta concepción exige entender la interacción siempre vinculada a un sujeto humano, lo cual deja de lado algunas producciones igualmente interactivas, pero que sufren transformaciones a partir de estímulos o acciones que no dependen de decisiones que toma el interactor. Un ejemplo de esto

puede ser el proyecto *ListenTree*¹⁷ (Dublon y Portocarrero, 2015), una instalación que convierte a los árboles en parlantes por medio del uso de transductores, amplificadores y una pequeña computadora conectada a internet, generando una experiencia por medio de la cual las personas pueden escuchar distintos sonidos al apoyar sus orejas en el árbol. Los sonidos pueden ser grabados o transmitidos en vivo por medio de conexión a internet. En el segundo caso el contenido de la experiencia es producto de condiciones que no dependen de la voluntad del interactor ni del autor, sino que se trata de una experiencia que es transformada por lo que esté sucediendo en el lugar donde se está registrando el sonido que está siendo transmitido. Podría pensarse también en otras alternativas, como relatos que se modifican en función de determinadas condiciones captadas por sensores como acelerómetros, GPS, sensores infrarrojos, sensores de luz, humedad, etc., dando lugar a un tipo de interacción orientada a contextos (ver capítulo II-b)-ii). Otra posibilidad puede consistir en conformar el contenido de la obra (o parte de él) a partir de insumos ya existentes y que se encuentren disponibles en la web, de esta forma el contenido estaría siendo proporcionado por usuarios que no lo hacen de forma consciente, originando lo que podríamos llamar “autoría incidental” (ver capítulo IV-b)-iii).

Otro hincapié frecuente en el abordaje recae sobre la condición de no-linealidad de las narrativas interactivas. Dice Gifreu (2011) que “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” (p. 9). Si bien la no-linealidad es un elemento presente en la mayoría de los documentales interactivos, cabe proponer dos matices:

Por un lado, la condición no lineal como requisito *sine qua non* excluye a algunos tipos de documentales interactivos que presentan una estructura lineal, pero en los que la interactividad reside en la capacidad del interactor de controlar a un personaje o controlar el avance del relato.

Por otra parte, es necesario reconocer que hay películas que rompen la linealidad a través de recursos de analepsis y prolepsis y otros procesos de montaje, como en el caso del film *21 grams* (González Iñárritu, 2003). La diferencia radica en que mientras que en el audiovisual quien rompe con la linealidad es el autor (lo que hace que lo que

¹⁷ <https://listentree.media.mit.edu/>

veamos como espectadores sea el resultado lineal de una narrativa no-lineal, y este punto puede llevar a la confusión de entenderlo como una estructura indefectiblemente lineal), en el documental interactivo es el interactor el que puede elegir cómo romper esa linealidad, o cómo construir su propia linealidad a partir de una matriz no-lineal que la plataforma le ofrece. Entonces el corazón del asunto radica en que más que la ruptura de la linealidad lo que define al documental interactivo es la capacidad de control sobre (o participación en) la obra. En tal sentido, podemos coincidir en que ““a characteristic of the informatics concept of ‘interaction’”, says Jensen, ‘is the central placement of the concept of ‘control’.’ (1999:168) Jensen” [“una característica del concepto informático de ‘interacción’, dice Jensen, “es el lugar central que ocupa el concepto de ‘control’.” (1999:168) Jensen] (Gaudenzi, 2009, p. 14).

Entonces, interacción podría entenderse, desde una perspectiva general que busque abarcar la mayor cantidad de posibilidades, como la capacidad de transformación de la obra a partir de distintos estímulos, poniendo en condición de co-creación al autor, al interactor, a contextos o condiciones o incluso a autores incidentales, habilitando nuevas relaciones de control sobre la obra de parte de los distintos actores que intervienen en ella. Esta conceptualización de interacción no impide, claro está, la formulación de otras definiciones que puedan responder a necesidades más específicas ante determinados propósitos, o distinguir distintos tipos y niveles de interacción.

iv. Estructura narrativa y estructura experiencial

El cine documental ha estructurado su discurso de forma narrativa, ya sea apelando a la estructura dramática clásica que comprende un relato en tres actos, protagonistas, personajes secundarios, objetivos de acción, conflictos, etc., como en la mayoría de los documentales que siguen un tratamiento observacional, o a una estructura lógico-argumental que se ordena en torno a ejes temáticos, como en el caso de los documentales que se recuestan sobre la modalidad expositiva (Nichols, 1997).

El documental interactivo, en cambio, puede adoptar una forma mucho más abierta, que por momentos puede aproximarse a la estructura narrativa clásica, y por momentos puede ofrecer una estructura que podríamos reconocer más próxima a la *experiencia*, sin un comienzo o un fin claramente delimitados, sin una duración

preestablecida o demarcada y sin una relación de antecedente-consecuente entre los distintos elementos que componen la obra.

Tomemos como ejemplo el documental interactivo chileno *MAFI*^{18 19} (Nuñez, Lucco, Rojas y Murray, 2012). Se trata de una plataforma que pone a disposición más de un cenentar de microdocumentales realizados por más de 40 documentalistas, con algunos denominadores comunes: los documentales tienen un minuto de duración, se realizan con cámara fija sobre trípode y se ubican geográficamente dentro de Chile.

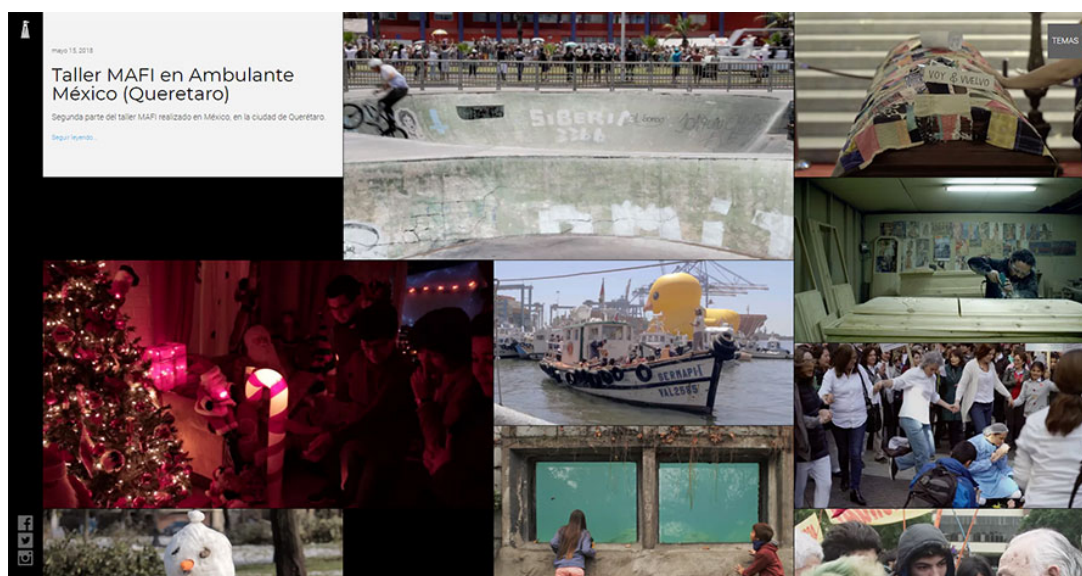


Figura 4 - Pantalla principal de MAFI, cada una de las imágenes rectangulares dirige a un microdocumental.

La plataforma ofrece tres criterios de ordenamiento del material disponible: una página principal con desplazamiento vertical con miniaturas de cada video, ordenados en forma de mosaico; por temas, agrupando los videos en cinco ejes temáticos; y geográfico, georreferenciando en un mapa de Chile el lugar en el que cada microdocumental fue filmado. Independientemente de esto, el interactor puede seleccionar qué ver con total libertad, tomando o no alguno de los criterios que ofrece la plataforma, viendo la cantidad de material que desee en la cantidad de instancias que desee, y saltando de un microdocumental a otro en el orden que quiera. De esta forma es posible que cada interactor que se vincule con este documental interactivo vea una serie de videos casi única, al cabo de la que tendrá, no un relato organizado y

¹⁸ <http://mafi.tv/>

¹⁹ Desde febrero de 2020 el sitio no se encuentra disponible por motivos relacionados con el servidor donde se alojaba el proyecto. Si bien de momento el proyecto no se encuentra disponible en la web, el análisis presentado se desprende del trabajo de campo realizado mientras el proyecto se encontraba activo y en línea.

predefinido sobre la realidad chilena, sino una *experiencia* que lo aproxima a diferentes instantáneas de la realidad con un tratamiento documental.

Otro ejemplo es el ya citado *Way To Go*²⁰, un proyecto que no desarrolla un relato, sino que más bien se centra en explorar las posibilidades estéticas y creativas de la realidad virtual y los entornos 360 (tecnologías que recién estaban comenzando a tomar la forma que adquirirían luego) y que concentra su mayor potencial y atractivo en los estímulos visuales y sonoros que ofrece y la dinámica que propone para explorarlos.

Cabe aclarar que la condición experiencial no determina la estructura del documental interactivo, sino que amplía el abanico de posibilidades. Un documental interactivo puede presentar tanto una estructura estrictamente narrativa o argumental similar a la del documental lineal, una estructura orientada a la experiencia de estímulos visuales y sonoros con énfasis en lo estético, o una combinación de ambas en cualquier medida.

v. Definiciones de documental interactivo

En este subcapítulo se realizará un repaso de algunas de las definiciones que han realizado de documental interactivo distintos autores para finalmente proponer una definición propia, o al menos, reconocer los elementos centrales que deberían incluirse en una definición.

Gifreu (2011) lo entiende 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 contemplen.” (p. 8)

Por su parte, Gaudenzi (2013) sostiene que “interactive documentaries are digital non-linear narratives that use new media to relate and describe reality.” [los documentales interactivos son narraciones digitales no lineales que utilizan los nuevos medios para relacionar y describir la realidad] (p. 10), y a su vez propone entenderlos como entidades vivas, introduciendo el concepto de

“Living Documentary”, where interactive documentaries are seen as a “living forms”. Drawing on Maturana and Varela’s notion of “autopoiesis” and

²⁰ <http://a-way-to-go.com/>

Deleuze's assemblage theory the definition of "Living Documentary" wants to put the emphasis on the relational nature of interactive documentaries and on their capacity to engender change ["Documental Vivo", en el cual los documentales interactivos son encarados como "formas vivas". Partiendo de la noción de "autopoiesis" de Maturana y Varela, así como de la teoría del ensamblaje de Deleuze, la definición de "Documental Vivo" quiere hacer hincapié en el carácter relacional de los documentales interactivos y en su capacidad para generar cambios]. (p. 10)

Esta noción nos permite ver al documental interactivo desde la perspectiva de su carácter de objeto relacional y poner de relieve la forma en la que, como ningún otro medio, artefacto o dispositivo narrativo, pone en relación a los distintos actores del proceso comunicativo. Dice Gaudenzi (2013) que el documental interactivo "is the result of interconnections that are dynamic, real time and adaptative. An interactive documentary as an independent and stand-alone artefact does not exist" [es el resultado de interconexiones que son dinámicas, en tiempo real y adaptativas. Un documental interactivo en tanto artefacto independiente y único no existe] (p. 74).

A partir de estas contribuciones podemos entender al documental interactivo como una obra que realiza un tratamiento creativo de la realidad, que puede ofrecer tanto una propuesta narrativa como experiencial que implica una transformación tangible en la propia obra a partir de una o varias interacciones.

A partir de esta distinción, resulta relevante analizar qué características pueden tener las interacciones y de qué forma reconfiguran las relaciones de control sobre los contenidos y las producciones simbólicas que conforman la obra.

b) Figuras interactivas

En este capítulo se buscará reconocer distintas formas de ejecutar la interacción, ya sea identificadas por autores en textos ya publicados o reconocidas a partir de distintos documentales interactivos, y agruparlas bajo categorías analíticas.

Entendemos como figura interactiva a la unidad mínima de interacción posible que configura un tipo de acción único, delimitado y diferenciado de otras. En tal sentido, las figuras interactivas en sí mismas no necesariamente definen la experiencia global en términos de interacción de un documental interactivo, sino que estos pueden

articular distintas figuras y dar lugar a diferentes dinámicas (que se analizarán en el subcapítulo siguiente).

i. Interacción física

La interacción física configura la forma más básica de interacción posible. Ante un estímulo físico, como el click del mouse o la presión de un botón en otro tipo de periférico, el toque o el deslizamiento de los dedos en una superficie táctil, el desplazamiento físico o la producción de sonido en una instalación o una obra interactiva desarrollada en el espacio, la obra devuelve una respuesta: da paso a un nuevo contenido o permite un avance en la experiencia.

En su forma más reducida no reporta ningún aporte semántico a la obra o a la experiencia, si no que configura un paso necesario a seguir para poder avanzar en el relato. En tal sentido podría equipararse a pasar la página de un libro, acción física necesaria para poder avanzar en la lectura de un texto, pero que adquiere un componente que se aproxima a lo lúdico si se contrasta con la experiencia del cine documental, un formato que no espera la acción del espectador para desarrollarse.

Un ejemplo de esto puede ser *Welcome to Pine Point*²¹ (Shoebridge y Simons, 2011), donde la narrativa se sostiene principalmente en un texto escrito que desarrolla un relato en primera persona y va apareciendo sobre un fondo de video documental o materiales gráficos (fotografías, dibujos, animaciones, etc.) y sonido (música, ambientes sonoros, voces). Cada conjunto de texto, video, gráfica y sonido, que llamaremos *módulo*, va apareciendo de forma episódica y la principal figura interactiva disponible para el interactor es la de clicar sobre botones de “Next” o “Prev.” que permiten avanzar hacia el siguiente módulo o volver a reproducir el previo, respectivamente. A su vez, los módulos están organizados en capítulos que pueden ser navegados a través de un menú específico que funciona a modo de índice. Esta dinámica, que remite al pasar de las páginas de un libro, permitiendo volver atrás y hacer una relectura, pero aplicado a un contenido multimedia, no significa un aporte semántico a la obra, no se relaciona con un trabajo de interpretación ni permite de por sí una experiencia sustancialmente distinta entre interactores, sino que más bien se centra en la capacidad que se le otorga al interactor de control sobre el flujo del relato.

²¹ <http://pinepoint.nfb.ca/#/pinepoint>

El interactor puede tomarse su tiempo para vincularse con los estímulos visuales y sonoros y cuando ha decidido que es tiempo de avanzar hacia la siguiente serie de contenidos, ejecutar la acción. Si bien la obra presenta una estructura mayormente lineal en ese sentido, y la organización de los módulos en capítulos conserva una estructura narrativa, esta dinámica de interacción la aproxima también a la condición de *experiencia*.

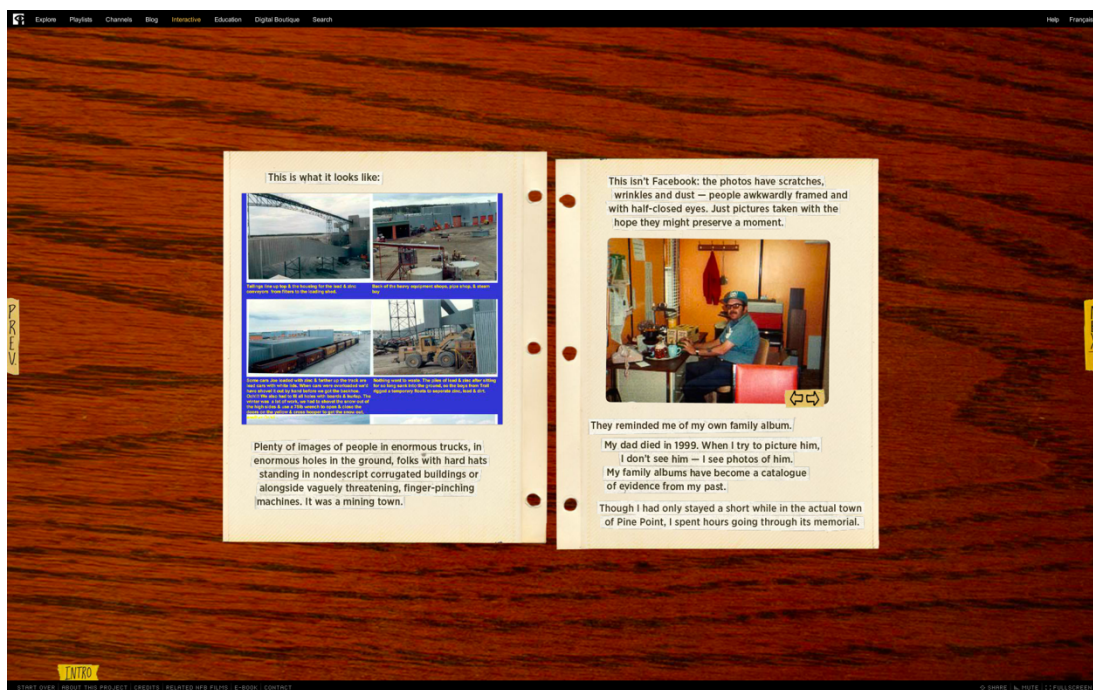


Figura 5 - Welcome to Pinepoint. Las flechas sobre la foto permiten cambiar la foto que se muestra. Pueden observarse los botones de “Intro”, “Next” y “Prev.”

Otro caso que apela a esta figura es el documental interactivo argentino *Mujeres en venta*²² (Irigaray, 2015), dirigido por Fernando Irigaray, producido por Gisela Moreno y desarrollado por DocuMedia, un proyecto de la Universidad Nacional de Rosario (UNR) dedicado a la creación de documentales multimedia e interactivos. El documental aborda la problemática de la trata de personas con fines de explotación sexual en Argentina apelando a una serie de materiales documentales (entrevistas a especialistas y relatos documentales de personajes) que se articulan junto a información expresada en forma textual y gráfica organizada en cinco capítulos que se navegan a través de un sitio web con desplazamiento vertical. En este caso, la estructura del documental interactivo es absolutamente lineal, donde la capacidad de interacción consiste en controlar el flujo del relato a través del desplazamiento vertical

²² <http://www.documedia.com.ar/mujeres/>

(pudiendo avanzar o retroceder) o saltando directamente hacia alguno de los capítulos, y la experiencia que tiene cada interactor es esencialmente similar. Sin embargo, podemos reconocer que la interacción implica un aporte semántico, teniendo en cuenta que el avance del relato depende de la acción explícita del interactor en profundizar en un tema que suele ser invisibilizado.



Figura 6 - Una de las gráficas que forman parte de Mujeres en venta. En la esquina inferior izquierda puede verse la estructura del documental interactivo, donde cada punto dentro de un círculo indica un capítulo y donde lo que aparece marcado en rojo indica el avance realizado.

ii. Toma de decisión

Otra forma de interacción sucede cuando la acción física es acompañada por un aporte cognitivo del interactor. En tal sentido, podemos decir que la interacción no radica tanto en la acción física en que se expresa, sino en el proceso cognitivo o toma de decisión que hay por detrás. Dicho de otro modo, esta figura interactiva consiste en la capacidad que tiene el interactor de tomar una decisión, y que esa toma de decisión, generalmente expresada a través de una acción física, tenga un correlato directo y mayormente inmediato en la experiencia de usuario que ofrece el documental interactivo.

En el caso de *Capturing reality*²³ (Ferrari, 2008) nos encontramos ante un documental interactivo que cuenta con entrevistas a 38 documentalistas entre los que

²³ <https://capturingreality.nfb.ca/>

se encuentran algunos de los principales referentes del cine documental, como Patricio Guzmán, Errol Morris, Werner Herzog, Eduardo Coutinho y Alanis Obomsawin, entre otros. Las entrevistas se encuentran divididas en 163 clips breves que rondan el minuto de duración. Los clips se encuentran organizados en una interfaz interactiva que permite ordenarlos por cineasta (por cada documentalista puede haber entre uno y nueve clips) o por temas (entre los que se encuentran, por ejemplo, “explorando el género”, “la toma”, “sonido”, “edición”) y subtemas (“¿qué es el documental?”, “adaptarse a las circunstancias”, “diseñando el sonido” y “trabajando con el material”, entre otros), que agrupan los clips bajo dichos criterios. De esta forma, el interactor puede decidir de qué tratará su experiencia de *Capturing Reality*, que puede variar desde conocer el pensamiento de uno o más documentalistas (que a su vez pueden tener miradas convergentes o heterogéneas), hacer un abordaje temático y concentrarse en aspectos más técnicos (sonido, edición), conceptuales (qué es el documental), o relativos a la experiencia de la realización (cómo vincularse con los sujetos filmados, cómo conseguir la mejor toma), o incluso un recorrido más libre o exploratorio.

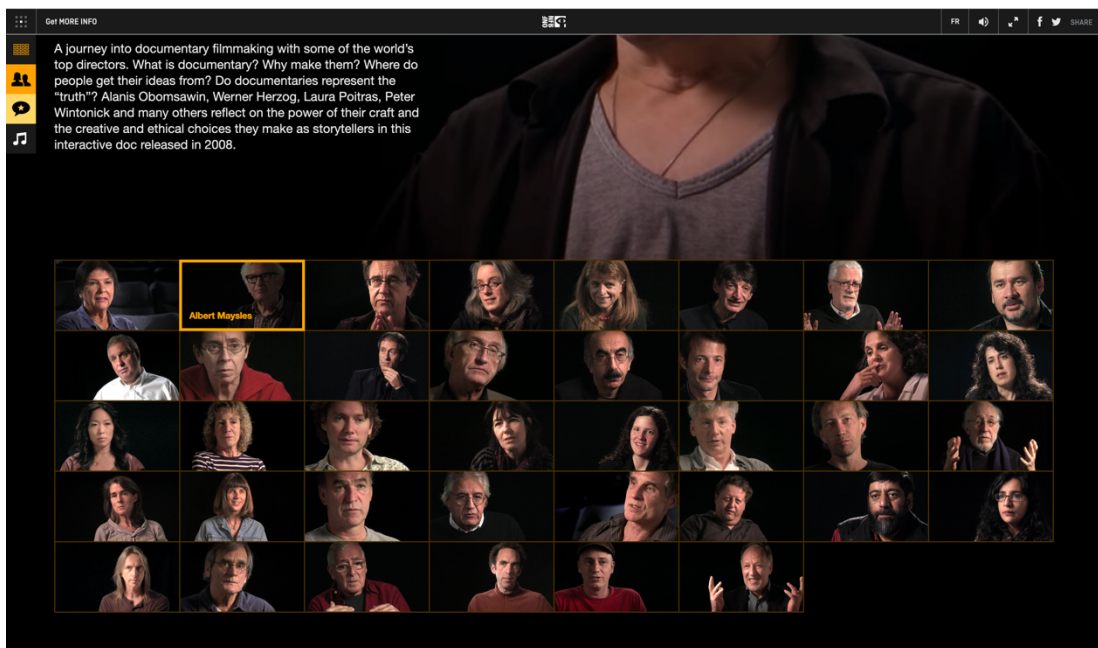


Figura 7 - *Capturing Reality*. La imagen muestra la grilla de documentalistas entrevistados que conforman la obra.

Si en el documental lineal decimos que el relato se puede estructurar bajo una forma narrativa o argumental, y podemos asociar la trama a esa estructura (“el documental trata de...”), en este caso tanto la trama como la estructura dependerán de los contenidos específicos que se elijan y la forma específica en la que esos contenidos

se articulen en función de las decisiones que tome el interactor. En tal sentido, podemos decir que la tarea que realiza el interactor bajo esta figura se aproxima a la del montajista en el documental lineal, con una diferencia importante: en el documental interactivo es un ejercicio de montaje *a priori*, donde el interactor va conociendo sobre la marcha el material que decide yuxtaponer (a lo sumo con cierta información contextual, como la persona entrevistada o la temática de la que trata el clip en este caso específico) y que ya ha pasado por un proceso de montaje previo (en este caso, la selección de 163 clips breves de un material bruto de más de 80 horas, en otros casos puede haber incluso escenas ya montadas donde el interactor decide la forma en la que esas escenas se articulan), mientras que en el documental lineal el montaje es el resultado de un proceso consciente y altamente especializado en el que el montajista conoce de antemano todo el material de trabajo disponible.

iii. Contenido generado por el usuario

Podemos entender el contenido generado por el usuario (CGU) como una figura interactiva que consiste en la capacidad que tiene el interactor de crear una pieza que pasa a integrar la obra o plataforma interactiva, sumándose a la narrativa o experiencia de usuario, y que puede ser accedida, vista o experimentada por otros interactores. Es una figura que se conforma en torno a la idea de colaboración o participación creativa, y que le otorga al interactor la condición de co-autor o co-creador.

Podemos encontrar esta figura interactiva en *PRIMAL*²⁴ (Folklore, Hayeur, Archain y Stagnaro, 2014), un documental interactivo coproducido por el NFB y el canal de televisión argentino Encuentro que se propone reflexionar sobre el grito como expresión de algunas de las emociones más potentes del ser humano. Para ello la obra tiene dos componentes: un módulo participativo en el que se invita al interactor a contribuir con un video de un grito a la conformación de lo que el proyecto se propone como “a collective eternal scream” [un grito eterno y colectivo] (Folklore, Hayeur, Archain, & Stagnaro, 2014, s/p), y un módulo expositivo, donde se pueden ver los gritos aportados por los interactores, así como relatos documentales breves en los que diez adolescentes de Argentina y Canadá cuentan algunos aspectos de sus vidas, por qué gritan y qué emociones expresan en sus gritos.

²⁴ <http://primal.nfb.ca/es>

El módulo expositivo se estructura en bloques que agrupan nueve gritos contribuidos por interactores, tras los cuales aparece un menú que brinda algunas de las siguientes opciones: seguir escuchando gritos de forma aleatoria, escuchar gritos según la emoción que expresan esos gritos (en una clasificación que ofrece trece categorías posibles, como “alegría”, “frustración”, “tristeza”, “placer”, “soledad”, etc.), dejar de escuchar gritos y terminar la experiencia, conocer la historia de alguno de los diez adolescentes (la plataforma sugiere en cada caso una historia en particular, pero permite elegir cualquiera de las diez), o contribuir a la obra grabando el video de un grito. En el módulo participativo se invita al interactor a elegir un filtro con una animación que se aplicará sobre el video, grabar el grito utilizando la cámara de la computadora o el dispositivo móvil y luego aplicar una etiqueta indicando qué emoción expresa el grito. También existe la posibilidad de grabar el video y enviarlo por correo.

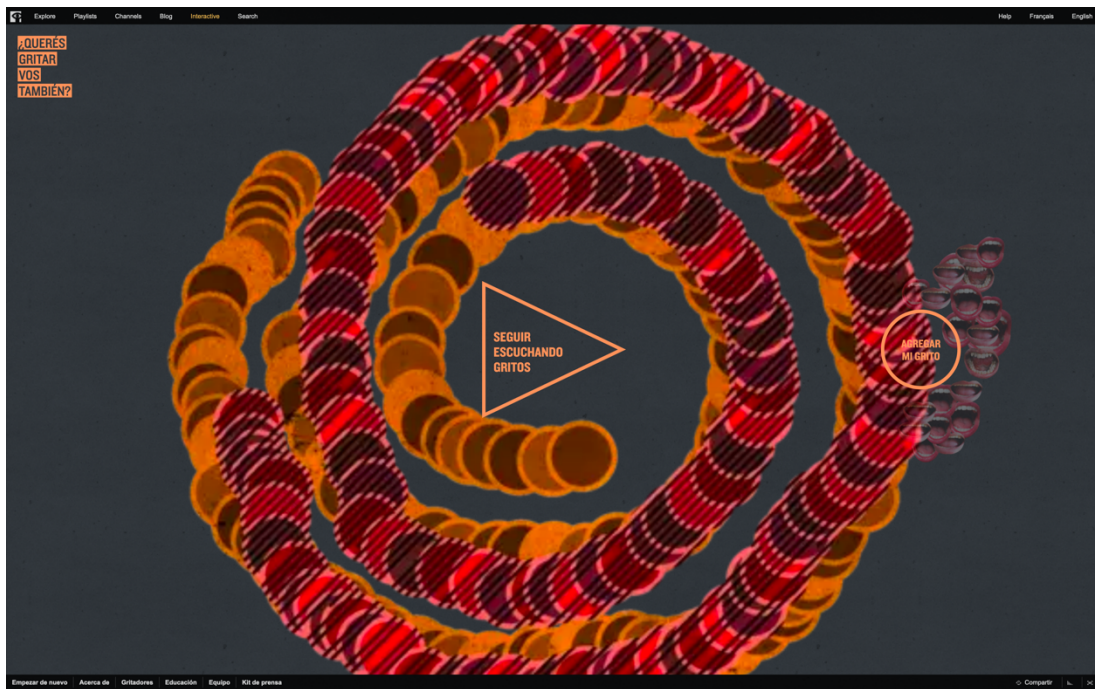


Figura 8 - Primal. La imagen muestra la interfaz que permite continuar mirando gritos o contribuir grabando un grito propio.

*A Journal of Insomnia*²⁵ (Braun, Choinière, Duverneix y Lambert, 2013) aborda el problema del insomnio combinando el relato documental de cuatro personas más la experiencia de los interactores aportada de forma colaborativa. El documental interactivo parte de la figura de Insomia, una suerte de inteligencia artificial ficcional que cumple las veces de guía de la experiencia. Luego de una breve introducción, el interactor debe elegir a uno de los cuatro personajes que narrarán su experiencia de insomnio, con quien deberán agendar una cita, puesto que la experiencia funciona únicamente de madrugada. En el día y hora agendado, el interactor recibe un correo electrónico con un link que le permite acceder a la experiencia completa, disponible solo por dos horas luego de recibido el correo. Luego de conocer la experiencia del personaje seleccionado, la plataforma muestra una pregunta al interactor, seleccionada aleatoriamente de una base de más 80 preguntas posibles, que sirve como disparador para que cuente su propia experiencia. Así el interactor podrá grabar un video con la cámara de su computadora, escribir un texto con su teclado o hacer un dibujo, realizando un trazo blanco sobre fondo negro con su mouse. Luego de realizar la contribución podrá ver los aportes realizados por otros interactores hasta que decida culminar su experiencia.

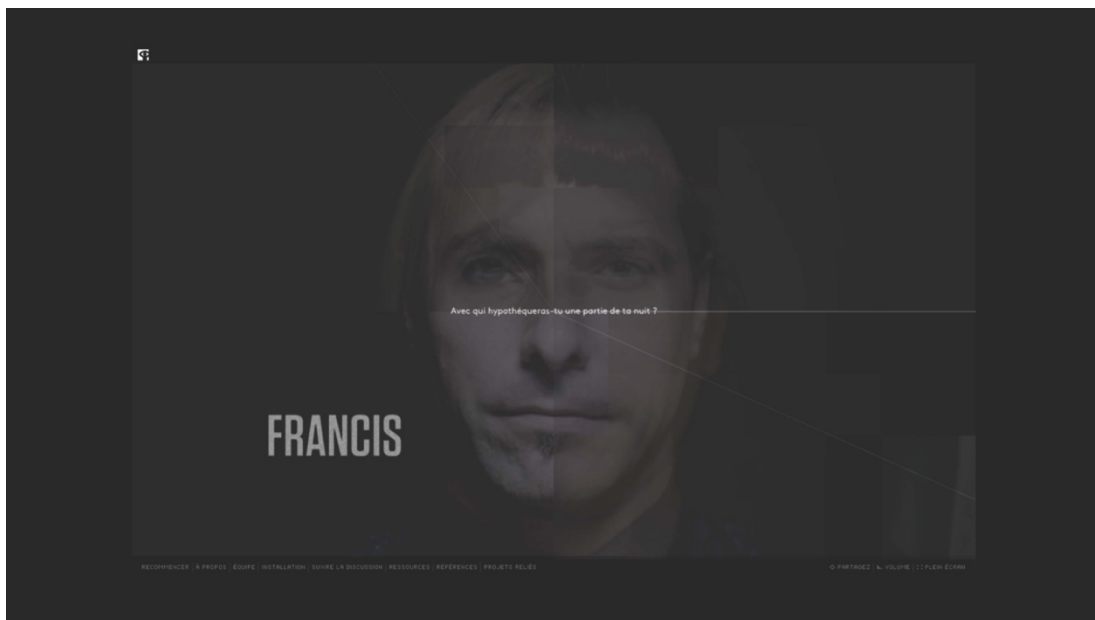


Figura 9 - A Journal of Insomnia. La imagen muestra la interfaz en la que puede elegirse uno de los cuatro personajes disponibles que ofician de disparador de la experiencia.

²⁵La plataforma se encuentra actualmente fuera de línea. En el sitio del NFB puede encontrarse material que describe la experiencia:

https://www.nfb.ca/interactive/a_journal_of_insomnia/#/insomnia

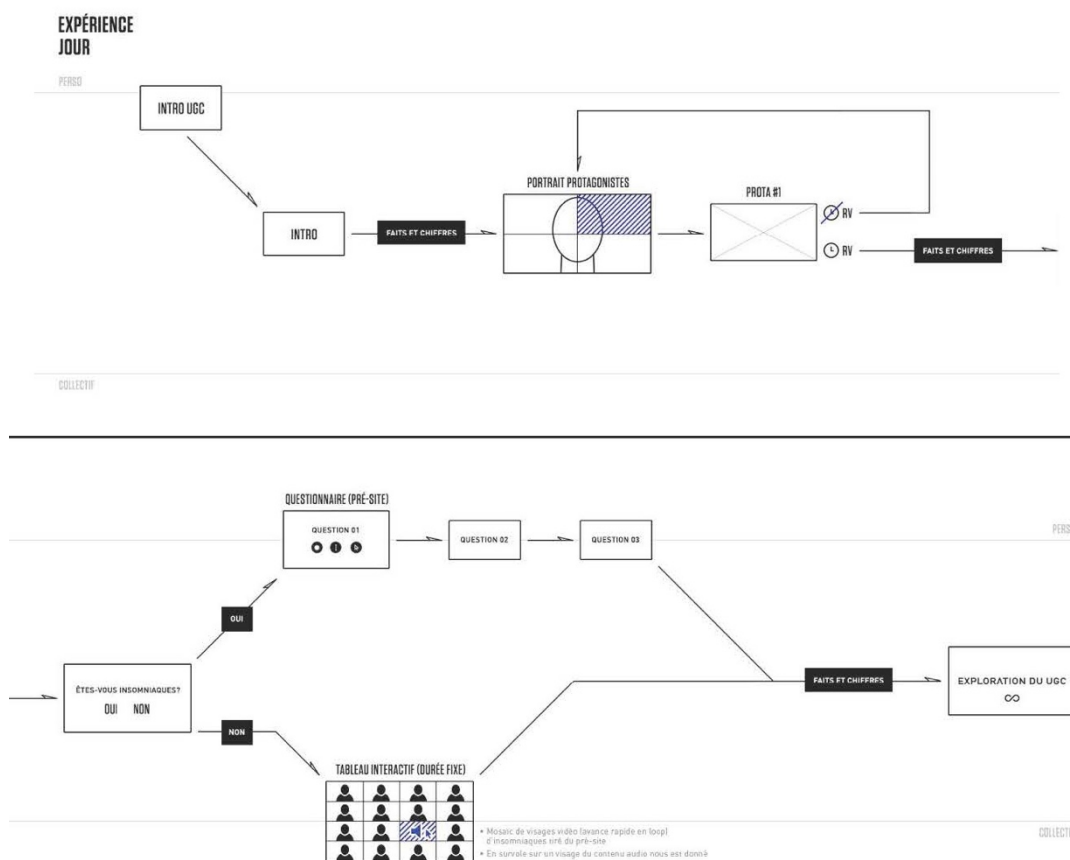


Figura 10 - Diagrama de la experiencia de usuario de A Journal of Insomnia, describiendo los distintos componentes de la interfaz y puntos interactivos.

*Cuentos de viejos*²⁶ (Dematei, Ferrer, Smith y Piaggio, 2012) ofrece un ejemplo latinoamericano. Se trata de un documental interactivo que se compone de una serie para TV de microdocumentales (con una duración promedio de cinco minutos) que combinan audio y animación en los que se rescatan historias de la infancia contadas por adultos mayores y un módulo participativo en el que los interactores pueden aportar sus propias historias siguiendo las pautas propuestas por la plataforma. La serie de TV cuenta con cuatro temporadas de doce capítulos cada una (las primeras tres temporadas se encuentran disponibles en el sitio web del proyecto) en donde se combina el relato oral de una historia de infancia contada por adultos mayores (expresado por medio del audio de una entrevista) sobre el que, a través de diferentes técnicas de animación se recrean escenas y elementos de la historia narrada.

²⁶ <http://cuentosdeviejos.com>

El componente interactivo permite a los interactores enviar videos de hasta tres minutos donde personas mayores cuenten sus historias de infancia. Para ello se da una serie de pautas que buscan mantener cierta coherencia y unidad entre todos los aportes e indicaciones destinadas a orientar a usuarios no especializados (cuidar que el audio sea inteligible, que los sujetos filmados estén bien encuadrados e iluminados). El documental interactivo cuenta con más de 600 historias aportadas por más de 300 interactores, conformando una amplia base de datos que rescata a través del relato oral, la memoria colectiva de cómo fue la infancia de los adultos mayores contemporáneos.

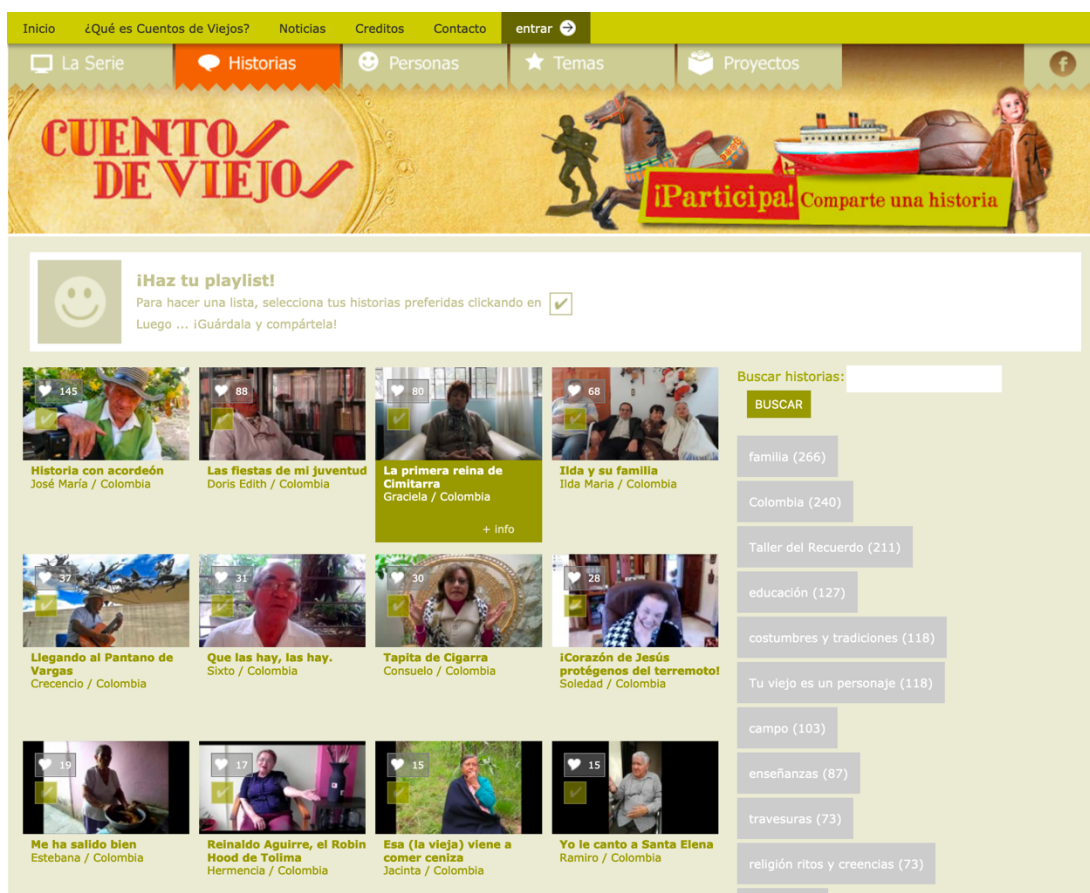


Figura 11 - Sección del sitio web de Cuentos de viejos que permite ver los videos creados y aportados por los interactores.

En términos de control, se trata de una de las figuras interactivas que otorga mayor poder al interactivo, ya que las decisiones que toma, manifestadas a través de la creación de contenido, afectan directamente la obra, su narrativa, su experiencia, su conformación. Sin embargo, esta condición presenta algunas limitaciones.

Por un lado, la concepción de un documental interactivo que incluye contenido generado por el usuario, presenta dos problemas creativos en relación a las

contribuciones que puedan generar los interactores: el problema de pertinencia y el problema de calidad.

La pertinencia hace referencia a que la contribución sea congruente con la propuesta narrativa o estética de la obra, por ejemplo, si la obra releva experiencias vinculadas al insomnio (como en el caso de *A Journal of Insomnia*), un aporte que narre una situación que no tenga conexión con la temática resulta divergente y puede debilitar su potencia narrativa o su experiencia estética.

Por otra parte, la calidad de los aportes queda liberada a un margen amplio y heterogéneo, ya que se incorporan creaciones de personas no especializadas, y una cantidad grande de aportes de baja calidad (apelando a una noción más bien operativa de calidad y sin pretender entrar en la discusión de cómo se define o determina la buena calidad de una obra) podría ir en detrimento de la obra.

Existen al menos dos estrategias que pueden implementarse para mitigar estos potenciales problemas. Por un lado la obra debe ser clara en qué tipo de contenidos se pueden aportar para enriquecer la experiencia. Hugues Sweeney, productor ejecutivo del NFB, contó en una conferencia realizada en 2013 que en *A Journal of Insomnia* “we had, like, thousands of content that was created by the insomniacs, and it was quality content, like, a huge part of it, because we were specific in what we asked them to do” [tenemos miles de contenidos que fueron creados por los insomnes, y una gran parte de él es contenido de calidad, porque fuimos muy específicos en lo que les pedimos que hicieran] (Mercado DocMontevideo, 2013, 13m20s). En tal sentido, considera que esta estrategia no significa limitar la libertad de los interactores, para lo que apela a la analogía del cine de ficción: el director dirige a los actores, éstos “they need a script, they need it to be specific, they need to know what they need to do, and inside that they need liberty” [necesitan un guion, necesitan que sea específico, necesitan saber qué es lo que deben hacer y dentro de eso necesitan libertad] (Mercado DocMontevideo, 2013, 13m10s).

La segunda estrategia consiste en moderar los aportes realizados por los interactores, de forma de poder evaluarlos y juzgar su pertinencia y calidad. Esta estrategia reserva cuotas de control para los autores y en alguna medida limita la capacidad de participación de los interactores, que deben pasar una barrera que muchas veces desconocen.

Ahora bien, existe una condición intrínseca a los documentales interactivos que incorporan contenido generado por el usuario que produce una reducción en la efectividad de los aportes de los interactores. Si entendemos al proceso de comunicación como un ciclo que puede ser abierto y que empieza a completarse (aunque no necesariamente tiene que clausurarse) en la medida en que los mensajes o contenidos son decodificados por otras personas, los aportes realizados por los interactores adquieren verdadero significado en la medida en que son vistos o experimentados por otros interactores. De esta forma, la posibilidad de que un aporte realizado por un interactor no tenga ninguna visualización nos obliga a cuestionarnos sobre el valor de dicho aporte, y esa pregunta se vuelve más relevante a la luz de la condición ineludible que implica que cuantos más aportes realizados por interactores existan en un documental interactivo, menor será la probabilidad de que una contribución específica pueda ser experimentada por otros interactores.

A esta situación por medio de la cual ejercer la figura interactiva del contenido generado por el usuario significa a la vez un empoderamiento por la posibilidad de participar de la obra como co-autor y una disminución de las posibilidades de que el aporte realizado tenga un impacto en otros interactores propondremos llamar **la paradoja de la participación**.

Volviendo a los ejemplos trabajados en este apartado, podemos observar que la pregunta tiene dos respuestas posibles. En *PRIMAL* lo central de la experiencia radica en la construcción colectiva de un grito “infinito”, que necesita de la participación de los interactores y que se enriquece a partir de ella. Dicho de otra forma, en este caso participar *es* el contenido, más aún que el valor simbólico específico del grito aportado; la interacción es la experiencia. En cambio, en *Cuentos de Viejos* lo central es el contenido del relato que se aporta. La historia que cada adulto mayor contribuye es relevante y tiene interés, ya no es la participación sino el contenido mismo de la historia que comparte. En tal sentido, si una contribución específica no tiene ninguna (o casi ninguna) visualización, pierde el poder que esta figura interactiva le otorga.

iv. Interacción con contextos

Hasta aquí hemos visto figuras interactivas que giran en torno a las posibilidades de acción con las que cuenta el interactor, pero ¿qué sucede en los casos en los que la

obra se ve modificada por condiciones que no dependen directamente del interactor, sino más bien del entorno o el contexto en el que se está desarrollando la experiencia.

Esta figura interactiva nos permite, entre otras cosas, profundizar nuestra reflexión en torno a lo que Eco denomina como *intentio operis* o intención de la obra (Eco, 1997), ya que nos muestra un espacio de construcción semántica que ya no solo escapa a la intención e interpretación de autor e interactor, sino que el propio desarrollo del relato o experiencia puede adquirir algún grado de independencia de la acción de estos actores.

Uno de los casos más interesantes se distancia del tratamiento documental, pero vale la pena incorporarlo al análisis, pues la mecánica en la que se sustenta podría aplicarse a documentales o funcionar de inspiración para otras implementaciones: *Ana Somnia*²⁷ (Köster, 2010) un proyecto animado interactivo que propone experimentar los sueños de la protagonista que aparecen representados como una serie de animaciones que se van ilustrando y encadenando en el momento. La obra cuenta con dos interfaces y la interacción se da en función del nivel de luz que haya en la habitación al momento de ejecutar el proyecto, medido a través de la cámara de la computadora. Si la habitación está iluminada, la interfaz muestra a una niña acostada en la cama de su habitación intentado dormir, ilustrada con un fino trazo negro sobre fondo blanco.

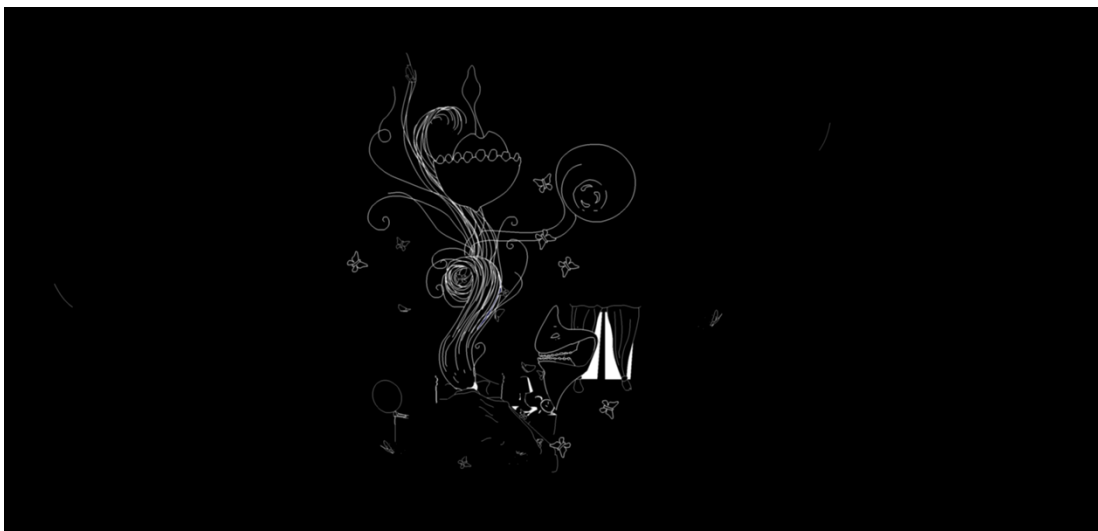


Figura 12 - Detalle de las animaciones que se van articulando de forma procedimental en Ana Somnia.

²⁷ <http://cdn.anasomnia.com/>

En cuanto la habitación en la que se encuentra el interactor con su computadora queda a oscuras, la pantalla se torna negra y una serie de animaciones ilustradas con un trazo blanco empiezan a emerger de la cabeza de la protagonista y a encadenarse mediante una generación procedimental, hasta que la habitación vuelve a iluminarse y una animación de la niña despertándose lleva al interactor nuevamente a la pantalla inicial. En esta obra interactiva la modificación se produce a partir de un cambio en las condiciones del entorno en el que se está teniendo la experiencia; ese cambio puede producirse a partir de una acción directa del interactor, por ejemplo si apaga o enciende la luz de la habitación, pero también puede producirse por factores externos, independientes a la acción y la voluntad del interactor.

Corresponde aquí hacer una mención rápida a *A Journal of insomnia*²⁸ (Braun et al., 2013), donde la experiencia se ve modificada en función de la hora en la que el interactor se vincula con la obra. De 7:00hs. a 21:59hs. el documental interactivo muestra tan solo una introducción e invita al interactor a agendarse una cita para alguna hora de la noche o madrugada, y solamente de 22:00hs a 6:59hs. se puede tener la experiencia completa. Este aspecto adquiere un componente fuertemente semántico, al tratarse de una obra que habla sobre el insomnio y que solo puede experimentarse en condiciones de insomnio.

Otro caso interesante es el proyecto *Bar Code*²⁹ (Sweeney y Ronez, 2011), conformado por una base de datos de 100 cortometrajes documentales de un minuto de duración realizados por 30 documentalistas sobre objetos de la vida cotidiana.



Figura 13 - Uno de los microdocumentales reproducidos en Bar Code a partir del escaneo de un código de barras.

²⁸ https://www.nfb.ca/interactive/a_journal_of_insomnia/#/insomnia

²⁹ https://www.nfb.ca/interactive/bar_code

Para poder ver los documentales que integran la obra, es necesario escanear el código de barras de un objeto del mundo real. Si bien el documental interactivo incluía una modalidad de exploración que permitía ingresar un texto con el nombre del objeto, su diseño implica una modalidad de exploración en la que no es suficiente la voluntad del interactor de navegar el contenido, sino que para poder explorar la obra y que el relato avance debe contar con un elemento externo, y su experiencia de los contenidos dependerá de la variedad de códigos de barra reales a los que pueda acceder.

La proliferación de dispositivos móviles, en particular los celulares, y la incorporación de todo tipo de sensores (cámaras, micrófonos, acelerómetros, giroscopios, gps, sensores de humedad, etc.) o la capacidad de vincular los dispositivos con información externa (el día de la semana o del mes a partir de la aplicación de calendario, la temperatura o el estado del tiempo a partir de la aplicación del clima, etc.) crean un escenario especialmente propicio para explorar y explotar los relatos interactivos que incorporen este tipo de figura.

c) Dinámicas de interacción

Las dinámicas de interacción configuran formas de organizar los materiales que conforman la obra y las figuras interactivas a las que apelan en núcleos discursivos que ofrecen una experiencia de usuario específica. Al igual que en el caso de las figuras interactivas, las dinámicas no necesariamente pautan la experiencia global, ya que un documental interactivo puede estructurarse en torno a una única dinámica o combinar varias.

i. Recorrido múltiple

Una de las dinámicas más utilizadas (y por lo tanto reconocibles) para estructurar los documentales interactivos es la de recorrido múltiple: una estructura ramificada, con un grado de complejidad variable, en la que es el interactor, a partir de las decisiones que toma, el que da forma al arco narrativo de su experiencia. Se propone analizar, a continuación, algunos casos ordenados en función del nivel de estructuración de los posibles recorridos.

Caminos bifurcados. El relato se conforma de una serie de escenas, secuencias o momentos alternados por puntos de inflexión en los que el interactor debe optar por un camino, qué contenido, qué parte del relato sigue a continuación. La decisión se

toma sobre un número acotado de opciones (generalmente dos), y el arco dramático suele seguir una estructura clásica de inicio, desarrollo y desenlace que ofrece una experiencia narrativa completa siguiendo una de las rutas posibles, o prevé que el interactor pueda experimentar volviendo atrás y probando rutas alternativas.

Un ejemplo de esto puede ser el videoclip musical interactivo *Ink*³⁰ (Encina, 2014). Si bien no se trata estrictamente de un documental interactivo, funciona a la perfección para explicar la dinámica interactiva. El videoclip animado relata la historia de un naufrago que va en busca de su amada. Seleccionando distintos objetos que en ciertos momentos aparecen en la animación y funcionan como puntos interactivos, el interactor define cuál es la animación que se reproducirá a continuación y cuál es el camino que el personaje tomará a lo largo de la historia. La obra cuenta con un total de 11 instancias de toma de decisión distintas y 23 objetos interactivos, y un camino tomado por el usuario puede tener entre 8 y 10 instancias de toma de decisión en función de la ruta que haga.

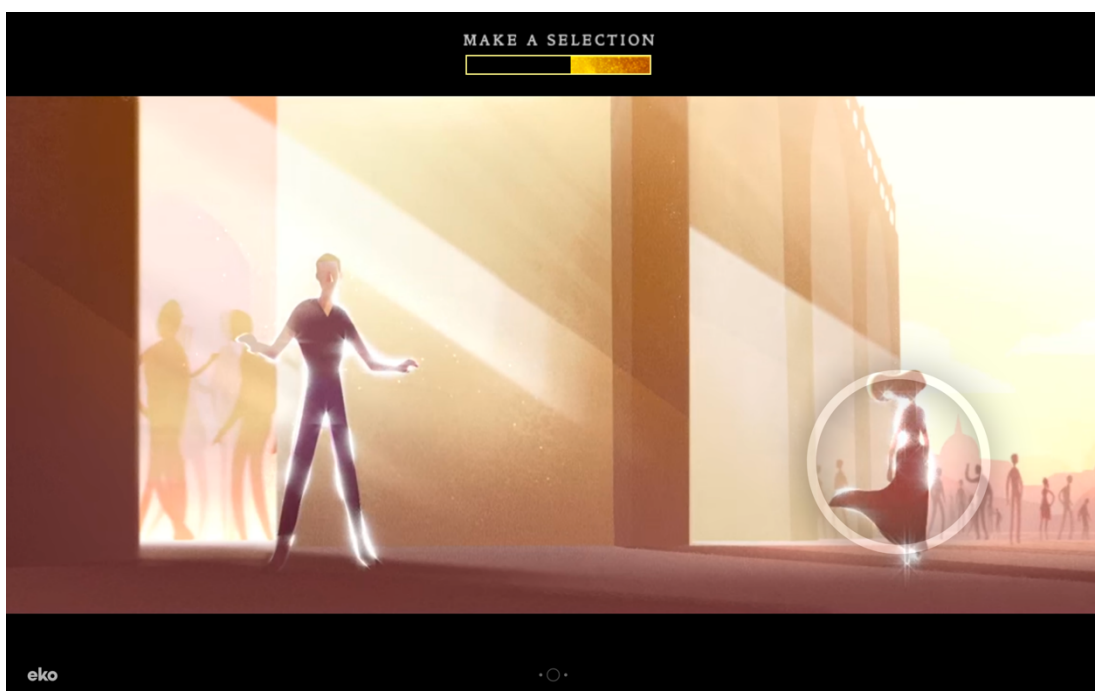


Figura 14 - Una de las instancias de toma de decisión que ofrece Ink. Las dos figuras resaltadas configuran los puntos interactivos que llevan a la reproducción de animaciones distintas. En la parte superior se puede observar la barra que funciona a modo de temporizador, mostrando el tiempo disponible para tomar la decisión.

³⁰ <https://www.coldplay.com/ink/>

La capacidad de variación de la ruta es muy acotada, ya que lo que cambia a partir de la decisión tomada es la escena animada que se muestra, y solo en tres oportunidades la opción deriva en una instancia de toma de decisión distinta. La narración tiene tres finales posibles, que se mostrarán en función de la decisión tomada en la última o penúltima instancia, por lo que el resto de las decisiones no tienen efecto en el final desplegado. La duración total de la experiencia es siempre la misma, cuatro minutos, ya que debe ajustarse a la duración de la canción.

En este caso sucede una mecánica que vale la pena destacar: cada instancia de toma de decisión cuenta con un temporizador que dura unos ocho segundos, si el interactor no toma su decisión en ese tiempo, es la plataforma la que elige una de las opciones y el relato continúa, por lo que el escenario de una experiencia en la que la obra se reproduce sin mediar una interacción producto de una toma de decisión del interactor es posible.

Recorrido libre con un fuerte anclaje temático. En este tipo de dinámicas de interacción no hay una estructura dramática pautada, una duración definida de la experiencia ni contenidos que puedan ser claramente identificados como principio o final, pero sí hay una fuerte afinidad temática entre los contenidos de forma que el pasaje de uno a otro contenido puede tener una continuidad narrativa o argumental. Este tipo de dinámica suele contar con herramientas que permiten organizar los posibles recorridos: la presencia de menús de navegación, el etiquetado de los contenidos.

Es el caso del ya referido *Capturing reality*³¹ (Ferrari, 2008), donde el elemento que da cohesión a toda la experiencia es el relato que los entrevistados hacen sobre la realización documental, y la dinámica está regida por las posibilidades de organización del material que otorga la interfaz: la disposición de listas de reproducción de los clips que se ordenan en torno a los entrevistados o a temáticas concretas abordadas a lo largo de las entrevistas. Si bien el interactor tiene la posibilidad de construir su experiencia, la obra ofrece un nivel de organización del material preestablecido que se presenta en calidad de recorridos sugeridos.

Recorridos abiertos. En este caso la dinámica de interacción supone que la plataforma ofrece una suerte de repositorio de contenidos con mayor o menor relación

³¹ <https://capturingreality.nfb.ca/>

entre sí, donde es el interactor el que tiene control sobre los contenidos que formarán parte de su experiencia, así como de la duración de la experiencia en general. Este tipo de dinámicas de interacción hacen que la obra tienda a recostarse más sobre una estructura experiencial que narrativa.

Un ejemplo de esta dinámica está presente en *MAFI*³² (Nuñez et al., 2012), que si bien ofrece recorridos orientados por temáticas o distribución geográfica que remiten al recorrido libre con un fuerte anclaje temático, también permite la exploración completamente libre y abierta de los contenidos que se encuentran disponibles en la plataforma.

ii. Ludificación

Se entiende por ludificación o gamificación (como préstamo incorporado de su versión en inglés, *gamification*) el proceso por medio del cual se integran mecánicas lúdicas, principalmente del campo de los videojuegos, a obras o formatos narrativos que tradicionalmente no los utilizan, como el cine, la literatura, etc. en busca de conseguir más participación y fidelidad por parte del público (Pérez, 2012).

Los videojuegos han sido los primeros formatos interactivos distribuidos de forma masiva, por lo que no es de extrañar que otros géneros de las narrativas interactivas incorporen a sus estructuras y mecánicas, lógicas de funcionamiento que encuentran allí sus orígenes.

Las dinámicas utilizadas por documentales interactivos son variadas, desde acumulación de puntaje a superación de niveles y concreción de objetivos, pasando por resolución de puzzles, gestión de recursos o ítems, administración de inventarios, etc.

Podemos encontrar un ejemplo de temprana adopción de estas dinámicas en el documental interactivo con *Prison Valley*³³ (Dufresne y Brault, 2010) un relato que coloca al interactor en el lugar de un periodista que debe llevar adelante una investigación para escribir un artículo sobre la explotación comercial del sistema penitenciario en Estados Unidos. Para ello deberá revisar distintas fuentes documentales, realizar entrevistas a varios personajes, entre los que se encuentra el alguacil, guardias de prisión, familiares de personas privadas de libertad, periodistas y

³² <http://mafi.tv/>

³³ <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>

otros. Luego de un fragmento de documental a modo de introducción y de crear una cuenta de usuario, el interactor aparece en una habitación de motel que hará las veces de centro de operaciones donde se irán recolectando los distintos materiales que surjan como resultado del trabajo de investigación. A lo largo del relato el interactor deberá llevar a delante el recorrido, que podrá tener una estructura relativamente lineal, o más fragmentada, recostada sobre un mapa con puntos interactivos, foros de discusión donde podrá interactuar con otros usuarios, o distintos elementos interactivos que ofrece la interfaz.

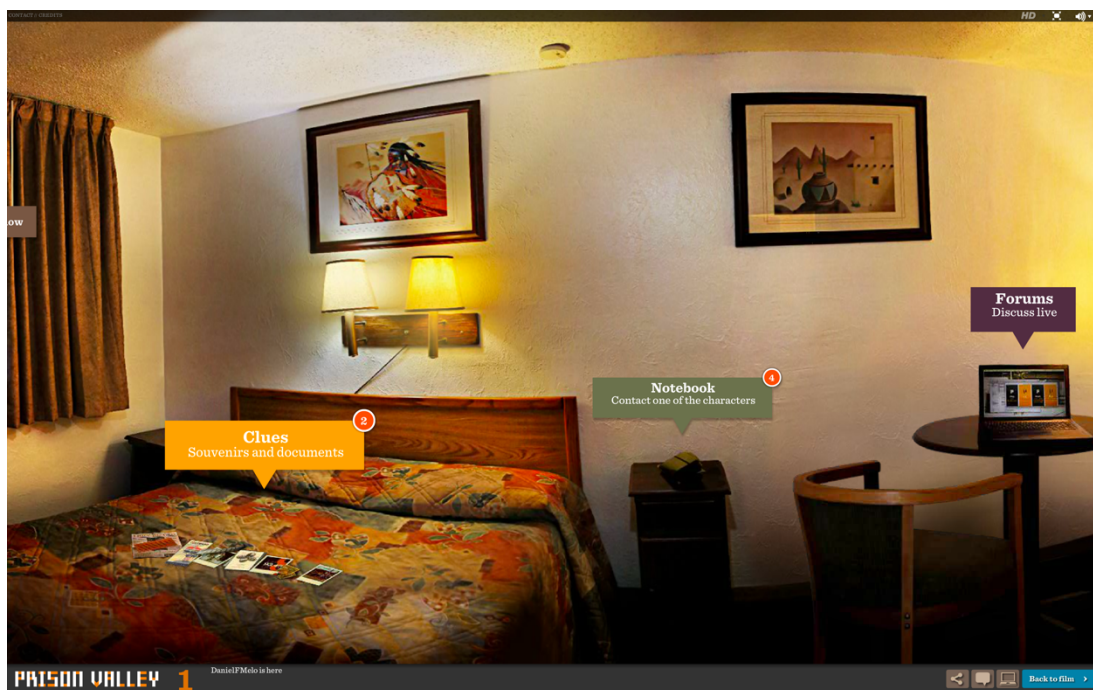


Figura 15 - Interfaz del motel de Prison Valley que muestra distintos puntos interactivos.

Otra dinámica lúdica aparece en el documental interactivo *Journey To The End Of Coal*³⁴ (Bollendorff y Ségrétin, 2008), que adopta la forma de una novela visual, un género definido y consolidado dentro del campo de los videojuegos. La novela visual se caracteriza por un relato en el que la narrativa se vehiculiza principalmente a través de texto (conformando mayormente un relato literario) acompañado de ilustraciones de fondos y personajes, donde el jugador debe tomar decisiones que impactan directamente en el rumbo de la historia y el desenlace. En este caso, el interactor asume el rol de un periodista extranjero que debe realizar una investigación para escribir un artículo sobre el impacto de la explotación de minas de carbón en China, en particular

³⁴ <http://www.honkytonk.fr/index.php/webdoc/>

lo relativo a ciertos accidentes mortales sucedidos en las minas de Gijiagou. La estructura se sustenta en una serie de textos escritos que combinan descripción del entorno y la situación con narraciones en segunda persona, “you encounter an old man” [encuentras a un anciano], “you meet a miner leaving his barrack” [te encuentras con un minero saliendo de su barraca], “you look for a warm place where you can wait up the night” [buscas un lugar cálido donde puedas pasar la noche], acompañadas de fotografías, video documental, audios de entrevistas y ambientaciones sonoras.

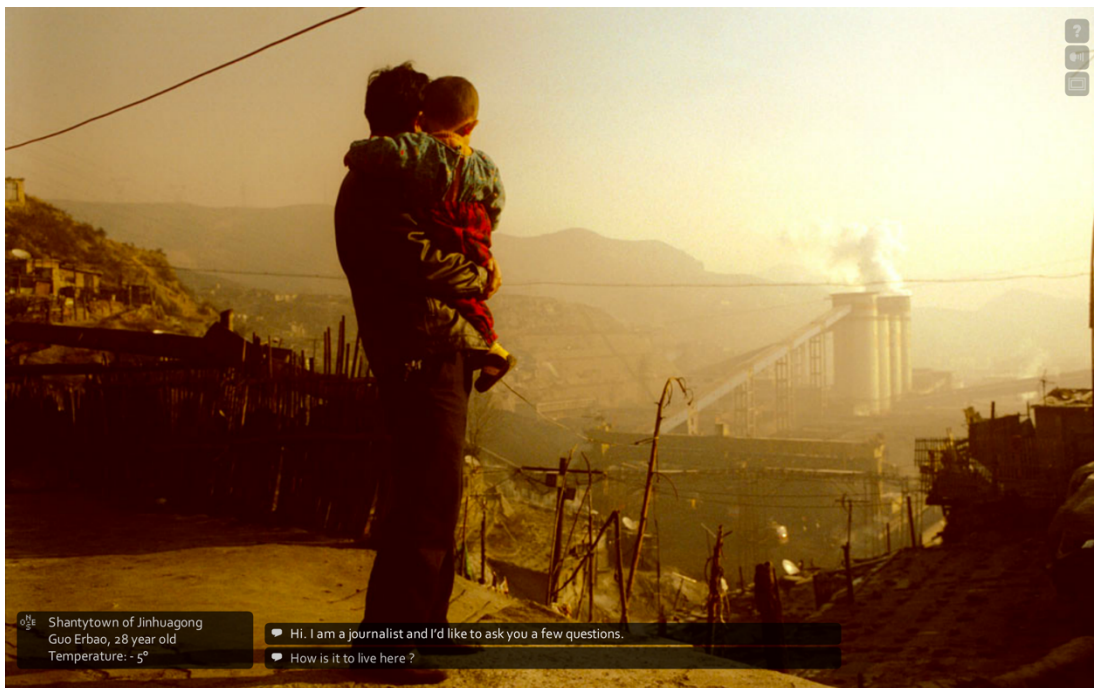


Figura 16 - Journey To The End Of Coal. En la imagen se pueden apreciar las opciones de diálogo al encontrarse con uno de los personajes.

A lo largo del relato, el interactivo deberá tomar decisiones que guiarán su investigación: “visit the state mine complex” [visitar el complejo minero estatal] o “go look for coal miners” [ir a buscar mineros de carbón], deberá entrevistar a distintos personajes con los que se encontrará a lo largo del camino, para lo que se abren distintas opciones de diálogo en cada caso, e intentará acceder a los lugares más reservados, pero que reportan mayor interés para su investigación. La mecánica del juego se sostiene en que un encare muy frontal y directo llama la atención de las autoridades o lleva a los entrevistados a ser reservados por miedo a represalias, mientras que un abordaje demasiado sutil no permite acceder a la información que se busca, por lo que el camino a conseguir los objetivos se construye con un hilado fino

entre estos extremos. Por ejemplo, en una de las primeras interacciones con un personaje que suceden en la historia se abren dos opciones de diálogo: “Hi. I am a journalist and I’d like to ask you a few questions” [Hola. Soy un periodista y me gustaría hacerte unas preguntas] y “How is to live here?” [¿Cómo es vivir aquí?]. La primera opción en la que se revela la condición de periodista del interactor, genera una reacción de desconfianza en la que el personaje entrevistado no revela información y deriva en la invitación a visitar un templo próximo. Tomando la segunda opción, una pregunta más abierta, el personaje entrevistado cuenta su experiencia y habilita una segunda opción de diálogo que permite al interactor ir a visitar su casa y conocer a su familia y las condiciones en que vive.

El documental interactivo cuenta con 30 escenas en total, organizadas en una estructura de caminos bifurcados (el interactor puede recorrer uno o varios de esos caminos) y finales múltiples, cinco en los que no se logra el objetivo, dando lugar a la clásica instancia de juego perdido o *game over* de los videojuegos, y uno en el que sí.

Este ejemplo muestra el componente semántico que aporta la adopción de una determinada forma o estructura. La misma información presentada en la experiencia podría tomar la forma de un documental lineal tradicional: una serie de entrevistas, material audiovisual y fotográfico acompañado de una voz en *off* que cuenta el resultado de la investigación realizada por un grupo de periodistas y realizadores. Sin embargo, al tomar la forma de juego y colocar al interactor en el centro del relato y como protagonista de la búsqueda de información, genera una estructura propicia para vincularse de forma más empática con el material. Ya no solo se narra la presión que ejercen las autoridades para evitar el acceso a la información, sino que se vive “en carne propia”, agregando al dato, la sensación de frustración que provoca.

iii. Personalización

La personalización consiste en la incorporación a la obra de información o recursos que son propios o exclusivos de cada interactor concreto. Es necesario diferenciarla de la segmentación, en la que hay un nivel de adaptación de los contenidos, pero a grupos más o menos numerosos de individuos que comparten algunas características (generalmente sociodemográficas).

Como primer ejemplo podemos tomar el ya referido *Take this lollipop*³⁵ (Zada, 2011). Aquí el interactor accede a la experiencia con su cuenta de Facebook y le otorga a la obra acceso a una serie de datos personales en una dinámica similar a la de otras aplicaciones de Facebook desarrolladas por terceros. El relato muestra a un personaje sombrío, sucio y sudoroso que navega por Facebook buscando distintos perfiles, cuando accede al perfil del interactor. Empiezan a aparecer, entonces, sus datos personales: sus posteos, fotos, amigos, etc., superpuestos y yuxtapuestos con la imagen del personaje. De pronto un mapa muestra la ubicación actual del interactor. El personaje comienza a luchar con sus impulsos y finalmente decide manejar su camioneta; sobre el tablero está pegada la foto de perfil impresa del interactor. Esta experiencia busca hacer reflexionar sobre la dimensión del acceso a información privada que se le brinda a aplicaciones de desarrolladores desconocidos al mostrárselo directamente al interactor y acompañarlo de la construcción ficticia de una situación extrema en la que no se querría que ese acceso suceda.

La personalización puede llegar a lograr un vínculo emocional particular de parte del interactor hacia la obra (y más potente del que podría tener con un documental lineal), al ver cómo se incorporan elementos que le son exclusivos y que pueden llegar a estar asociados a información privada.

Sin embargo, si la dinámica no está bien construida, puede llegar a provocar el efecto contrario, haciendo demasiado evidente que hay información personal inserta en un contenido general y genérico. A este respecto Brett Gaylor, realizador de documentales interactivos, dice

I always found that these approaches were really difficult, because you have to suspend your disbelief. So you're like, "Okay, right, there's a pedophile inside my window and he's going to bust in here any minute..."... I know that you have my name because I logged in with my profile. It's not a great reveal. I know you have my Facebook. I gave it to you. [Siempre me pareció que esos abordajes eran muy difíciles, porque tenés que suspender tu incredulidad. Entonces estás como, "Okay, correcto, hay un pedófilo en mi ventana y va a entrar en cualquier momento..."... Yo sé que tenés mi nombre porque entré

³⁵ La experiencia de un interactor con la plataforma puede verse en https://www.youtube.com/watch?v=pbQm-nIMo_A

con mi perfil. No es una gran revelación. Sé que tenés mi Facebook. Yo te lo di.] (Tortum, 2015)

Otro uso semántico de la dinámica de la personalización radica en ilustrar cómo afecta a cada interactor específico la temática sobre la que trabaja el documental interactivo. Un ejemplo de esto es *Do Not Track*³⁶ (Gaylor y Glad, 2015), una serie documental interactiva de 7 capítulos que aborda distintos aspectos de la privacidad en internet desconocidos por el gran público. A través de una dinámica de personalización el documental interactivo muestra al interactor cuáles son los mecanismos que operan en la trastienda de internet y cómo lo afectan directamente.

En el primer capítulo, dedicado a los *trackers*, mecanismos de funcionamiento de las páginas web destinados a registrar, rastrear y sistematizar la actividad en internet de los usuarios, una de las primeras interacciones solicita al interactor que indique la url del sitio de internet que usa con mayor frecuencia para consultar las noticias.

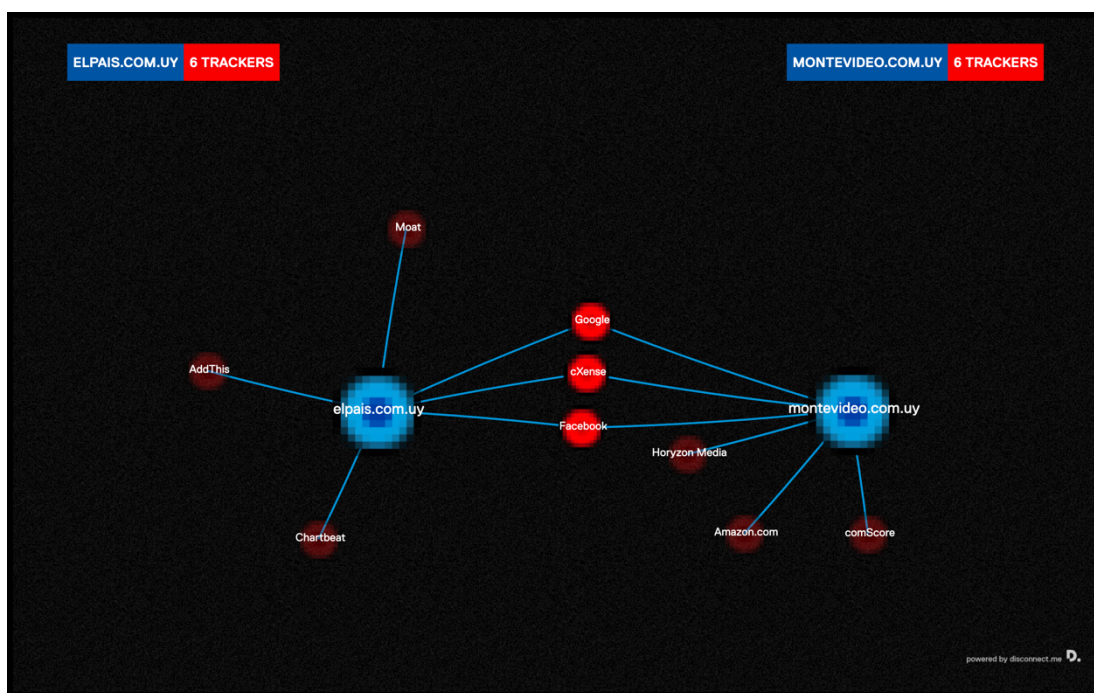


Figura 17 - Do Not Track muestra cuáles son los trackers que registran la actividad del interactor en los sitios ingresados específicamente por éste. Los círculos rojos en el centro indican los trackers que registran el pasaje de uno a otro sitio.

Tras el *input* del interactor, la obra muestra un gráfico animado con un círculo azul que representa el sitio visitado y una serie de círculos rojos representa todos los sitios de terceros (*third parties*) que registran que ese usuario (que puede ser

³⁶ <https://donottrack-doc.com/en/intro/>

identificado por la ip desde la que se conecta, el usuario de alguna red social o servicio al que haya ingresado con su usuario, el navegador que use, algún identificador del dispositivo desde el que se conecta, etc.) ingresó a ese sitio. Al ingresar a un segundo sitio, se empiezan a establecer conexiones entre los puntos rojos: sitios que empiezan a almacenar información sobre la navegación de ese usuario específico en la web, y comienzan a construir perfiles: qué sitios visita, durante cuánto tiempo, que cosas busca, etc. Este mecanismo opaco de almacenamiento y sistematización de información aparece develado en este documental interactivo, y potenciado por el hecho de mostrarle a cada interactor concreto cuáles son los sitios específicos que almacenan información sobre su actividad en internet.

iv. Forma semántica

Podemos hablar de forma semántica cuando la estructura, el funcionamiento, la plataforma, el soporte, las condiciones de uso u otros aspectos relativos a la forma de la obra contribuyen a la producción de significado.

Un ejemplo de esto puede ser el documental interactivo *Gaza/Sderot*³⁷ (Szalat, Ronez y Lotz, 2008) que narra las historias de personajes que viven en dos ciudades limítrofes en una zona de conflicto (Gaza en Palestina y Sderot en Israel) buscando mostrar que son más los elementos que unen a sus poblaciones que los que los separan.



Figura 18 - Gaza Sderot. La captura muestra la interfaz en el momento en que se reproduce la historia de un personaje de Gaza. A la derecha puede verse, en un tono más opaco, el fotograma de la historia del personaje de Sderot en el momento en que se dejó de reproducir.

³⁷ <http://gaza-sderot.arte.tv/>

Para ello la interfaz muestra una pantalla partida en dos por una barra diagonal ubicada aproximadamente en la mitad; del lado izquierdo se muestran las historias de los personajes de Gaza, mientras que del lado derecho se muestran las historias de los personajes de Sderot. Al reproducir una de las historias la línea divisoria se extiende para que el video ocupe unos dos tercios de la pantalla, en el tercio restante permanece una instantánea del video de los personajes de la otra ciudad y el interactor puede alternar la reproducción de las historias de una y otra ciudad en cualquier momento. La división de la pantalla partida funciona como metáfora que refuerza la situación de división social, política y religiosa en la que se encuentran las dos comunidades, pero el paralelismo trazado entre las historias rescatadas y la posibilidad de poder alternar libremente entre ellas contribuye a la idea de unión e igualdad que se busca promover.

En el caso de *A Journal of Insomnia*³⁸ (Braun et al., 2013), la condición de que la experiencia completa puede accederse únicamente de madrugada resulta perfectamente elocuente en relación al tema que trata: un documental interactivo sobre el insomnio con el que se puede interactuar solamente en condiciones similares a las que se encuentran las personas que padecen insomnio.

v. Contenido vivo

En un principio las piezas interactivas digitales debían ejecutarse localmente, desde un CD-ROM, o descargadas de internet e instaladas en la computadora del usuario, provocando que la obra sea un sistema cerrado. Con la masificación del acceso a internet y las mejoras en la infraestructura del sistema, comenzó a ser posible la ejecución de los proyectos interactivos directamente en línea, lo cual fue una condición necesaria para la aparición de contenidos vivos: proyectos con capacidad de modificarse, crecer, cambiar, mostrar contenido nuevo o distinto cada vez que el interactor accediera y de esta forma ofrecer una experiencia de usuario nueva o distinta en cada instancia.

La forma más básica de contenido vivo es aquella en la que es el creador de la obra el que va agregando nuevo contenido. Un ejemplo de esto es *MAFI*³⁹ (Nuñez et al., 2012), que regularmente incorpora nuevos microdocumentales. Es uno de los mecanismos más costosos en términos de producción, ya que exige una constante

³⁸ https://www.nfb.ca/interactive/a_journal_of_insomnia/#/insomnia

³⁹ <http://mafi.tv/>

atención por parte del autor; en el caso de *MAFI* este punto se ve facilitado por contar con una comunidad de más de 40 realizadores que pueden aportar contenido, más las condiciones relativamente sencillas de producción del material.

Otra forma de aplicar esta dinámica es a través de la incorporación del contenido generado por el usuario, ya que con cada aporte realizado cambia el contenido disponible y eventualmente la experiencia de usuario. Tomemos como ejemplo *The Johnny Cash Project*⁴⁰ (Milk, 2010), un proyecto interactivo que permite a los interactivos dibujar un fotograma del videoclip de la canción *Ain't No Grave* de Johnny Cash, de forma que la visualización final del videoclip se conforma de un ordenamiento de fotogramas contribuidos.



Figura 19 - The Johnny Cash Project. En la interfaz pueden apreciarse el cuadro de reproducción del videoclip, la barra de tiempo y en la parte inferior todas las versiones que hay de cada fotograma contribuidas por interactivos, representadas como pequeños rectángulos desplegados de forma vertical.

La plataforma cuenta con nueve criterios de ordenamiento distintos entre los que el interactor puede elegir: los fotogramas mejor puntuados, fotogramas curados por el director, fotogramas con mayor cantidad de pinceladas, los fotogramas más recientes, fotogramas aleatorios, fotogramas puntillistas, fotogramas realistas, fotogramas bosquejo y fotogramas abstractos. El videoclip dura 00:02:51 y cuenta con 1370 fotogramas, que son seleccionados, de acuerdo al criterio definido, a partir de la base de datos de todos los fotogramas contribuidos por los interactivos, por lo que con la

⁴⁰ <http://www.thejohnnycashproject.com/>

aparición de nuevos fotogramas contribuidos es posible tener una experiencia distinta a la de otras veces en las que se entra en contacto con la obra.

Otro mecanismo que puede aportar a la construcción de un documental con contenido vivo es la aleatoriedad en la presentación del material. Si bien en este caso puede tratarse estrictamente de un sistema cerrado, ya que la cantidad de contenidos que conforman la obra puede no variar, la forma en la que se articulan los contenidos aporta a que cada instancia de relacionamiento con el documental interactivo signifique una experiencia distinta a las previas. Una forma de potenciar el efecto es la implementación de un sistema de generación procedimental o generación por procedimientos, donde un algoritmo establece la forma en que se relacionan y estructuran los distintos elementos que conforman la obra; de esta forma, de un número limitado de elementos base se puede obtener una cantidad exponencialmente mayor de combinaciones. Un ejemplo de esto puede ser *Ana Somnia*⁴¹ (Köster, 2010), donde la cantidad de animaciones que ilustran los sueños de la protagonista es limitada, pero la aleatoriedad en su combinación hace que cada vez que se experimente se pueda ver potencialmente un contenido nuevo.

Otra forma de construir esta capacidad es la utilización de datos o piezas cargadas en tiempo real, ya sea cargando y mostrando contenido que se encuentra en la web, en forma independiente a la plataforma, o utilizando información generada por la propia navegación, o que se desprende del dispositivo que se está utilizando. Un ejemplo de esto es el caso de *Do Not Track*⁴² (Gaylor y Glad, 2015), donde en la secuencia inicial del primer capítulo sucede de dos maneras relevantes. Por un lado, la introducción cuenta con una narración genérica del funcionamiento de internet. Esta narración se encuentra acompañada de varios *gifs* (imágenes digitales animadas) que se cargan en tiempo real utilizando etiquetas asociadas a cada gif y a la temática de la que se está hablando en ese momento.

De esta forma, cada vez que se ve la introducción del capítulo se puede ver, potencialmente, un contenido distinto. En segunda instancia, a los 50 segundos, la secuencia muestra información relativa al interactor: la ciudad y el país en los que se encuentra, la temperatura y las condiciones climáticas de ese momento y el sistema operativo del dispositivo desde el que se está conectando. Los contenidos que se

⁴¹ <http://cdn.anasomnia.com/>

⁴² <https://donottrack-doc.com/en/intro/>

muestran varían, entonces, en función de las condiciones específicas en las que el interactor está accediendo al documental interactivo.



Figura 20 - Do Not Track. El bloque inferior izquierdo muestra información obtenida desde el punto de acceso desde el que el interactor se está conectando a internet. El resto de los bloques configuran espacios dinámicos que muestran gifs con alguna etiqueta relativa al país, la ciudad y las condiciones climáticas del momento.

vi. Inmersión

Hablamos de una dinámica inmersiva cuando un documental interactivo ofrece una serie de estímulos capaz de concentrar la atención del interactor y provocarle la sensación de estar por dentro (inmerso) de la experiencia.

Existe una serie de herramientas o aspectos relativos al diseño de la experiencia de usuario que contribuyen a que todo documental interactivo pueda robustecer su condición inmersiva. Es decir que esta condición no se reduce a determinar si la obra es o no es inmersiva, sino que pueden reconocerse elementos inmersivos o grados de inmersión.

La opción de mostrar el contenido en pantalla completa contribuye a que el documental interactivo sea el único estímulo proveniente del dispositivo desde el que se reproduce y de esa forma el interactor pueda focalizar su atención en él.

La construcción de un ambiente sonoro también juega un rol importante en la sensación de inmersión, incluso en las instancias en las que no se desarrolla el relato, como los menús o las pantallas en las que se espera la acción del interactor. En tal sentido, muchos documentales interactivos incluyen la recomendación explícita de usar auriculares al momento de enfrentarse a la experiencia, potenciando el estímulo

sonoro del documental interactivo y al mismo tiempo aislando al interactor de otros estímulos sonoros que puedan provenir del lugar en el que se encuentra.

Más allá de las herramientas inmersivas que brindan estas estrategias, las experiencias inmersivas por excelencia son las que se desarrollan en entornos de realidad virtual, entendida como un mecanismo que permite a los humanos visualizar, manipular e interactuar con un entorno generado por computadora (Curran y Hales, 1995).

Un ejemplo puede ser *6x9*⁴³ (Panetta y Poulton, 2016) una aplicación para dispositivos móviles (Android e iOS) que ofrece una experiencia de realidad virtual en la que el interactor se coloca en el lugar de una persona que se encuentra privada de libertad en una celda de confinamiento solitario de seis pies de ancho por nueve de largo (unos 1,8 por 2,7 metros) en Estados Unidos. Esta experiencia inmersiva le permite al interactor tener durante casi tres minutos una aproximación al total aislamiento por el que pasan entre 80.000 y 100.000 presos durante días, semanas o incluso años. La obra incluye una serie de testimonios de personas que pasaron por esa situación y psicólogos que permiten tener una aproximación al impacto psíquico y emocional que tiene esta práctica.



Figura 21 - La celda virtual en la que se encuentra el interactor en *6x9*.

⁴³ <https://www.theguardian.com/world/ng-interactive/2016/apr/27/6x9-a-virtual-experience-of-solitary-confinement>

La experiencia es mayormente contemplativa, acompañando la condición de privación de estímulos que el confinamiento solitario supone, sin embargo, cuenta con algunos puntos interactivos que se activan al fijar la mirada en ellos, reproduciendo testimonios relacionados con los objetos dentro de la celda.

Un proyecto que utiliza un abordaje inmersivo para ofrecer una experiencia que trabaja sobre la idea de empatía es *The Machine to Be Another*⁴⁴ (BeAnotherLab, 2012). Según el sitio oficial de los desarrolladores de la iniciativa, “empathy is defined in psychology and neuroscience as the ability of one individual to feel another individual’s emotional state while preserving the knowledge about it’s (sic) personal origin.” [empatía es definida en psicología y neurociencia como la habilidad de un individuo de sentir el estado emocional de otro individuo al tiempo que se conserva el conocimiento sobre su origen personal] (BeAnotherLab, 2019, sección The Machine to be Another, párr. 4).



Figura 22 - The Machine To Be Another. Sobre la izquierda de la imagen se ve a la interactriz con el HMD, que ve lo que registra la cámara que el actor, ubicado a la derecha de la imagen y que imita sus movimientos, tiene en el pecho.

Para ello, la experiencia, definida como un Sistema de Encarnación en Realidad Virtual, apela a un mecanismo que integra cámaras y dispositivos de realidad virtual con transmisión en tiempo real que requiere de dos participantes, un interactivo y un actor o intérprete que acompaña la experiencia. De esta forma el interactivo tiene la posibilidad de sentir que su cuerpo es el del actor, que imita sus movimientos. La

⁴⁴ <http://beanotherlab.org/home/work/tmtba/>

experiencia está acompañada de una serie de estímulos hápticos, como el contacto con objetos o terceras personas, y otros estímulos, como la interacción con espejos, que al realizarse de forma sincrónica contribuyen a densificar la sensación de inmersión.

d) Niveles de interacción

Otra clasificación posible surge si evaluamos a los documentales interactivos en función del *nivel* de intervención que tiene el interactor en relación a la obra y las consecuencias que esa intervención tiene en ella, así como el nivel de control que el autor tiene sobre la experiencia de los interactores.

i. Nivel 0. Observación

El interactor no tiene capacidad de decidir sobre el relato o la experiencia. Se limita a contemplar el contenido que ofrece la obra con alguna variante adicional a la que podría tener en el documental lineal. Un ejemplo de esto puede ser el caso de *Clouds Over Sidra*⁴⁵ (Milk & Arora, 2015), un documental en video 360 diseñado para ser visto en dispositivos de realidad virtual que cuenta la historia de Sidra, una niña de 12 años que vive en un campo de refugiados Za'atari en Jordania junto con otras 80.000 personas que huyeron de la guerra en Siria.



Figura 23 - Fotograma de Clouds Over Sidra.

⁴⁵ La experiencia puede visualizarse en <https://www.with.in/watch/clouds-over-sidra/> y se encuentra disponible para descargar en dispositivos móviles. Sitio oficial: <https://www.unicefusa.org/stories/clouds-over-sidra-award-winning-virtual-reality-experience/29675>

Se trata de un caso complejo, pues estrictamente no ofrece ningún elemento sustancial de interacción y la experiencia se aproxima a la que tiene un espectador de cine documental, salvo que se desarrolla en el contexto inmersivo de la realidad virtual, donde el interactor puede variar el punto de vista dentro de la esfera de video que se le presenta. Sin embargo, nos encontramos nuevamente ante un caso en el que los espacios de validación nos obligan a considerarlo en tanto documental interactivo. Por un lado, la Docubase del MIT incluye al documental en su base de datos⁴⁶. Por otra parte, el documental fue ganador del premio otorgado por el Sheffield Doc/Fest, el principal festival de cine documental de Reino Unido, en la categoría interactiva⁴⁷.

Esta condición llevó a la decisión de proponer un nivel 0 de interacción, donde si bien la obra puede exigir una acción física de parte del interactor (en el caso de *Clouds Over Sidra*, la de elegir un punto de vista moviendo su cabeza), no llega a tener un impacto sobre el discurrir de la obra o no está asociada a un aporte semántico.

ii. Nivel 1. Administración del flujo del relato

El interactor puede administrar el flujo del relato, con qué ritmo ver los contenidos que ofrece el documental interactivo. Es el nivel más básico que se podría reconocer de interacción efectiva, en este caso el interactor no realiza ningún aporte cognitivo y se remite a controlar un flujo mayormente preconfigurado.

Un claro ejemplo de este nivel es *Welcome to Pine Point*⁴⁸ (Shoebridge y Simons, 2011) que, tal como se referenció previamente (ver capítulo II-b)-i), presenta una estructura mayormente lineal donde el interactor se vincula de una forma más bien contemplativa con el contenido de la obra, decidiendo cuánto tiempo permanecer en cada módulo narrativo y cuándo pasar al siguiente, con una pequeña deriva en algunos módulos que permiten explorar en profundidad algunos contenidos.

Es un tipo de interacción que otorga un nivel de control mayor al del cine proyectado en sala o la televisión y su programación por flujos, donde el espectador debe ajustarse a los horarios y condiciones pautados por el medio. El nivel de control se equipara un tanto si lo comparamos con la visualización de contenidos audiovisuales en servicios de streaming o en dispositivos controlados por el interactor, sin embargo

⁴⁶ <https://docubase.mit.edu/project/clouds-over-sidra/>

⁴⁷ https://en.wikipedia.org/wiki/Sheffield_Doc/Fest#2015_2

⁴⁸ <http://pinepoint.nfb.ca/#/pinepoint>

no hay que perder de vista que en el caso de documentales interactivos la obra está diseñada para que sea el interactor el que controle el flujo del relato y requiere de su participación en varios momentos para que el relato avance.

iii. Nivel 2. Elección/selección

En este nivel, el interactor cuenta con la capacidad de tomar decisiones que se expresan en acciones físicas que afectan directamente la experiencia, ya sea seleccionando los contenidos a los cuales acceder o determinando de alguna forma la estructura general del relato. A diferencia del nivel 1, donde los interactores acceden mayormente al mismo contenido y solamente controlan el flujo de ese contenido, en este nivel nos encontramos ante la posibilidad de recorrer caminos bifurcados, lo que generalmente deriva en la imposibilidad de ver todo el contenido disponible en un solo recorrido, y donde la selección de un determinado contenido puede implicar la resignación a visualizar otros. Sin embargo, como coto a la capacidad de control del interactor, en este nivel todos los recorridos posibles se encuentran preconfigurados y de alguna forma pautados por el autor de la obra, por lo que podríamos decir que la obra configura un sistema cerrado.

Encontramos un ejemplo de esto en el ya referido *Ink*⁴⁹ (Encina, 2014), donde a partir de las decisiones que toma, el interactor puede ver una de las variantes posibles del videoclip, con una serie de animaciones específica. Sin embargo, la cantidad de recorridos posibles no es tan grande como para que el autor no controle todos los recorridos posibles.

Si bien en este nivel la interacción implica modificaciones y variaciones en la experiencia de usuario, no opera ningún tipo de transformación en de la obra.

iv. Nivel 3. Navegación libre

En este nivel el interactor tiene la capacidad de organizar los contenidos que ofrece la obra, seleccionándolos u ordenándolos, pero en el contexto una plataforma con tanto contenido o con unas condiciones de recorrido tan laxas que hacen imposible que el autor tenga conciencia de los todos los caminos posibles. Aquí es más frecuente encontrarse con documentales interactivos sin una duración definida o sin puntos de inicio o final demarcados.

⁴⁹ <https://www.coldplay.com/ink/>

En el caso de sistemas cerrados o mayormente cerrados, los recorridos posibles se encuentran preconfigurados, siguiendo una combinatoria de los contenidos disponibles, pero dado el volumen es esperable que las experiencias concretas de los interactores sean distintas y, dependiendo de la complejidad del proyecto, hasta únicas.

Como ejemplo de este nivel podemos mencionar al ya referido *MAFI*⁵⁰ (Nuñez et al., 2012), que permite acceder a una gran cantidad de microdocumentales que narran distintos aspectos de la vida en Chile. El interactor puede iniciar su recorrido por el video que desee, fraccionar la experiencia en cuantas instancias desee, seguir alguno de los criterios de navegación que propone la plataforma (geográfico o temático) o realizar un recorrido libre, y la experiencia durará lo que el interactor desee, limitada únicamente por la cantidad total de microdocumentales disponibles.

v. Nivel 4: Producción de contenido

En este nivel la obra interactiva incorpora el *contenido generado por el usuario* (ver capítulo II-b)-iii) y de esta forma el interactor ya no solo tiene la capacidad de controlar la experiencia, sino que puede modificar el contenido mismo de la obra. De esta forma, a partir de la autoría de las piezas concretas que contribuye adquiere algún grado de autoría sobre la obra en general. Ese grado estará determinado por el lugar que ocupe el módulo de contribución en la obra, la naturaleza de la contribución que el interactor pueda hacer y el impacto que pueda llegar a tener en la totalidad del documental interactivo.

En este nivel podemos identificar, sin embargo, una clara diferencia entre el autor primario, aquél que propone la idea original, define los marcos narrativos, aporta los primeros contenidos y en general es responsable de aportar la infraestructura que da soporte al documental interactivo, y un autor secundario, configurado por cada uno de los interactores que realiza un aporte de contenido a la obra. En este nivel el autor primario y los autores secundarios no terminan de estar en una relación de equivalencia, ya que por lo general el autor primario suele estar en control de los lineamientos estéticos y narrativos de la obra, tiene acceso a mejores herramientas técnicas para la producción de contenidos y suele realizar una moderación de los aportes realizados por los interactores, pudiendo aprobar o rechazar las contribuciones.

⁵⁰ <http://mafi.tv/>

Encontramos un ejemplo de esto en *A Journal of Insomnia*⁵¹ (Braun et al., 2013), Los cuatro cortometrajes realizados por los responsables del proyecto, en su rol de autores primarios, que ofician de disparadores de la experiencia, cuentan con un evidente y notorio trabajo de dirección, producción, montaje, diseño sonoro y dirección de fotografía que le otorgan gran calidad estética y narrativa. En contraposición, los interactores pueden aportar contenido a través de tres mecanismos: grabando un video breve con la *webcam* de su computadora, escribiendo un texto o realizando un dibujo con el mouse. Si bien esto no significa que los aportes realizados por los interactores sean necesariamente pobres en términos estéticos o narrativos, y de hecho los productores declararon verse sorprendidos por la calidad de las contribuciones (Mercado DocMontevideo, 2013), resulta evidente que las capacidades de las herramientas con las que cuenta el interactor son mucho más acotadas que las que tiene a disposición el autor primario. Cabe mencionar también que *A Journal of Insomnia* contó con un sistema de moderación y todos los aportes realizados por interactores eran revisados por el equipo de producción y validados antes de ser incorporados a la plataforma de forma pública.

vi. Nivel 5: Coautoría colaborativa

En este nivel la obra, en su sentido inicial, podría aproximarse más que a un relato, a una plataforma que establece las reglas y las condiciones de aporte, pero cuyo contenido es generado por los interactores, o por interactores y autor primario en condiciones de igualdad. El aporte que realiza cada interactor forma parte de la semántica de la obra y puede modificar su estructura narrativa, el contenido o la propia experiencia que brinda. Dicho de otra forma, la obra se construye a partir del aporte de los interactores, los necesita, sin ellos no hay obra. En este nivel la distinción entre autor primario y autor secundario adquiriría sentido únicamente en una perspectiva temporal: el autor primario sería quien crea o establece la plataforma y sus condiciones de funcionamiento y/o quien aporta el primer contenido.

Se trata de un sistema extremadamente complejo de organizar, ya que no contaría con sistemas de moderación o validación (más allá del conjunto de reglas preestablecidas que configuran el funcionamiento de la plataforma), donde todos los

⁵¹ https://www.nfb.ca/interactive/a_journal_of_insomnia/#/insomnia

interactores tienen capacidad de modificación estructural del contenido de la obra. Se trata más bien de un nivel teórico, virtual o potencial y resulta muy difícil encontrar casos concretos que lleven adelante con éxito una experiencia de este tipo. Por ello es que para ejemplificar se apelará a una propuesta que no es estrictamente documental en su contenido (en tanto discurso sobre la realidad), pero que admite un enfoque interesante desde el punto de vista sociológico (lo que un conjunto de interactores concretos hace con una plataforma que brinda estas posibilidades): el caso de *Place*.

*Place*⁵² fue un proyecto colaborativo llevado a cabo dentro de Reddit, una comunidad virtual que nuclea a millones de usuarios (430 millones de usuarios mensuales activos en 2019) en torno a los más diversos temas, en abril de 2017, concebido como un gran lienzo en blanco donde los usuarios pudieran hacer lo que quisieran. Las reglas de funcionamiento de la propuesta eran sencillas: Place tenía una dimensión de mil píxeles de alto por mil píxeles de ancho, totalizando un millón de píxeles que podían ser modificados por los interactores que contaran con una cuenta de reddit; cada interactor podía modificar de a un píxel en cualquier parte del lienzo, incluso los píxeles que hubieran sido previamente modificados, asignándole un color entre los 16 colores disponibles, cada cinco minutos; la experiencia tendría una duración total de 72 horas (Simpson, Lee y Ellis, 2017).

Al momento de cierre, la experiencia contó con más un millón de usuarios únicos, que llegaron a modificar más de 16 millones de píxeles. Al comienzo los interactores se aproximaron a la creación a la que la propuesta invitaba con un abordaje más bien adolescente: insultos, esvásticas y penes (Cuthbertson, 2017). Pero a medida que tiempo pasó los usuarios comenzaron a organizarse y asumir roles específicos, dando lugar a una suerte de estructura social: los creadores, que buscaban llenar el espacio vacío con construcciones simbólicas y que rápidamente se organizaron en torno a facciones que coordinaran ese esfuerzo creativo; los destructores, conjuntos de usuarios con la intención manifiesta de vandalizar, deformar o transformar las piezas creadas por otros; y los protectores, usuarios cuyo propósito fue preservar las creaciones que apreciaban (sudoscript, 2017).

⁵² Un *timelapse* de lo sucedido en las 72 horas que duró la experiencia puede verse aquí: <https://www.youtube.com/watch?v=XnRCZK3KjUY>

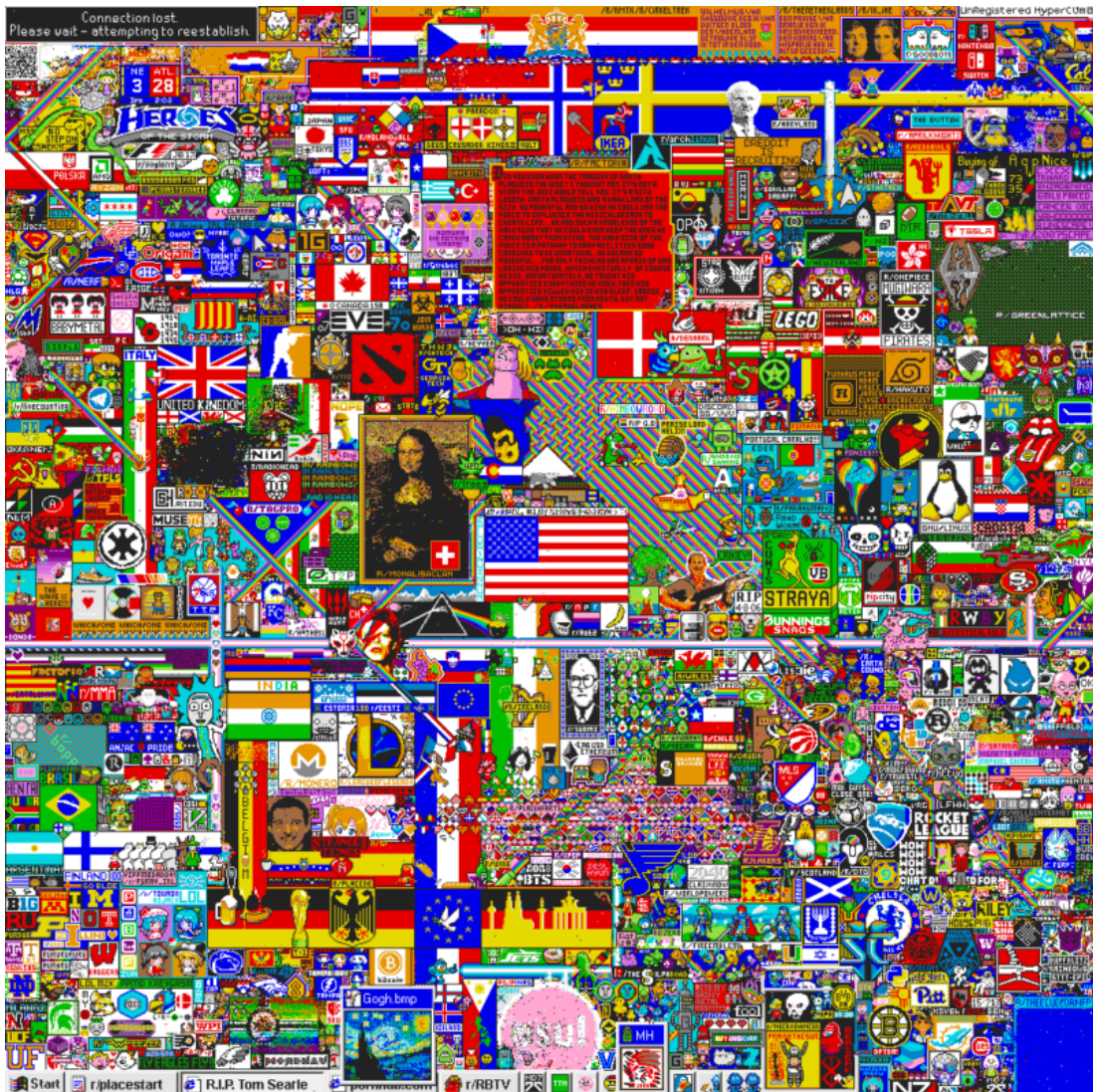


Figura 24 - Captura de pantalla del diseño final de Place.

En términos de poder y capacidad de control en manos del interactivo, este tipo de experiencias es la que brinda un mayor nivel, pero al mismo tiempo, es un tipo de obra interactiva cuya existencia está estrechamente ligada a la existencia de una comunidad de usuarios muy amplia y activa.

Capítulo III – El interactor

a) El devenir de las nociones aplicadas al destinatario de la comunicación

La irrupción de las narrativas interactivas nos exige repensar los roles que ocupan los distintos actores del proceso de comunicación, en particular de la figura del destinatario. Para ello resulta útil hacer un breve repaso de cómo ha sido tratada esa figura a lo largo de la historia en el desarrollo del pensamiento teórico en el campo de la comunicación, y detenerse en las implicancias semánticas que esos tratamientos tienen.

i. Laswell y la Mass Communication Research

El estudio de la comunicación conforma un campo disciplinar relativamente joven, y si bien podemos reconocer un trabajo de delimitación y demarcación de su objeto de estudio y su corpus disciplinar que aún se encuentra en proceso, podemos identificar al *proceso de comunicación* como uno de los elementos clave de su análisis.

En tal sentido se puede reconocer como acto fundacional a la formulación que realiza Harold Laswell (1985) del proceso de comunicación a partir de la concatenación de 5 preguntas: “¿Quién dice qué en qué canal a quién y con qué efecto?”. El análisis de cada término conlleva el desarrollo de distintos enfoques; así, estudiar el «quién» resulta en el *análisis de control*, estudiar el «dice qué» deriva en el *análisis de contenido*, el «en qué canal» en el *análisis de medios*, el «a quién» en el *análisis de la audiencia* y el «con qué efecto» en el *análisis de los efectos*. Laswell establece que el reconocimiento de estos distintos elementos resulta aplicable únicamente a fines analíticos, y que el interés reside en comprender al proceso de comunicación como un todo: “no nos interesa tanto dividir el acto de comunicación como contemplar el acto en su totalidad, en relación con todo el proceso social” (Laswell, 1985, p. 52).

Las implicancias del modelo que propone Laswell se vuelven más transparentes cuando afirma que una de las funciones que concibe para la comunicación se relaciona con su conformación en un “medio para conservar el poder” (Laswell, 1985, p. 60). Se trata de un modelo que pone como punto de partida al *emisor*, que adquiere forma de un vector lineal en un solo sentido y donde el *receptor* cumple el rol de ser afectado

por el input de la comunicación. El modelo establece unas relaciones de poder asimétricas en las que el emisor tiene control sobre el proceso de comunicación y el receptor es un ente pasivo. Esta perspectiva quedaría plasmada en la teoría de la aguja hipodérmica.

Si bien Laswell reconoce que distintos receptores pueden hacer distintas cosas con un mismo mensaje en función de su optimismo, pesimismo, lucidez, energía, etc., no se trata de una reivindicación de su capacidad para construir nuevos significados, sino una advertencia sobre una comunicación ineficiente.

ii. El modelo matemático de la comunicación

El *modelo matemático de la comunicación* formulado por Shannon (1948) y desarrollado por Weaver (1949) nace con el objetivo de generar un esquema que permita establecer y medir la capacidad de transmisión de información de un canal, la entropía (el nivel de incertidumbre en la transmisión de información), el nivel de ruido, así como aprovechar las frecuencias estadísticas del lenguaje para la construcción de los sistemas de codificación. Shannon (1948) establece claramente que “[the] semantic aspects of communication are irrelevant to the engineering problem” [los aspectos semánticos de la comunicación son irrelevantes para el problema de ingeniería] (p. 5). Para Shannon, lo importante es cuánto del mensaje emitido es recibido tal como fue emitido, no importa si lo que hay del otro lado del receptor es una persona o un aparato encargado de decodificarlo.

Shannon piensa en un *sistema* de comunicación con los siguientes componentes: Una *fuerza de información* que produce un *mensaje*, un *transmisor* que convierte ese mensaje en una *señal* que es transmisible a través del *canal* (medio) elegido, un *receptor*, que realiza la operación inversa al transmisor, y un *destinatario*, que es la persona o cosa a la cual estaba dirigido el mensaje.

Aquí no estamos ni siquiera en el terreno que contempla qué es lo que el destinatario entiende del mensaje, o siquiera si lo entiende. Las pretensiones más generalistas aparecen en el texto de Weaver, cuando postula que el modelo puede aplicarse a cualquier acto de comunicación entendida en el sentido más amplio posible. Es Weaver el que incorpora la noción de *receptor semántico* para diferenciarlo del *receptor de ingeniería*, y se preocupa de “how effectively does the received meaning affect conduct in the desired way?” [cuán efectivamente el significado recibido afecta

la conducta de la forma deseada] (Weaver, 1949, p. 4). En esta postura vemos que el modelo retoma y perpetúa la unidireccionalidad de la comunicación y la perspectiva conductista, donde la noción de *receptor* queda impregnada de su consideración como un ente “afectable” donde lo importante es ver cuánto esa respuesta comportamental se aproxima a la intensión del emisor.

Es en esta pretensión generalista de Weaver que encontramos una de las claves para el estudio del proceso de comunicación. Puesto que si, como plantea, la comunicación “involves... all human behavior” [incluye todo el comportamiento humano] (Weaver, 1949, p. 3), el campo sería tan grande y abarcativo que no se podría distinguir entre distintos términos, y por ende, la noción de comunicación terminaría no definiendo nada. Esta clave a la que me refiero es la de poder establecer modelos específicos para cada instancia, que puedan rescatar esos elementos diferenciales y habilitar una comprensión más precisa.

iii. Mensaje u obra

La relación entre los elementos que conforman el proceso de comunicación puede llegar a tener grandes diferencias en función del contexto de comunicación en el que nos encontremos. Así como señala Thompson, y en contraposición al planteo de Weaver referido anteriormente, los distintos medios de comunicación habilitan distintos tipos de situaciones interactivas, y una interacción interpersonal, un diálogo telefónico o la lectura de un libro tienen características muy distintas (Thompson, 1998).

Estas diferencias hacen emerger, entre otras cosas, nociones o conceptos que resultan más específicos, o aportan una mayor comprensión que al referirnos al proceso de comunicación en términos generales. Es así, por ejemplo, que cuando el medio por el que se transmite un mensaje toma la forma de un libro, un diario o una revista, podemos referirnos al receptor de forma mucho más precisa como “lector”, en el caso de la televisión o el cine podemos hablar de “espectador”, e incluso la televisión admite el exclusivo “televidente”, cuando hablamos de la radio, podemos apelar a la noción de “oyente” o “radioescucha”, aunque comparte con la televisión la noción de “audiencia”, y todos, en un sentido más amplio, comparten la de “público”. Esto no pretende ser una enumeración taxativa, y está claro que la lista podría ampliarse mucho más. La especificidad radica en que, por ejemplo, la noción de “lector” exige un

contexto de comunicación en el que los signos y recursos simbólicos que entran en juego son los de la palabra escrita, en forma exclusiva en la mayoría de los casos, o acompañada por fotografías u otro material gráfico. Sabemos, por ejemplo, que no habrá sonido (la lectura en voz alta como extremo podría marcar la excepción), ni imagen en movimiento. En el caso de los medios masivos de comunicación (a los cuales corresponde la lista referida), nos encontramos frente a mensajes que son pensados “para un indefinido abanico de receptores potenciales” (Thompson, 1998, p. 119). Esta característica los diferencia de los mensajes de una interacción interpersonal cara a cara o mediada por tecnologías (teléfono, correo electrónico, videoconferencia, etc.), y los convierte en un tipo específico de mensaje que en esta tesis hemos llamado de forma genérica como “obra”. Esta decisión exige una advertencia: la noción de *obra* podría no resultar aplicable a todo mensaje emitido a través de un medio masivo de comunicación, sino que parece tener la carga simbólica de referir a un trabajo artístico o académico, que implica un componente creativo. Así, por ejemplo, resulta claro que un libro pueda ser referido como una obra, pero esa claridad se diluye si hablamos de un periódico o una revista, o en el caso de la televisión podría llamarse “obra” a un documental o una serie de ficción, pero tal designación resultaría extraña aplicada a un noticiero o un magazine. Esto se da, en parte, porque en unos casos podríamos referir al emisor como “autor”, y en otros no.

iv. El consumidor

Toda obra, como pieza de comunicación, tiene esencialmente un valor simbólico, es decir, que su valor radica por lo que expresa como mensaje, ya sea en términos semánticos, estéticos, simbólicos, etc. Sin embargo, “las formas simbólicas pueden convertirse en bienes de consumo, esto es, en bienes que se compran y se venden en un mercado” (Thompson, 1998, p. 38). Sobre esta idea se erige la noción de *industria cultural* y *consumo cultural*, que considera a los bienes simbólicos como bienes de consumo, atendiendo a los aspectos del proceso de comunicación que configuran un sistema de producción, circulación y consumo de bienes. Esta perspectiva convierte al emisor en un *productor* de contenidos, al mensaje en bienes para el consumo o *commodities* (Thompson, 1998) y al receptor en un *consumidor*.

El mérito de esta perspectiva radica en que habilita la comprensión de que gran parte del desarrollo de formas simbólicas fue posible gracias a que cierto número de

obras, así como de ciertos medios resultaban redituables. También nos permite reflexionar sobre cómo la valoración económica de las formas simbólicas influye en la producción y predominancia de cierto tipo de productos y medios.

El gran problema de esta perspectiva es que poner en primer plano la valoración económica de una obra necesariamente implica un detrimento en su valoración simbólica, al menos al momento de analizarla. Esto puede llevar a algunos razonamientos sinuosos que por resultar aplicables a algunos casos, tientan a la generalización y conducen al equívoco. Cierta lógica implícita en los procesos de legitimación de las obras, que implica que los productos simbólicos “cuanto más son vistos como ‘grandes trabajos’ y ‘grandes artistas’, más se elevan los precios” (Thompson, 1998, p. 49), podría inducir a pensar que la relación también se produce a la inversa: a mayor valor económico, mayor valor simbólico. Esta idea no resistiría más que un puñado de casos, antes de toparnos con obras sub o sobrevaloradas. Por otra parte, el valor económico resulta un parámetro que aporta muy poca información en relación al contenido propiamente dicho de una obra; por ejemplo, no podría establecer la diferencia entre dos libros del mismo precio, por más que uno fuera *La Biblia* y el otro *Así habló Zaratustra*.

En este sentido, hablar del destinatario de la comunicación como consumidor significa entenderlo en su dimensión económica antes que en su dimensión simbólica, lo que deriva en una tremenda limitación en términos de comprender su rol semántico en el proceso de comunicación.

v. Crítica a los *mass media* y la industria cultural

Para la Teoría Crítica esta concepción del proceso de comunicación como un sistema de producción comercial y del valor simbólico como valor económico, produce una enorme degradación de las obras al mínimo valor común del estereotipo efectista. Para Adorno y Horkheimer (2003)

la industria cultural se ha desarrollado con el primado del efecto, del logro tangible, del detalle técnico sobre la obra... La traducción estereotipada de todo, incluso de aquello que aún no ha sido pensado, en el esquema de la reproductibilidad mecánica supera el rigor y la validez de todo verdadero estilo. (p. 170, 172)

Esta valoración económica sobre la valoración simbólica hace que “tanto técnica como económicamente, la publicidad y la industria cultural se funden la una en la otra” (Adorno y Horkheimer, 2003, p. 208), el contenido editorial de una revista se confunde con un anuncio de perfume, el relato de una serie con la tanda.

En este esquema, el consumidor, traducido en una masa informe, queda reducido al embotado entretenido que busca satisfacer necesidades creadas por ese sistema. Ese entumecimiento termina produciendo una condición de sometimiento: “las masas tienen lo que desean y se aferran obstinadamente a la ideología mediante la cual se les esclaviza” (Adorno y Horkheimer, 2003, p. 178).

Para Thompson (1998), por otra parte, esta crítica a la industria cultural, lejos de formular una reivindicación del rol del receptor en el proceso de comunicación, termina derivando en una subestimación, ya que “sugiere que los destinatarios de los productos mediáticos constituyen un vasto mar de individuos pasivos e indiferenciados” (p. 44) y sentencia que

esta perspectiva crítica también está imbuida por un conjunto de presuposiciones que resultan insostenibles, y las cuales sólo pueden dificultar una comprensión de los *media* y su impacto en el mundo moderno. Debemos abandonar la suposición de que los destinatarios de los productos mediáticos son observadores pasivos cuyos sentimientos han estado permanentemente aletargados por la continua recepción de mensajes similares... [que] son absorbidos por los individuos, como la esponja absorbe el agua. (p. 45)

vi. El valor de la interpretación en la construcción de significado

En contraposición a este esquema lineal, unidireccional y autoritario de la comunicación, algunos autores comienzan a reivindicar una forma de comunicación en la que el receptor juega un rol activo en la construcción del mensaje. De esta forma se comienza a considerar la posibilidad de que exista comunicación exitosa, aun cuando el destinatario interprete el mensaje en forma distinta a la que lo pensó el emisor, y más aún, que dicha interpretación puede resultar en un aporte simbólico al mensaje que el autor no había imaginado.

Stuart Hall (1993) apunta que sin la decodificación del mensaje por parte del receptor, no podemos hablar de comunicación, ya que si la producción de significado no se articula con la práctica no tiene efectos, y que intentar considerar las

consecuencias que un mensaje pueda tener, resulta absolutamente fútil si no se comprende que eso sucede como resultado de la apropiación que el receptor hace:

antes de que este mensaje pueda producir un ‘efecto’ (sea como fuere que se defina), o satisfacer una ‘necesidad’ o engendrar un ‘uso’, debe primero ser percibido como un discurso con sentido y decodificado con un significado. Es ese conjunto de significados decodificados los que ‘tienen un efecto’, influyen, entretienen, instruyen o persuaden, con unas consecuencias perceptivas, emocionales, cognitivas, ideológicas o de comportamiento complejas. (Hall, 2004, p. 219)

Para Hall no es posible que los mensajes sean construidos de manera unívoca de forma tal que sólo les quepa una única interpretación. Podemos hablar de significaciones dominantes o subordinadas (y toda la gradación entre los extremos), pero “no existe ninguna ley que asegure que el receptor va a tomar el significado preferente o dominante” (Hall, 2004, p. 225).

La tarea de decodificación es realizada por cada uno de los receptores empíricos, que ponen en juego su experiencia vital, donde “emplean no sólo las habilidades y competencias requeridas por los soportes técnicos, sino también varias formas de conocimiento y presuposiciones que comprenden parte de los recursos culturales que se dan durante los procesos de intercambio” (Thompson, 1998, p. 43). Esto termina haciendo que la significación final de un mensaje escape al conocimiento y control del emisor.

En 1987, Umberto Eco desarrolla la noción de la *intentio lectoris*, la intención del lector, para explicar cómo el ejercicio de interpretación que hace el lector de los textos puede producir significado en niveles que escapan a la *intentio auctoris*, la intención del autor, logrando aportes no pensados por éste. Propone, de esta forma, descreer un palmo de la autoridad absoluta que se le suele atribuir al autor sobre las significaciones, y dejar de buscar en la obra lo que este quiere decir (Eco, 1987). Más adelante, Eco toma consciencia de que este empoderamiento del lector puede dar lugar a un desequilibrio de poder en el sentido inverso al tradicional y propone la noción de *intentio operis*, la intención de la obra, buscando delimitar aquel significado producto de la interpretación que queda en territorio exclusivo del lector, pero no que puede atribuírsele de forma razonable a la obra (Eco, 1997).

En una línea similar, Hall (1993) sostiene que, si bien la codificación del mensaje no puede predeterminar la decodificación que el receptor hará, establece un abanico más o menos delimitado de *lo posible*, ya que de lo contrario podría leer lo que se le ocurriera en cualquier mensaje.

El problema de la *intentio operis* es que, como figura, nunca llega a superar la prosopopeya. No hay una voluntad real de la obra a la que se pueda consultar (así como sí hay una voluntad real del autor y del lector); esa “coherencia interna” de la obra que valida o no las interpretaciones siempre depende de un lector empírico que las arguya. El problema de la *intentio operis* es, entonces, reconocer cuáles son los procesos de validación de la coherencia textual de una obra. ¿Un texto es coherente si hay una comunidad amplia de lectores que favorezca determinada relación? ¿O es la palabra de un erudito la que puede establecer esa coherencia para descartar lo que no lo es? En cualquier caso, es una discusión que se traslada al terreno del lector.

Por otra parte, esta noción de *intentio operis* que propone Eco exige un texto perfectamente coherente y aniquila la posibilidad de un texto multívoco por administrar cierto nivel de contradicción. Es decir, ¿cómo se mide el nivel de coherencia de un texto que es intencionalmente incoherente?

Podríamos decir que la *intentio operis* no es tanto una *intentio*, sino, más bien, un “espacio significativo” que se construye con los aportes de la *intentio auctoris* y cada una de las *intentio lectoris* empíricas, pero no como una sumatoria de todas ellas, sino como un diálogo sujeto a un proceso de validación, puesto que no podemos decir que una interpretación realizada por un lector ya estaba prevista, de alguna forma, en la *intentio operis*.

vii. La dilución de las barreras: una estructura circular

En cualquier caso, resulta evidente que el esquema de comunicación de uno-a-muchos que establecen los medios masivos de comunicación construye una relación asimétrica entre emisor y receptor. Por más que los emisores mediáticos tomen en cuenta la respuesta de la audiencia a determinados contenidos, o por más que algunos contenidos incorporen llamadas o mensajes de los espectadores, la capacidad real de participación termina siendo extremadamente limitada, y “el flujo de comunicación resulta abrumador en una sola dirección” (Thompson, 1998, p. 45).

En la comunicación de masas, el emisor siempre es reconocible y delimitable, mientras que el receptor es siempre potencial y actualizable con cada receptor empírico y, mayormente, anónimo.

En un escalón más alto en términos del empoderamiento del receptor, algunos autores comenzaron a concebir un modelo de comunicación que incorporaba una versión radical de la noción de retroalimentación al proceso, donde la decodificación del mensaje no implicaba la clausura (a diferencia de lo que podría reconocerse en las propuestas de Hall y Eco), sino el preámbulo a un trabajo de interpretación y reformulación, que se enmarcaba en una cadena comunicativa mucho mayor.

En 1980 Alvin Toffler había acuñado el término *prosumer* (en español *prosumidor*) en su libro *La tercera ola*, como resultado del estrechamiento de “la brecha histórica abierta entre productor y consumidor”, y lo considera el elemento que permitiría hablar de “la primera civilización verdaderamente humana de toda la Historia conocida” (Toffler, 1980, p. 10). Esta noción de prosumidor tiene el logro de romper con la asimetría del esquema de comunicación uno-a-muchos y anticipa la relación, que haría plena eclosión con el desarrollo de internet (lo cual contribuyó a la perdurabilidad del concepto), de muchos-a-muchos. Esta concepción termina con la linealidad del esquema y adopta una figura esférica en la que no hay un punto de partida, ni un recorrido trazado, ni distinción entre emisor y receptor, todos los activos de la comunicación son prosumidores. La desventaja de apelar a esta terminología es que trae la carga simbólica de las nociones de productor y consumidor, esa valoración económica que se impone y supera al valor simbólico de las secuencias comunicativas.

En 1984 Mario Kaplún retoma el concepto de *emirec* acuñado por Jean Cloutier (en el francés original, *émeréc*) (Cloutier, 1973), que nos permite “expresar la doble condición y facultad de todo ser humano de participar en el proceso de la comunicación” (Kaplún, 1984, pp. 14-15). Kaplún consideraba que el esquema lineal de comunicación de uno-a-muchos no era una condición intrínseca en la estructura de los medios masivos de comunicación, y confiaba en que “en otra estructura social y con otra concepción, estos medios podrían ser bastante más dialogales de lo que hoy lo son y funcionar en cierta medida como vehículos de participación” (Kaplún, 1984, p. 15). Ello supondría abandonar al emisor como punto de partida o dejar de lado el *feedback* de las audiencias como ilusión de participación en la definición de los

contenidos y apelar al “‘feed-forward’ o prealimentación” (Kaplún, 1978, p. 15), es decir, tomar como partida las necesidades y aspiraciones de los destinatarios.

viii. La sociedad de la información

La irrupción de internet produce un cambio radical tanto en las formas de establecer la comunicación, como en la comprensión de las relaciones que se construyen a través de ellas. Internet rompe la asimetría de los *mass media* y, por primera vez, cualquier individuo con acceso al consumo de los contenidos que circulan en la red también puede generar contenidos y establecer relaciones de comunicación con otros individuos en forma masiva. Uno de los primeros grandes cambios es que internet termina con la programación por flujos, los usuarios ya no tienen que esperar a un día y horario específicos para poder acceder a un determinado contenido, sino que ahora tienen la capacidad de elegir cómo y cuándo acceder a ellos. Pero quizás la novedad más grande radica en que en el caso de un libro, el lector podía aportar un nuevo significado al mensaje con su interpretación, pero no tenía la capacidad material de modificarlo. Ahora con internet, es posible.

Es la consagración del usuario, que puede alternar en cualquier momento su rol de receptor con el de emisor (Castells, 1997). El problema con la noción de usuario es que acarrea la carga semántica del utilitarismo que lo aleja de la riqueza del valor simbólico. Eco distingue entre interpretación y uso de los textos y sostiene que mientras una tiene la capacidad de producir significado y crear sentido, el otro se limita a cumplir una función, muchas veces extratextual, a servir una utilidad (Eco, 1987).

Castells menciona (aunque no desarrolla) dos nociones interesantes al plantear que: “*el mundo multimedia será habitado por dos poblaciones muy distintas: los interactuantes y los interactuados*, es decir, aquellos capaces de seleccionar sus circuitos de comunicación multidireccionales y aquellos a los que se proporciona un número limitado de opciones preempaquetadas.” (Castells, 1997, p. 357). De esta forma reconoce que internet no genera un solo tipo de actor, y que se pueden distinguir distintos niveles de actividad en la toma de decisiones.

Sin embargo, no toda acción en internet es interacción, sino que admite tanto las relaciones interpersonales (correo electrónico, mensajería instantánea, etc.), la interacción masiva y los vínculos de muchos-a-muchos (a través de la publicación de contenidos, la participación en foros o redes sociales), o incluso la lógica de uno-a-

muchos que reinó los medios masivos de comunicación. Basta analizar el caso de YouTube, una plataforma para el *streaming* audiovisual que se popularizó a partir de brindar a sus usuarios la capacidad de subir sus propios videos: de los 30 contenidos más vistos de todos los tiempos, ninguno es un video subido por un usuario “amateur” (entendido en este caso, como desvinculado de los esquemas productivos que podían verse en los *mass media*), sino que se trata de videoclips o contenido infantil desarrollado profesionalmente⁵³, algo no muy distinto a lo que podía verse en los canales de cable especializados en música o infantiles antes de que la plataforma existiera.

b) La noción de interactor

La irrupción de las narrativas interactivas, y el desarrollo del documental interactivo como género exigen la ampliación del léxico y la incorporación de un nuevo término que logre expresar con precisión semántica las características de la figura del receptor en este contexto específico.

De los conceptos analizados en el subcapítulo anterior, los que se aproximan más son aquellos que rescatan el rol activo de la figura (podemos descartar de plano “receptor”, “consumidor” y “espectador”), pero si los analizamos detenidamente, podemos reconocer las limitaciones con las que cargan.

“Usuario” es, quizás, el término más preciso, pero carga con una visión utilitaria del proceso de comunicación que puede resultar adecuado al referirnos a una aplicación, un sitio web, una pieza de software, etc., donde la interacción se construye principalmente en torno a obtener un resultado, cumplir una función o resolver una tarea, pero que no resulta tan aplicable al documental interactivo, donde la interacción se sostiene en la experiencia que se obtiene y el valor simbólico que emerge de ella.

“Prosumidor” es uno de los términos que ha conseguido mayor aceptación, particularmente en casos de obras o de piezas donde el elemento central es su valor simbólico y ya no solo proveer una utilidad. En los inicios del avance de internet, en un contexto donde aún predominaban las lógicas de los medios masivos de comunicación, que sostenían un mapa de acción estructurado en torno a productores y consumidores de contenidos, el término prosumidor, pareció ser el natural para

⁵³ Para mayores referencias y datos actualizados puede consultarse la siguiente entrada de Wikipedia: http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_most_viewed_YouTube_videos

referirse a esta figura cada vez más presente, capaz de participar activamente en la producción de significado de los bienes comunicacionales en circulación. Pero es esa misma característica la que marca los límites de su aporte analítico, ya que carga con la connotación mercantilista de “consumo” que descentra el eje de análisis del valor simbólico que tiene la obra y nos sugiere entender al sujeto en su capacidad productiva y en términos de relaciones de consumo material.

“Emirec” es un concepto interesante, que en su densificación teórica aportó a comprender la comunicación de una forma más horizontal, donde las relaciones de poder se juegan de una forma más democrática, pero que no tuvo un desarrollo potente mucho más allá de la comunicación comunitaria. Al mismo tiempo, no logra deslindarse del todo de las nociones primarias de emisor y receptor, y de la linealidad que suponían los modelos que las formularon. “Receptor” es quizás la forma más arcaica de designar al sujeto en cuestión (y posiblemente sea ese valor cuasi fundacional el que lo vuelve exasperantemente ineludible), y de los conceptos manejados, el que le otorga la mayor carga de pasividad.

Las lógicas relacionales que plantea el documental interactivo, analizadas en el capítulo anterior, nos exigen entender una figura que asume protagonismo, tanto en la experiencia de la narrativa que propone la obra, como en el propio proceso creativo que la construye y estructura, que adquiere un rol destacado en el control del discurso y del flujo simbólico en general, y que tiene la capacidad de tomar decisiones cuya expresión, ya sea por medio de una acción física o de otra índole, tiene un impacto directo, observable, tangible y semánticamente relevante en la obra. Teniendo esto en cuenta, es necesario, además, que el término utilizado para designar a esa figura permita colocar en el centro del análisis el valor simbólico, como un eje central en torno al que se entretajan el resto de las relaciones.

En tal sentido, la noción de “interactor” parecería ser el concepto más adecuado, ya que centra su definición en la relación de interacción en la que entran los distintos actores que intervienen en el proceso. Al mismo tiempo, admite la asunción indistinta y en términos equivalentes de los roles de creador y experimentador sin tener que hacer una mención específica a ellos, como en el caso de prosumidor o emirec, lo cual cuenta con la ventaja de poder expresar otros roles que no se ajusten estrictamente a esas dos funciones, y se trata de un término que no carga con las implicancias semánticas reconocidas en “usuario”, “prosumidor” o “emirec”, ofreciéndose como una suerte de

tabula rasa desde la que edificar semánticamente y densificar teóricamente el concepto, potenciando su función de herramienta analítica.

La desventaja que puede reconocerse es que se trata de un término poco difundido y utilizado. Si bien es cierto que varios autores ya apelan a él en sus análisis y algunos textos lo incorporan, generalmente aparece tratado de forma indistinta a otros términos como “espectador”, “usuario” o “participante” (Gifreu, 2011), lo cual denota en cierta forma una falta de consenso en su uso, o la falta de cierta validación académica.

c) Los roles del interactor

Si aplicáramos con rigor minucioso la noción propuesta de interactor, terminaríamos reconociendo que tan solo un puñado de documentales interactivos, quizás los que presentan un mayor nivel de interacción, lo colocan en una posición donde verdaderamente pueda cumplir con esos preceptos y condiciones. A la luz de este razonamiento, el camino constructivo radica en comprender que no se trata de una categoría rígida y estanca, sino una definición que hace énfasis en los elementos verdaderamente diferenciadores, y más aún, que un interactor no tiene que contar exclusivamente con todas las características para ser considerado como tal, sino que puede cumplir con una o varias de esas características, combinadas en distinta medida, y que a su vez cada una de esas características admite grados de intensidad, en términos del impacto que provocan en la obra.

De reconocer estos matices y las distintas combinaciones que de ellos surgen, podemos comprender que se articulan en ciertos “comportamientos esperados o esperables” en función del diseño del documental interactivo, de las dinámicas interactivas que pone en juego y el lugar que abren al interactor, y a partir de allí, intentar reconocerlos como roles más o menos delimitados.

i. Observador

Contrariamente a lo que puede esperarse, ya que lo que diferencia a un interactor de otros receptores en los procesos comunicacionales es precisamente su capacidad de participar activamente, uno de los roles más frecuentes atribuidos al interactor es el de observador. Al asumir este rol se transforma en una figura que mayormente está a la

espera de lo que la obra le ofrezca o le proponga, donde su rango de acción es limitado y donde el impacto de las decisiones que puede tomar es tendiente a cero.

Esto sucede principalmente en documentales interactivos que se sitúan en los niveles 0 y 1 y hasta en el nivel 2 de interacción (ver capítulo II-d)), donde no existe verdaderamente un componente de interacción, o donde la interacción propuesta es tan limitada que la experiencia puede prescindir del interactor, como en el caso de *Ink*⁵⁴ (Encina, 2014), donde el relato puede transcurrir de principio a fin sin intervención ni presencia alguna del interactor, o se presenta como un paso más que se debe cumplir para poder acceder al contenido, como en el caso de *Mujeres en venta*⁵⁵ (Irigaray, 2015), donde la única interacción posible es la de navegar el *scroll* vertical que propone la página para poder acceder al siguiente video o gráfico.

También sucede en muchos de los documentales interactivos que apelan a dinámicas inmersivas (ver capítulo II-c)-vi), particularmente a las que apelan a video 360. En *Clouds Over Sidra*⁵⁶ (Milk y Arora, 2015), el relato está planteado como un documental lineal tradicional, donde la estructura está definida de forma inalterable por el autor, pero que al encontrarse en un entorno 360, el interactor tiene la capacidad de elegir el punto de vista desde el cual observar el relato que se le ofrece. Sin embargo, no todo lo que se muestra en el entorno 360 es relevante, sino que hay puntos de interés que concentran la atención, o donde suceden las acciones relevantes para la historia. De esta forma, si el interactor ejerce su potestad de definir el punto de vista desde el cual observa la historia, puede correr el riesgo de perderse información o imágenes importantes para la narrativa, lo que hace que la condición inmersiva de la experiencia termine siendo más una contribución estética que verdaderamente interactiva.

Una figura interactiva que puede dejar al interactor en este lugar es la de interacción con contextos (ver capítulo II-b)-iv), ya que la interacción o lo que provoca modificaciones en la obra no necesariamente responde a la voluntad o a una acción realizada por el interactor, sino a factores externos. En el caso de *Ana Somnia*⁵⁷ (Köster, 2010) la interacción que dispara la experiencia consiste en una modificación de las condiciones de luz de la habitación o el lugar donde se está ejecutando la obra,

⁵⁴ <https://www.coldplay.com/ink/>

⁵⁵ <http://www.documedia.com.ar/mujeres/>

⁵⁶ <https://www.unicefusa.org/stories/clouds-over-sidra-award-winning-virtual-reality-experience/29675>

⁵⁷ <http://cdn.anasomnia.com/>

y dicha interacción puede suceder por una acción realizada por el interactor (es esperable que en la mayoría de los casos sea así) o no. Pero en todo caso, el núcleo de la experiencia se sostiene, no en la interacción en sí misma, sino en las animaciones que empiezan a encadenarse una vez que la habitación está a oscuras, y en esa instancia, el interactor cumple un rol de espectador frente al contenido que le ofrece la obra.

ii. Navegante o explorador

Los documentales interactivos que proponen una experiencia abierta o un recorrido libre por los contenidos que ofrecen de alguna manera suponen un interactor que se comporta como explorador, puede saber (o no) el criterio general que estructura la experiencia a la que se enfrenta, pero desconoce los contenidos concretos que cada instancia de interacción le ofrecerá, y se vincula con ellos en actos de descubrimiento.

Otra figura que se relaciona con esta idea es la del internauta, el habitante general de internet, que puede saltar de un contenido a otro, aunque no guarden relación entre sí, comenzando su navegación en un punto y terminando en otro semánticamente distante. De forma similar, aunque en general más acotada, ya que los documentales interactivos suelen nuclear los contenidos en torno a una idea, temática o concepto aglutinador, el interactor puede saltar de un contenido a otro en una suerte de deriva.

Es el caso de *MAFI*⁵⁸ (Nuñez et al., 2012), donde más allá del patrón común con el que cuentan las distintas piezas a las que se puede acceder (microdocumentales filmados en Chile), el interactor puede saltar de un video a otro de contenidos tan discímiles como la vista de un oso polar en el Zoológico Metropolitano de Santiago, unos turistas sacándose fotos en la Laguna Céjar en San Pedro de Atacama, un carpintero trabajando en la confección de un ataúd o un grupo de manifestantes concentrados en la Plaza Italia de Santiago reclamando contra la presencia de militares reprimiendo las protestas. De esta forma, más allá de ciertos indicios como el emplazamiento donde el cortometraje documental fue filmado, en el caso de explorar el mapa, o la temática a la que adscribe el video (ecología, espectáculo, estilo de vida, política, tecnología), en el caso de explorar por la página de inicio de la plataforma o por temáticas, el interactor puede realizar un recorrido que no esté marcado por un

⁵⁸ <http://mafi.tv/>

criterio previamente establecido, descubriendo en cada instancia lo que la experiencia tiene para ofrecerle.

iii. Montador/organizador

En algunos documentales interactivos, el interactor debe tomar decisiones, articulando los contenidos que integran la obra. La diferencia en relación al rol de navegante es que en este caso, uno de los elementos centrales de la experiencia radica en el componente semántico que emerge de ese trabajo de articulación que realiza el interactor. Este rol no admite la condición de deriva, sino que presupone un interactor que toma decisiones conscientes, más o menos meditadas, con cierta preocupación por la estructura narrativa que se va formando, el discurso global que los contenidos que va seleccionando forman, o el desenlace del relato.

En tal sentido, el rol que cumple podría asimilarse al del montador o montajista de un documental lineal que va articulando los distintos materiales disponibles y que en esa acción de relacionar elementos, a modo de sintaxis, realiza una tarea de construcción de sentido. La diferencia radica en que mientras que en el documental lineal el montaje es un proceso que da lugar a la existencia de la obra, en el documental interactivo, ese proceso *es* la obra o la experiencia. De esta forma, el proceso de montaje que opera no es para conformar una obra que será presentada a otros, sino que lo hace para sí mismo. El interactor realiza una suerte de *montaje en caliente*, donde toma decisiones en el momento en base a lo que conoce, que es el material que ya ha experimentado y no todo el material disponible.

Es el caso de *Capturing reality*⁵⁹ (Ferrari, 2008), donde las decisiones que toma el interactor están orientadas a armar una suerte de lección magistral a partir de los testimonios de algunos de los documentalistas contemporáneos más relevantes. A diferencia de *MAFI*, las distintas piezas que componen la obra están estrechamente relacionadas: refieren a distintos aspectos fundamentales para la tarea del documentalista, y seleccionar un determinado clip a continuación de otro de alguna forma va construyendo un discurso articulado, que aborda los componentes específicos que emergen de las decisiones del interactor.

⁵⁹ <https://capturingreality.nfb.ca/>

En el caso de *Ink*⁶⁰ (Encina, 2014), bajo el supuesto de un interactor que participa activamente de las instancias de decisión que la obra le ofrece, las opciones tomadas varían (levemente) las animaciones que formarán parte de la experiencia y derivarán en uno de los tres finales posibles. Aquí no se trata tanto de una tarea de producción de significado a partir de la selección y articulación de contenidos, sino más bien de la definición del arco y la estructura de la experiencia.

iv. **Gamer o jugador**

Los documentales interactivos que incorporan componentes lúdicos como figuras interactivas (ver capítulo II-c)-ii) configuran interactores que asumen, en distinta medida, el rol de un jugador de videojuegos: deben acumular puntaje, resolver puzzles, completar objetivos, superar niveles, y pueden ganar o perder.

Bajo esta lógica el interactor asume el rol de protagonista de la historia, y aunque encarne un personaje o *avatar*, es él quien lleva adelante las acciones que desarrollan la línea narrativa. Una de las diferencias centrales de este rol es que admite la descripción en primera persona al referirse a la trama de la obra. Mientras que podemos decir que *Ink* cuenta la historia de un naufrago que va en busca de la mujer que ama, *Spent*⁶¹ (McKinney, 2011) admite definirlo como una experiencia en la que yo, en tanto interactor, soy un desempleado que debe tomar decisiones y resolver distintas situaciones para poder llegar a fin de mes. Esta diferencia resulta sustancial en términos de la fortaleza del vínculo o *engagement* que el interactor genera con la narrativa o la experiencia propuesta por la obra. El interactor gamer puede llegar a desarrollar vínculos emocionales con la historia o los personajes que la habitan, además de los vínculos racionales que pone en juego, por ejemplo, el interactor montador. Esos vínculos emocionales establecen puentes de conexión entre el carácter, las convicciones, la perspectiva moral y otros elementos de la personalidad del interactor y la temática o las implicancias en torno a las decisiones que hay que tomar. De esta forma el interactor, puesto en este rol, puede desarrollar una suerte de experiencia autorreflexiva en la que puede ver materializadas y representadas las decisiones que toma, con algún componente del relato que trabaje sobre las consecuencias narrativas de esas decisiones. Rami Ismail, desarrollador de

⁶⁰ <https://www.coldplay.com/ink/>

⁶¹ <http://playspent.org>

videojuegos y cocreador del estudio holandés Vlambeer, sostiene que el valor diferencial del videojuego como medio es que tiene el poder de colocar a alguien por dentro de un mundo creado, y que mientras un libro o película pueden hacerle sentir al lector o espectador todo tipo de sentimientos, un videojuego puede hacerle sentir al jugador arrepentimiento (DevGAMM, 2014) porque la responsabilidad ante una mala acción o decisión es suya.

v. Creador (coautor)

En algunos documentales interactivos el interactor adquiere la capacidad de modificar la obra de forma tal que su contribución añade algún componente de novedad o admite experimentar alguna parte de forma distinta a cómo era antes de su intervención. Esto puede ser tanto por la producción de un contenido que pasa a formar parte de la obra, como en el caso de los que incorporan la figura del contenido generado por el usuario (ver capítulo II-b)-iii), o por la incorporación de algún componente de personalización (ver capítulo II-c)-iii) donde el interactor tiene control sobre el material personal que pasa a formar parte de la obra o de la respuesta que se produce en función de los elementos personalizados que se toman en cuenta, o porque la interacción tiene como resultado una construcción semántica original y tangible.

De esta forma, el interactor juega un rol creativo que lo coloca en una condición de coautoría, pudiendo realizar aportes que sean significativos para la experiencia o la obra. Sin embargo, el grado de impacto que puede llegar a tener en la obra es muy variable, y depende de la estructura de cada documental interactivo y de las dinámicas que pone en juego.

En el caso de *The Johnny Cash Project*⁶² (Milk, 2010) cada aporte individual tiene un impacto muy bajo: es apenas un fotograma de los 1370 fotogramas que se reproducirán en cada pasada del video, de los miles de fotogramas disponibles, que puede no ser reproducido nunca y que en caso de ser reproducido aparecerá apenas un tercio de segundo en pantalla. Sin embargo, el corazón de la experiencia es la creación colectiva que emerge de los aportes realizados. Sin la participación de interactores creadores no hay proyecto y no hay experiencia. Cada aporte individual tiene un impacto marginal, pero es el conjunto de aportes, el trabajo colectivo, el que le da

⁶² <http://www.thejohnnycashproject.com/>

sustento a la obra. Y es precisamente esa condición de combinar ilustraciones que pueden ser muy distintas a una velocidad rápida lo que le da un toque único: es muy difícil apreciar y distinguir las particularidades de cada uno de los dibujos realizados por los interactores y resulta casi imposible que haya una continuidad exacta entre un dibujo y el siguiente, pero logran articularse en un flujo de formas reconocibles con componentes dinámicos y cambiantes.

En cambio, en *A Journal of Insomnia*⁶³ (Braun et al., 2013), los aportes realizados por los interactores en relación a su experiencia con el insomnio tienen un componente personal y único. Cada testimonio aporta un contenido relevante para el saldo global de la obra y puede expresar algún aspecto no previsto por los autores primarios, ampliando el alcance y enriqueciendo el contenido.

Frecuentemente, el diseño de experiencias de usuario supone que los usuarios empíricos intentarán usar las aplicaciones, sitios web o los distintos *assets*, de formas no previstas por los creadores, para lo se implementan prototipados y testeos en la etapa de desarrollo. En el caso de documentales interactivos que invitan al interactor a asumir un rol de creador, esto puede ser utilizado a favor, ya que puede complementar y expandir la experiencia hacia terrenos no pensados.

⁶³ https://www.nfb.ca/interactive/a_journal_of_insomnia/#/insomnia

Capítulo IV - La noción de autor en el documental interactivo

a) La crisis de la noción de autor

La noción de autor ha sido desde siempre un terreno de disputa por la forma en la que pone en juego las relaciones de control y poder sobre los recursos simbólicos, el pensamiento y, luego, recursos materiales.

Siguiendo la etimología de “autor”, encontramos que proviene de la voz latina *auctor*, creador, y ésta a su vez de *augēre*, “aumentar” o “hacer progresar” y que son derivados de “autor” los términos “autoridad”, “autoritarismo” y “autorización”, entre otros (Corominas, 1987). Desde aquí se puede apreciar cómo el uso de la palabra ha derivado en nociones estrechamente relacionadas con el ejercicio del poder.

La Revolución Industrial trajo aparejadas modificaciones profundas en la concepción económica global, marcando el punto de quiebre en el paso del feudalismo al capitalismo. Es en ese marco que la noción de autor comienza a ser entendida de forma creciente en su dimensión comercial y ya no solo simbólica, y crecen exponencialmente nociones como la de derecho de autor, derecho de copia, propiedad intelectual, patentes, regalías, etc., que si bien tienen orígenes que pueden rastrearse a siglos anteriores, es a partir de aquí que comienzan a jugar un rol cada vez más preponderante en la circulación mercantil de bienes y servicios.

Estas condiciones derivaron en el establecimiento de una brecha, cada vez mayor, entre el autor y el público. La distancia de esa brecha quedó plasmada, por ejemplo, en las primeras formulaciones de los modelos analíticos del proceso de comunicación, que, como se analizó en capítulos previos, concentraban la producción de sentido en la voluntad del emisor (o autor) y sostenían que la comunicación exitosa era aquella en la que el receptor entendía el mensaje tal cual había sido pensado por el emisor, o modificaba su conducta en concordancia con los propósitos trazados por este último.

Recién bien entrada la segunda mitad del siglo XX comenzaron a ganar fuerza otros postulados que revisaban esta postura y ponían en crisis esa noción de autor. De esa forma comenzaron a proliferar modelos analíticos que proponían intercambiar esos

roles, sugerían estructuras circulares antes que estructuras lineales o aspiraban a relaciones de poder más democráticas.

Esas nuevas ideas ganaron terreno en el campo teórico desde una perspectiva general, pero en el campo específico de los medios masivos de comunicación, con cierto sustento en las condiciones de su sustrato tecnológico, seguía predominando un modelo analítico, pero sobre todo productivo, de concentración en el extremo emisor y comunicación en un flujo lineal de uno-a-muchos. Fue necesaria la aparición de una tecnología disruptiva capaz de transformar esas condiciones de raíz, desde las bases tecnológicas que sostienen el funcionamiento de los medios mismos, para poder relanzar la discusión en torno a la idea de autor: internet.

Castells (2002) sostiene que “internet, cultura de la libertad, la interacción y la participación expresada tecnológicamente, crea una plataforma tecnológica que permite ampliar extraordinariamente el intercambio artístico y cultural” (cap. 3, párr. 4). Es bajo este esquema que la noción tradicional de autor se pone nuevamente en crisis y quienes antes se limitaban a consumir los contenidos, ahora comienzan a participar activamente en la creación. Para Jenkins (2008), “la red se ha convertido en un sitio para la participación del consumidor que incluye muchas formas no autorizadas e imprevistas de relación con los contenidos mediáticos” (p. 139) De esta forma, los fans comienzan a crear contenidos que existen y coexisten con los universos narrativos creados por los productores industriales de contenido cultural, dando lugar a la *fanfiction* (relatos y piezas narrativas creadas por el público), y obligando a reconocer y diferenciar el *canon* (el conjunto de reglas que dan forma al universo narrativo delimitado por el autor original –o, en muchos casos, quien detenta los derechos de explotación comercial de la obra–) del *fandom* (aquello que es propuesto en forma creativa por los fans y que interactúa con o expande el universo del canon).

b) Tipos de autoría en el documental interactivo

Nos encontramos, pues, en un escenario donde distintas figuras pueden asumir el rol de autor, pero que analizadas con cierto detenimiento, no lo hacen de la misma manera o en la misma medida. Por ello resulta relevante intentar reconocer las distintas formas y características que puede tener o asumir ese rol y cómo influyen en el proceso de comunicación y la distribución de las cuotas de poder.

i. Autor primario

Un buen punto de partida puede ser intentar reconocer qué lugar ocuparía (y cómo estaría delimitado ese lugar) la figura del autor entendida de forma tradicional. Así podríamos llamar de “autor primario” a la figura que crea en primer término la obra, ya sea estableciendo las premisas que regirán su funcionamiento, aportando los primeros contenidos, aportando contenidos con un diferencial de calidad en relación a los que pueden aportar los interactores, a quien se reserva la potestad de moderar y aprobar o desaprobar los contenidos aportados por los interactores, o a quien tiene la capacidad de modificar las reglas de funcionamiento establecidas inicialmente, modificar aspectos centrales o accesorios de la obra o incluso cerrarla o darla de baja, es decir, quien realiza la gestión y mantenimiento del proyecto y en última instancia tiene control sobre su existencia.

El nivel de control que detenta este tipo de autor sobre el documental interactivo y la experiencia que ofrece depende de las dinámicas y figuras interactivas que se pongan en juego, y puede variar desde el control total hacia grados de mayor libertad para el interactor, como el que puede ofrecer el Nivel 5 analizado en el capítulo II-d)-vi.

En *Mujeres en venta*⁶⁴ (Irigaray, 2015) el control sobre el relato, tanto en términos de estructura como en términos de contenidos, recae exclusivamente sobre el autor primario, que es quien los determina por completo, y deja en el interactor la capacidad de definir el flujo del relato bajo un esquema lineal: realizar el desplazamiento vertical que pasa de un contenido a otro, iniciar la reproducción de los videos y, en todo caso, saltar de un capítulo a otro. El documental interactivo presenta un único recorrido semántico posible (alterar ese recorrido, por ejemplo, viendo los capítulos en distinto orden no modifica el significado ni el sentido de la experiencia) que es conocido y administrado por el autor primario.

En *MAFI*⁶⁵ (Nuñez et al., 2012) el autor primario (encarnado por un grupo de documentalistas que aportan contenido más un equipo que administra y gestiona la plataforma web) tiene control sobre los contenidos, ya que si bien los microdocumentales que integran la obra son aportados de forma colaborativa, son realizados por un número acotado de personas y atraviesan un proceso de moderación,

⁶⁴ <http://www.documedia.com.ar/mujeres/>

⁶⁵ <http://mafi.tv/>

pero no controlan la experiencia del interactor, ya que la cantidad de recorridos y combinaciones de contenidos posible es tan grande que no permite prever todas las experiencias individuales que la plataforma habilita.

En *A Journal of Insomnia*⁶⁶ (Braun et al., 2013) el autor primario administra de forma general la plataforma y es quien produce los cuatro documentales sobre personajes que padecen insomnio que funcionan como punto de partida de la experiencia. A partir de allí se abre el espacio para que el interactor (bajo mecanismos y con condiciones establecidas por el autor primario) pueda producir y aportar contenido a la obra. En este sentido el control del contenido es compartido entre el autor primario y el interactor, ya que este último puede expresar cosas no previstas o imaginadas por el primero. Sin embargo, hay dos aspectos relevantes en torno a esa relación de control:

Por un lado hay una distancia apreciable en términos técnicos y estéticos entre los contenidos producidos por el autor primario y el interactor, ya que el primero produce sus contenidos bajo un esquema de trabajo profesional, con equipos de trabajo con subdivisión de roles, con equipamiento y tiempos de trabajo que permiten generar material y obtener un producto final de calidad, mientras que los interactores solamente pueden escribir un texto, hacer un dibujo o grabar un video en un único plano sin cortes, en una situación que no implica preparación, sino más bien una reacción a lo que la plataforma propone.

Por otra parte, el sistema de gestión de la plataforma está construido de forma tal que todas las contribuciones realizadas por interactores deben atravesar un proceso de moderación que define si el aporte pasa a integrar la obra y puede ser experimentado por otros interactores. Esta instancia de filtro busca simplemente resguardar la coherencia de la obra y no se propone evaluar semánticamente los aportes, sino que se filtran mensajes con insultos o material que pueda resultar ofensivo, o que tenga un grado de distancia con relación a la temática que resulte ostensible.

En *Place*⁶⁷ el autor primario se encargó únicamente de aportar la infraestructura de la plataforma que soportó la experiencia y de definir, desarrollar e implementar el conjunto de reglas que delimitaron lo que podía llegar a expresarse creativamente en

⁶⁶ https://www.nfb.ca/interactive/a_journal_of_insomnia/#/insomnia

⁶⁷ Un *timelapse* de lo sucedido en las 72 horas que duró la experiencia puede verse aquí: <https://www.youtube.com/watch?v=XnRCZK3KjUY>

el lienzo que la obra ofrecía. Más allá de tener que resolver aspectos técnicos involucrados en las complejidades que implica administrar un servicio web que debe soportar una cantidad muy grande de usuarios produciendo cambios en simultáneo, tales como ir modificando y ajustando los tiempos de espera que los interactivos debían atravesar antes de poder volver a modificar un pixel en el lienzo, o las herramientas de navegación del lienzo con las que contaron los interactores (Simpson et al., 2017), los autores primarios no intervinieron de ninguna forma en relación a los contenidos que se fueron plasmando. No hubo moderación alguna en relación a lo que se podía hacer o decir dentro de la plataforma, ni aun cuando esas representaciones pudieran llegar a considerarse ofensivas, ni cuando grupos de interactores se dedicaron a vandalizar las creaciones de otros interactores. En tal sentido, *Place* se configuró como un caso donde el control sobre el discurso (o la multiplicidad de discursos) que emerge de la obra fue cedido por completo a los interactores.

Mientras que las otras formas de autoría que se analizan en este capítulo son eventuales y pueden estar presentes o no, podemos decir que el autor primario es una figura ineludible que está presente en todos los documentales interactivos.

ii. Autor secundario

La irrupción del interactor como una figura con potestades generativas trastoca el esquema tradicional del proceso creativo y obliga a considerarlo en una dimensión autoral. Siguiendo este análisis es preciso delimitar su alcance, de forma de poder comprender cabalmente cuál es su rango de acción, qué características pueden tener sus aportes y cómo se relaciona con lo que hemos dado en llamar autor primario.

En primer lugar podemos reconocer al autor secundario como aquél que interviene sobre una obra que cuenta con algún grado de desarrollo. Es decir que en todos los casos requiere de un acto de creación previo y su aporte es en relación o en reacción a una serie de pautas o estímulos preexistentes que son provistos por un autor primario. En tal sentido, el autor secundario no interviene en la etapa de planificación y desarrollo de la obra, sino que participa en ella una vez que ésta adquiere estado público, y tampoco cuenta con capacidad de decisión sobre las reglas que definen el funcionamiento del documental interactivo.

El rango de acción del autor secundario, así como el impacto que su contribución pueda llegar a tener en la experiencia global que ofrece la obra, es muy amplio y puede

variar en distintos grados de magnitud en función de las características de cada documental interactivo, las figuras interactivas que pone en juego y las dinámicas de interacción que va configurando.

En *The Johnny Cash Project*⁶⁸ (Milk, 2010) el módulo participativo de la plataforma comienza ofreciendo tres fotogramas seleccionados de forma aleatoria, que servirán como punto de partida para el dibujo del interactor. Esos fotogramas proceden de material de archivo de diversos orígenes modificado cromáticamente para pasar a estar en blanco y negro. Al mismo tiempo, el interactor puede cambiar los tres fotogramas que se le ofrecen si vuelve a cargar la página, tras lo cual se le ofrecerán tres fotogramas nuevos, seleccionados también de forma aleatoria. El material de archivo utilizado para esta instancia aparece únicamente en el módulo participativo y no se llega a mostrar en ninguna instancia en la reproducción del videoclip.

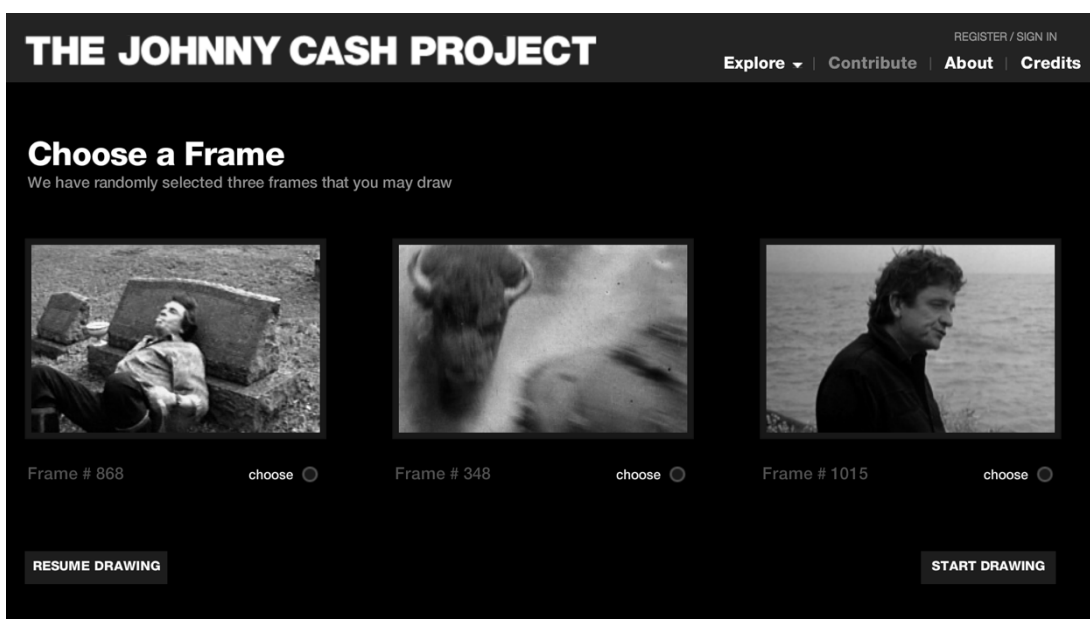


Figura 25 - Pantalla de selección de fotogramas a dibujar dentro del módulo de contribución de The Johnny Cash Project.

Una vez que el interactor selecciona uno de los fotogramas pasa a la interfaz de dibujo, donde puede utilizar las distintas herramientas para realizar el dibujo: selección del tipo y el tamaño del pincel, la opacidad del trazo y el color, dentro de una escala de grises, de la pincelada. La interfaz cuenta con distintas herramientas de navegación, dentro de las que se encuentra la posibilidad de ocultar o mostrar el fotograma de

⁶⁸ <http://www.thejohnnycashproject.com/>

referencia presionando y sosteniendo la tecla *shift*, por lo que el interactor puede optar por seguir la referencia o realizar un dibujo de forma libre.



Figura 26 - Interfaz de dibujo de The Johnny Cash Project.

La obra considera a todos los interactores que realizan un dibujo como cocreadores, al punto que lo deja establecido en el sitio web: “when your portrait appears in one of the video versions your name will be added to the ‘Credits’ section recognizing you as one of its creators.” [cuando tu ilustración aparezca en una de las versiones del video tu nombre será añadido a la sección “Créditos” reconociéndote como uno de sus creadores] (Milk, 2010, sección About, párr. 3).

En este caso la participación como autor secundario adquiere relevancia en el contexto de una creación colectiva más que en la calidad artística o creativa de cada contribución específica. Puesto que cada dibujo aparece en pantalla apenas una fracción de segundo, la riqueza de la obra radica en que existe a partir de la participación creativa de varios autores secundarios, y de la interacción de esas creaciones, más que de otra cosa. Este puede ser un punto diferencial en relación a la experiencia que plantea, por ejemplo, *Cuentos de viejos*⁶⁹ (Dematei et al., 2012), donde cada video contribuido por los interactores narra una historia personal, única y

⁶⁹ <http://cuentosdeviejos.com>

semánticamente relevante para la obra, y si bien una de sus fortalezas es la de construir una suerte de memoria colectiva de los adultos mayores, cada contribución individual tiene un valor intrínseco.

Esta forma de coautoría que habilita el documental interactivo tiene la particularidad de no contar con instancias de coordinación, diálogo o acuerdo entre el autor primario y el autor secundario y por ello elementos como la consistencia narrativa o estética de la obra están estrechamente relacionadas con el conjunto de reglas preestablecidas, que pueden variar en su rigidez o rigor, desde determinar las condiciones de producción (como en las herramientas de dibujo que ofrece *The Johnny Cash Project*) hasta realizar una serie de sugerencias no vinculantes (como en el caso de *Cuentos de viejos*).

Cabe aclarar que no todos los interactores pueden comportarse como autores secundarios, sino que más bien se reserva para aquellos que asumen el rol de *creador* (ver capítulo III-c)-v).

iii. Autor incidental

Una nueva forma de autoría que emerge en el marco del documental interactivo es aquella que podríamos reconocer como de *autoría incidental*. Podemos entender como tal los casos en los que los documentales interactivos incluyen contenido cuya autoría corresponde a fuentes que no lo contribuyeron de forma voluntaria o intencional. Dicha autoría puede corresponder a fuentes directas, cuando el contenido es creado por una persona, o indirecta, cuando el contenido es generado por procesos automáticos a partir de sistemas computarizados o de alguna forma independiente a la voluntad o intención del autor primario o secundario.

Un ejemplo del primer escenario puede encontrarse en el documental interactivo *Astronaut.io*^{70 71} (Wong y Thompson, 2011), un proyecto que transmite un flujo ininterrumpido de videos cargados desde YouTube con algunas características especiales: que hayan sido cargados en la última semana, que tengan nombres genéricos (como los que producen automáticamente las cámaras y teléfonos celulares) y que tengan cero visualizaciones (Stinson, 2017). Se trata de una obra que se propone

⁷⁰ <http://astronaut.io/>

⁷¹ En una consulta reciente al sitio (febrero de 2020) se pudo constatar que no se encuentra funcionando como debería. Un registro de la experiencia que ofrecía la plataforma puede verse en <https://www.youtube.com/watch?v=9MHhLmA5nL0>

una construcción semántica clara y delimitada: mostrar al mundo los videos que no han sido vistos por nadie, que han sido producidos por usuarios amateurs y que posiblemente no hayan sido pensados para compartirse con el gran público o incluso con otros usuarios (esto puede inferirse razonablemente, además del contenido de los videos, por la condición de que no se les asignó un título más allá del nombre de archivo que recibieron al momento de grabarlos). Esta idea se complementa con una propuesta estética que coloca al interactor en la posición de un astronauta en órbita geoestacionaria que observa, desde la distancia, situaciones mundanas de habitantes anónimos del planeta (MIT Open Documentary Lab, 2017). En este caso hay una idea directriz que es la que construye el sentido a partir de la yuxtaposición de videos, pero la autoría de los videos que conforman el contenido pertenece a usuarios que no lo crearon con ese propósito y que no son conscientes de que están formando parte de la experiencia, lo que podríamos reconocer como autoría incidental. El autor primario desconoce, y no tiene forma de conocer, el contenido de los videos que formarán parte de la experiencia del interactor, cuya temática y procedencia pueden cubrir el espectro más variado posible.



Figura 27 - Interfaz de Astronaut.io. La imagen central corresponde a un video cargado de YouTube, mientras que la imagen de fondo corresponde a una serie de videos de la Tierra tomados desde órbita geoestacionaria.

Un ejemplo del segundo escenario emerge en *Amsterdam SMS*⁷² (Koblin, 2007) un proyecto que realiza una representación gráfica y tridimensional a modo de mapa de calor o *heat map* de los SMS enviados y recibidos en Ámsterdam entre el 28 de diciembre de 2007 y el 01 de enero de 2018. En este caso la acción que funciona a modo de insumo para la producción de contenido deriva de la actividad humana cotidiana, sin intención de crear un registro (a diferencia de los videos que forman parte de *Astronaut.io*) y un sistema computarizado les da una forma visual. En este escenario el autor primario tiene control sobre lo que la experiencia mostrará, puesto que es quien establece el funcionamiento general: la cantidad de interacciones se representará en barras verticales proyectadas sobre un mapa de la ciudad, pero más allá de eso no puede determinar la forma que tendrá el contenido, cómo fluctuarán esas barras, qué comportamiento tendrán.

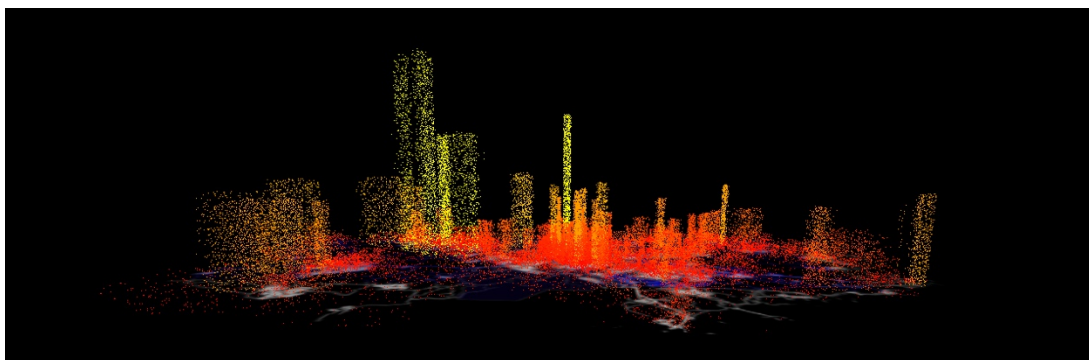


Figura 28 - Amsterdam SMS. Representación del volumen de SMS enviados de diciembre de 2007 y el 01 de enero de 2018 en Ámsterdam.

Este tipo de autoría nos permite reconsiderar la noción de *intentio operis* de Eco desde una nueva perspectiva, ya que el entorno tecnológico en el que se enmarca el desarrollo del documental interactivo concede a la obra un cierto grado de autonomía en el que los contenidos materiales y simbólicos se pueden llegar a producir con independencia de las *intentio* de autores primarios e interactores.

⁷² Una reseña del proyecto puede encontrarse en <http://www.aaronkoblin.com/project/amsterdam-sms/>

Conclusiones

A lo largo del trabajo se ha realizado un análisis orientado a definir y delimitar con cierta precisión al documental interactivo, partiendo desde el reconocimiento de las complejidades que esa tarea implica por la relativa juventud del campo y la dispersión de los esfuerzos teóricos que lo han abordado. Para esa tarea se consideraron los aportes de diversos autores, así como la observación y análisis directo de veintiséis documentales interactivos que fueron incorporados al cuerpo de la tesis. A partir de ello es que podemos entenderlo como “una obra que realiza un tratamiento creativo de la realidad, que puede ofrecer tanto una propuesta narrativa como experiencial que implica una transformación tangible en la propia obra a partir de una o varias interacciones”. Sin embargo, al analizar su vínculo con el cine documental, conviene entenderlo como un género dentro de las narrativas interactivas y no como una forma distinta derivada del documental lineal, puesto que muchos de los casos analizados se separan tanto en sus formas como en sus sustratos de los principios que rigen sus formas de trabajo. Esto puede haber sido en parte por ser el género predominante en el campo emergente de los relatos interactivos y que de esa forma haya funcionado como elemento aglutinador, cubriendo bajo su paraguas algunas expresiones que no cumplieran estrictamente todas las características de una definición purista de documental o de obra interactiva.

Uno de los resultados que emergen en la tesis radica en reconocer que la interacción puede asumir formas muy diversas en los distintos documentales interactivos, que pueden ir desde un control básico sobre el flujo del relato hasta la capacidad de crear el contenido de la obra. Muchos autores centraron el análisis sobre la noción de interacción en la capacidad de realizar una acción física que obtiene una respuesta inmediata en la obra, sin embargo, ese abordaje pierde de vista que esa dinámica opera en mecanismos que se pueden considerar como no interactivos, por lo que es necesario realizar una definición más precisa, a partir de lo cual se propone entender a la interacción como “la capacidad de transformación de la obra a partir de distintos estímulos, poniendo en condición de cocreación al autor, al interactor, a contextos o condiciones o incluso a autores incidentales, habilitando nuevas relaciones de control sobre la obra de parte de los distintos actores que intervienen en ella”. En este marco, la tesis aporta el reconocimiento de cuatro figuras interactivas distintas, entendidas como la mínima forma que puede asumir un tipo específico de interacción,

y seis dinámicas de interacción, entendidas como las estructuras narrativas o experienciales que definen al documental interactivo. Estas figuras y dinámicas habilitan la intervención del interactor en distinta medida y le permiten tener diferentes grados de control sobre la obra. Uno de los elementos que emergen del trabajo y que resulta importante destacar es que la interacción no tiene por qué producirse siempre a partir de la acción de un interactor, sino que puede darse en función de contextos o condiciones externas.

Las figuras y dinámicas interactivas que se lograron reconocer, así como los diversos roles que puede asumir el interactor y las distintas formas de autoría que pueden darse permiten reconocer distintos niveles de interacción, entendidos como estadios en los que el control sobre el funcionamiento de la obra, sus contenidos y los significados que se producen varía de forma diferenciada. Así, en el trabajo de análisis se llegaron a reconocer seis niveles de interacción distintos que van desde un nivel que supone una actitud pasiva de parte del interactor, similar a la que se le atribuye en el esquema de los medios masivos de comunicación, hasta un nivel donde el interactor participa como coautor de la obra.

Una preocupación que guió el análisis de manera central fue la de poder referir con precisión semántica y densidad conceptual a la figura que ocupa el receptor de la comunicación en el caso específico del documental interactivo. Esa preocupación partía del conflicto que emerge de la carga pasiva que acarrea la noción de espectador del documental lineal, en contraposición con el rol activo que asume en el documental interactivo. La revisión bibliográfica llevó a la noción de interactor, que aparecía mencionada en diversos textos, aunque ocupando un lugar lateral, en calidad de sinónimo de otros términos como usuario o participante. Esta tesis aboga por la adopción generalizada de la noción de interactor, justificada en que “centra su definición en la relación de interacción en la que entran los distintos actores que intervienen en el proceso” y que “admite la asunción indistinta y en términos equivalentes de los roles de creador y experimentador sin tener que hacer una mención específica a ellos, como en el caso de prosumidor o emirec, lo cual cuenta con la ventaja de poder expresar otros roles que no se ajusten estrictamente a esas dos funciones”.

Al momento de reconocer los distintos niveles de interacción que pueden existir en el documental interactivo emergieron casos considerados como tales que colocaban

al interactador en un lugar donde asume únicamente un rol pasivo, condición que derivó en proponer la existencia de un “nivel 0” de interacción. Esto implica reconocer un límite a la idea generalizada de que el documental interactivo es un género que promueve el empoderamiento del interactador y exige reconocer los casos en los que se produce lo que podríamos reconocer como “simulacros de poder”, aquellos casos en los que el interactador tiene la capacidad de controlar algún aspecto de la narrativa o la experiencia, pero que no tiene ningún impacto real o semánticamente relevante en la obra, y donde la interacción podría llegar a equiparse a aquella que realiza el lector de un libro al pasar de página.

La irrupción de internet sentó las bases tecnológicas y materiales que permitieron nuevos tipos de relaciones en el proceso de creación. El documental interactivo configura una expresión más de dicho fenómeno, y en tal sentido implica una reconfiguración de la noción de autor, para dar lugar a un abordaje múltiple. Del análisis realizado emergieron tres formas posibles de autoría: el *autor primario*, como la figura equiparable a la del autor entendido de modo tradicional, el *autor secundario*, como la figura de autoría que puede asumir el interactador cuando ejerce figuras interactivas o participa de dinámicas de interacción que habilitan la creación, y el *autor incidental*, en aquellos casos en los que la autoría de los contenidos que se pueden experimentar en el documental interactivo no corresponde al autor primario ni al interactador, sino a personas o dispositivos tecnológicos que los crearon sin intención o consciencia de que formen parte de esa obra.

Tal como se estableció en los objetivos y en el diseño metodológico de la tesis, el trabajo de investigación se propuso realizar un análisis que permitiera ordenar los aportes realizados por otros autores y, sumando la observación directa del objeto de estudio, proponer algunas categorías analíticas, sin pretensiones de exhaustividad, que aportaran a la comprensión del fenómeno. Como resultado de dicho trabajo surgen algunos hallazgos o propuestas propias, pero principalmente emergen algunas líneas que marcan el camino de futuras investigaciones que permitan un mayor nivel de profundidad.

Bibliografía

- Adorno, T. y Horkheimer, M. (2003). La industria cultural. Ilustración como engaño de masas. En T. Adorno y M. Horkheimer, *Dialéctica de la ilustración. Fragmentos filosóficos*. (págs. 165-212). Madrid: Trotta.
- BeAnotherLab. (2012). *The Machine to Be Another*. Barcelona, España.
- BeAnotherLab. (2019). *The Machine to be Another*. Recuperado el 27 de agosto de 2019, de BeAnotherLab: <http://beanotherlab.org/home/work/tmtba/>
- Bollendorff, S. y Ségrétin, A. (2008). *Journey To The End Of Coal*. (A. Dressen, Productor) Obtenido de <http://www.honkytonk.fr/index.php/webdoc/>
- Braun, G., Choinière, B., Duverneix, T. y Lambert, P. (2013). *A Journal of Insomnia*. (NFB) Recuperado el 27 de agosto de 2019, de https://www.nfb.ca/interactive/a_journal_of_insomnia#/insomnia
- Castells, M. (1997). *La era de la información. Sociedad, Economía y Cultura*. (Vol. 1. La sociedad red). Madrid: Alianza editorial.
- Castells, M. (2002). La dimensión cultural de Internet. (U. O. Catalunya, Ed.) *Debates Culturales*.
- Cloutier, J. (1973). *L'ère d' Emerec, ou La communication audio-scripto-visuelle a l'heure des self-media*. Montreal: Presses de l'Université de Montréal.
- Corbetta, P. (2010). *Metodología y técnicas de investigación social*. Madrid: McGraw-Hill/Interamericana de España, S. A. U.
- Corominas, J. (1987). *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana* (3ª edición ed.). Madrid, España: Gredos.
- Curran, C. y Hales, G. (1995). Virtual Reality. En M. Ball, K. Hannah, N. Susan y J. Douglas, *Nursing Informatics*. Nueva York, Nueva York, Estados Unidos: Springer.
- Cuthbertson, A. (11 de Abril de 2017). *Reddit Place: The Internet's Best Experiment Yet*. Obtenido de Newsweek: <https://www.newsweek.com/reddit-place-internet-experiment-579049>
- de Kerckhove, D. (28 de Diciembre de 2012). “El mérito del papel es que no es interactivo, hay que protegerlo”. (B. Corzo, Entrevistador) España: La Vanguardia.
- Dematei, M., Ferrer, A., Smith, C. y Piaggio, L. (2012). *Cuentos de Viejos*. (HIERROanimación, Piaggiodematei, Señal Colombia) Recuperado el 27 de agosto de 2019, de <http://cuentosdeviejos.com>
- DevGAMM. (17 de junio de 2014). *Vlambeer: Sincere Game Design* (DevGAMM Moscow 2014). Obtenido de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=8gs-0Bsw7fQ>

- Dublon, G. y Portocarrero, E. (2015). *ListenTree*. (MIT MediaLab) Obtenido de <http://listentree.media.mit.edu/>
- Dufresne, D. y Brault, P. (2010). *Prison Valley*. (Arte, Upian) Recuperado el 27 de agosto de 2019, de <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>
- Dufuur, L. (febrero de 2010). Tendencias actuales del cine-documental. *FRAME*(6), 312 - 349.
- Eco, U. (1987). El extraño caso de la intención lectoris. *Revista de Occidente*(69), 5-28.
- Eco, U. (1997). *Interpretación y sobreinterpretación*. Madrid: Cambridge University Press Sucursal en España.
- Encina, M. (2014). *Ink*. (T. Kirk, Productor y Blind) Recuperado el 27 de agosto de 2019, de Coldplay: <http://www.coldplay.com/ink/>
- Ferrari, P. (2008). *Capturing Reality*. (M. v. Beusekom, Productor y National Film Board of Canada) Recuperado el 27 de agosto de 2019, de <https://capturingreality.nfb.ca/>
- Folklore, Hayeur, C., Archain, M. y Stagnaro, B. (2014). *PRIMAL*. (NFB, Canal Encuentro) Recuperado el 27 de agosto de 2019, de <http://primal.nfb.ca/en>
- Gaudenzi, S. (2009). *Digital interactive documentary: from representing reality to co-creating reality*. Londres: University of London. Centre for Cultural Studies (CCS) of Goldsmiths.
- Gaudenzi, S. (Agosto de 2013). The interactive documentary as a living documentary. *Doc On-line , Digital Magazine on Documentary Cinema* (14), 9-31.
- Gaudenzi, S. (s.f.). *Interactive Factual*. Recuperado el 15 de 09 de 2015, de <http://www.interactivefactual.net/about/>
- Gaylor, B. y Glad, V. (2015). *Do Not Track*. (Upian; ARTE France; NFB; BR) Recuperado el 27 de agosto de 2019, de <https://donottrack-doc.com/en/intro/>
- Gifreu, A. (2011). El nuevo discurso de la no ficción interactiva y su aplicación para los dispositivos móviles. El caso del documental multimedia interactivo. *Geminis*(1), 232-250.
- Gifreu, A. (23 de mayo de 2014). *Take This Lollipop*. Recuperado el 27 de agosto de 2019, de Interdoc - Observatorio del documental interactivo: <http://www.inter-doc.org/indice/take-this-lollipop/>
- Gifreu, A. (Mayo de 2011). *El documental multimedia interactivo como discurso de la no ficción interactiva. Por una propuesta de definición y categorización del nuevo género emergente*. Obtenido de Hipertext.net, Universitat Pompeu Fabra: <http://www.upf.edu/hipertextnet/numero-9/documental-multimedia.html>

- González Iñárritu, A. (Dirección). (2003). *21 grams* [Película].
- Grierson, J. (1993). Postulados del documental. En J. Romaguera i Ramió y H. Alsina Thevenet, *Textos y Manifiestos del Cine* (págs. 139-147). Madrid: Cátedra.
- Hall, S. (1993). Codificar y decodificar. En S. Delfino, *La mirada oblicua*. Buenos Aires: La Marca.
- Hall, S. (2004). Codificación y descodificación en el discurso televisivo. *CIC (Cuadernos de Información y Comunicación)*(9), 210-236.
- IDFA. (2018). *Publications IDFA*. Recuperado el 04 de marzo de 2020, de IDFA Annual Report 2018: <https://publications.idfa.nl/annual-report-2018/welcome/>
- IDFA. (2019). *About IDFA DocLab*. Recuperado el 04 de marzo de 2020, de IDFA: <https://www.idfa.nl/en/info/about-idfa-doclab>
- IDFA. (2019). *IDFA DocLab | Exploring documentary storytelling in the age of the interface*. Recuperado el agosto de 2019, de IDFA DocLab: <https://www.doclab.org/>
- Interdoc - Observatorio del documental interactivo. (agosto de 2019). *Interdoc / Objetivos*. Recuperado el 27 de agosto de 2019, de Interdoc - Observatorio del documental interactivo: <http://www.inter-doc.org/proyecto/objetivos/>
- Irigaray, F. (2015). *Mujeres en Venta*. Rosario, Santa Fe, Argentina.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Kaplún, M. (1978). *Producción de programas de radio. El guión - la realización*. Quito: CIESPAL.
- Kaplún, M. (1984). *Comunicación entre grupos: el método del cassette-foro*. Ottawa: IDRC.
- Koblin, A. (2007). *Amsterdam SMS*. Recuperado el 20, de <http://www.aaronkoblin.com/project/amsterdam-sms/>
- Konigsberg, I. (2004). *Diccionario Técnico Akal de Cine*. Madrid, España: Ediciones Akal.
- Köster, K. (10 de setiembre de 2010). *Ana Somnia*. (Rostlaub) Recuperado el 27 de agosto de 2019, de <http://cdn.anasomnia.com/>
- Laswell, H. (1985). Estructura y función de la comunicación en la sociedad. En M. Moragas Spà, *Sociología de la comunicación de masas*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Madrigal, A. C. (27 de Marzo de 2015). Many, many Facebook users still don't know that their news feeds are filtered by an algorithm. *Fusion*.

- McKinney. (Febrero de 2011). *Spent*. Durham, Durham, Inglaterra.
- Mercado DocMontevideo. (22 de Julio de 2013). *Estudio de caso NFB: A journal of insomnia (Parte I)*. Obtenido de YouTube:
<https://www.youtube.com/watch?v=qliSkkEII84>
- Milk, C. (2010). *A "Living Portrait" of the Man in Black*. Recuperado el 22 de febrero de 2020, de The Johnny Cash Project:
<http://www.thejohnnycashproject.com/#/about>
- Milk, C. (2010). *The Johnny Cash Project*.
- Milk, C. y Arora, G. (2015). *Clouds Over Sidra*. Jordania.
- MIT Open Documentary Lab. (agosto de 2019). *Docubase | About*. (MIT Open Documentary Lab y MIT Comparative Media Studies/Writing) Recuperado el agosto de 2019, de Docubase: <https://docubase.mit.edu/about/#contribute>
- MIT Open Documentary Lab. (marzo de 2017). *_Astronaut.io*. Recuperado el 10 de febrero de 2020, de Docubase: <https://docubase.mit.edu/project/astronaut-io/>
- Morisset, V. (2015). *Way To Go*. Canadá, Francia.
- Morozov, E. (Noviembre/Diciembre de 2013). The Real Privacy Problem. *MIT Technology Review*, 116(6), 32-43.
- Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad*. Barcelona: Paidós.
- Nichols, B. (2013). *Introducción al documental*. (R. Peláez, Ed. y M. B. García, Trad.) Ciudad de México, México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Núñez, P., Lucco, A., Rojas, I. y Murray, C. (16 de abril de 2012). *MAFI* (Mapa Fílmico de un País). Santiago de Chile, Chile.
- Panetta, F. y Poulton, L. (2016). *6x9*. Reino Unido.
- Pérez, O. (octubre-diciembre de 2012). 'Ludificación' en la narrativa audiovisual contemporánea. *Telos*(93).
- Plantinga, C. (2014). *Retórica y representación en el cine de no ficción*. México DF: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Sadin, E. (19 de Noviembre de 2013). "Las tecnologías digitales debilitan la capacidad de decidir". (E. Febbro, Entrevistador) Argentina: Página 12.
- Shannon, C. (1948). A mathematical theory of communication. *The Bell System technical journal*, 27, 379-423.
- Shoebridge, P. y Simons, M. (2011). *Welcome to Pine Point*. Canadá.
- Siegel Bernard, T. (8 de Abril de 2015). Giving Out Private Data for Discount in Insurance. *The New York Times*.

- Simpson, B., Lee, M. y Ellis, D. (13 de Abril de 2017). *How We Built r/Place*. Obtenido de Upvoted. The official Reddit blog.: <https://redditblog.com/2017/04/13/how-we-built-rplace/>
- Stinson, L. (20 de enero de 2017). *Watch a Surprisingly Touching Stream of Unwatched YouTube Videos*. Recuperado el 10 de febrero de 2020, de Wired: <https://www.wired.com/2017/01/watch-surprisingly-touching-stream-unwatched-youtube-videos/>
- Stroud, M. (19 de Febrero de 2014). The minority report: Chicago's new police computer predicts crimes, but is it racist? *The Verge*.
- sudoscript. (04 de Abril de 2017). *When Pixels Collide*. Obtenido de sudoscript: <http://sudoscript.com/reddit-place/>
- Sweeney, H. y Ronez, J. (2011). *Bar Code*. (Arte, National Film Board of Canada) Recuperado el 27 de agosto de 2019, de https://www.nfb.ca/interactive/bar_code
- Szalat, A., Ronez, J. y Lotz, S. (2008). *Gaza/Sderot*. (Alma Films/Trabelsi Productions, Arte, Bo Travail!, Ramattan Studios, Upian) Recuperado el 27 de agosto de 2019, de <http://gaza-sderot.arte.tv/>
- Thompson, J. B. (1998). *Los media y la modernidad*. Barcelona: Paidós.
- Toffler, A. (1980). *La tercera ola*. Bogotá: Círculo de Lectores.
- Tortum, D. (junio de 2015). *Interview with Brett Gaylor*. Recuperado el 27 de agosto de 2019, de Docubase: <https://docubase.mit.edu/lab/interviews/interview-with-brett-gaylor/>
- Vallés, M. (1999). *Técnicas cualitativas de investigación social*. Madrid, Madrid, España: Síntesis.
- van Dijk, T. (setiembre-octubre de 1999). El análisis crítico del discurso. *Anthropos*(186), 23-36.
- Vertov, D. (1993). Del Cine-Ojo al Radio-Ojo (Extracto del ABC de los kinoks). En J. Romaguera i Ramió y H. Alsina Thevenet, *Textos y Manifiestos del Cine* (págs. 30-36). Madrid: Cátedra.
- Weaver, W. (1949). Recent contributions to the Mathematical Theory of Communication. En C. Shannon y W. Weaver, *The mathematical theory of communication*. Illinois: Urbana, IL: University of Illinois Press.
- Wong, A. y Thompson, J. (2011). *Atronaut.io*. (A. Wong y J. Thompson, Productores) Recuperado el 18 de enero de 2020, de Atronaut.io: <http://astronaut.io/>
- Zada, J. (17 de octubre de 2011). *Take This Lollipop*. Estados Unidos.

Anexo – Listado de documentales interactivos referenciados

Título: 6x9

Sinopsis: Aplicación para dispositivos móviles (Android e iOS) que ofrece una experiencia de realidad virtual en la que el interactor se coloca en el lugar de una persona que se encuentra privada de libertad en una celda de confinamiento solitario de seis pies de ancho por nueve de largo (unos 1,8 por 2,7 metros) en Estados Unidos. Esta experiencia inmersiva le permite al interactor tener durante casi tres minutos una aproximación al total aislamiento por el que pasan entre 80.000 y 100.000 presos durante días, semanas o incluso años. La obra incluye una serie de testimonios de personas que pasaron por esa situación y psicólogos que permiten tener una aproximación al impacto psíquico y emocional que tiene esta práctica.

Aparece en: Capítulo II-c)-vi, pág. 70.

Link de acceso o sitio oficial: <https://www.theguardian.com/world/ng-interactive/2016/apr/27/6x9-a-virtual-experience-of-solitary-confinement>

Título: *A Journal of Insomnia*

Sinopsis: Documental interactivo que aborda el problema del insomnio combinando el relato documental de cuatro personas más la experiencia de los interactores aportada de forma colaborativa.

Aparece en: Capítulo II-b)-iii, pág. 49; Capítulo II-b)-iv, pág. 55; Capítulo II-c)-iv, pág. 66; Capítulo II-d)-v, pág. 75; Capítulo III-c)-v, pág. 97; Capítulo IV-b)-i, pág. 101.

Link de acceso o sitio oficial:

https://www.nfb.ca/interactive/a_journal_of_insomnia#/insomnia

Título: *Amsterdam SMS*

Sinopsis: Proyecto interactivo que representación gráfica y tridimensional a modo de mapa de calor o *heat map* de los SMS enviados y recibidos en Ámsterdam entre el 28 de diciembre de 2007 y el 01 de enero de 2018.

Aparece en: Capítulo IV-b)-iii, pág. 107.

Link de acceso o sitio oficial: <http://www.aaronkoblin.com/project/amsterdam-sms/>

Título: *Ana Somnia*

Sinopsis: Proyecto animado interactivo que propone experimentar los sueños de la protagonista que aparecen representados como una serie de animaciones que se van ilustrando y encadenando en el momento a partir de que la habitación en la que se ejecuta la obra queda a oscuras.

Aparece en: Capítulo II-b)-iv, pág. 54; Capítulo II-c)-v, pág. 68; Capítulo III-c)-i, pág. 92.

Link de acceso o sitio oficial: <http://cdn.anasomnia.com/>

Título: *Atronaut.io*

Sinopsis: Documental interactivo que transmite un flujo ininterrumpido de videos cargados desde YouTube con algunas características especiales: que hayan sido cargados en la última semana, que tengan nombres genéricos (como los que producen automáticamente las cámaras y teléfonos celulares) y que tengan cero visualizaciones.

Aparece en: Capítulo IV-b)-iii, pág. 105.

Link de acceso o sitio oficial: <http://astronaut.io/>

Título: *Bar Code*

Sinopsis: Documental interactivo conformado por una base de datos de 100 cortometrajes documentales de un minuto de duración realizados por 30 documentalistas sobre objetos de la vida cotidiana. Para poder ver los documentales que integran la obra, es necesario escanear el código de barras de un objeto del mundo real.

Aparece en: Capítulo II-b)-iv, pág. 55.

Link de acceso o sitio oficial: https://www.nfb.ca/interactive/bar_code

Título: *Capturing reality*

Sinopsis: Documental interactivo que cuenta con entrevistas a 38 documentalistas entre los que se encuentran algunos de los principales referentes del cine documental, como Patricio Guzmán, Errol Morris, Werner Herzog, Eduardo Coutinho y Alanis Obomsawin, entre otros. Los clips de las entrevistas se encuentran organizados en una interfaz interactiva que permite ordenarlos por cineasta o por temas y subtemas.

Aparece en: Capítulo II-b)-ii, pág. 45; Capítulo II-c)-i, pág. 58; Capítulo III-c)-iii, pág. 94.

Link de acceso o sitio oficial: <https://capturingreality.nfb.ca/>

Título: *Clouds Over Sidra*

Sinopsis: Documental en video 360 diseñado para ser visto en dispositivos de realidad virtual que cuenta la historia de Sidra, una niña de 12 años que vive en un campo de refugiados Za'atari en Jordania junto con otras 80.000 personas que huyeron de la guerra en Siria.

Aparece en: Capítulo II-d)-i, pág. 72; Capítulo III-c)-i, pág. 92.

Link de acceso o sitio oficial: <https://www.with.in/watch/clouds-over-sidra/>

Título: *Cuentos de viejos*

Sinopsis: Documental interactivo que se compone de una serie para TV de microdocumentales que combinan audio y animación en los que se rescatan historias de la infancia contadas por adultos mayores y un módulo participativo en el que los interactores pueden aportar sus propias historias siguiendo las pautas propuestas por la plataforma.

Aparece en: Capítulo II-b)-iii, pág. 50; Capítulo IV-b)-ii, pág. 104.

Link de acceso o sitio oficial: <http://cuentosdeviejos.com>

Título: *Do Not Track*

Sinopsis: Serie documental interactiva de 7 capítulos que aborda distintos aspectos de la privacidad en internet desconocidos por el gran público.

Aparece en: Capítulo II-c)-iii, pág. 63; Capítulo II-c)-v, pág. 68.

Link de acceso o sitio oficial: <https://donottrack-doc.com/en/intro/>

Título: *Gaza/Sderot*

Sinopsis: Documental interactivo que, bajo una interfaz de pantalla dividida, narra las historias de personajes que viven en dos ciudades limítrofes en una zona de conflicto

(Gaza en Palestina y Sderot en Israel) buscando mostrar que son más los elementos que unen a sus poblaciones que los que los separan.

Aparece en: Capítulo II-c)-iv, pág. 65.

Link de acceso o sitio oficial: <http://gaza-sderot.arte.tv/>

Título: *Ink*

Sinopsis: Videoclip musical animado e interactivo que relata la historia de un náufrago que va en busca de su amada. Seleccionando distintos objetos que en ciertos momentos aparecen en la animación y funcionan como puntos interactivos, el interactor define cuál es la animación que se reproducirá a continuación y cuál es el camino que el personaje tomará a lo largo de la historia.

Aparece en: Capítulo II-c)-i, pág. 57; Capítulo II-d)-iii, pág. 74; Capítulo III-c)-i, pág. 91; Capítulo III-c)-iii, pág. 94.

Link de acceso o sitio oficial: <https://www.coldplay.com/ink/>

Título: *Journey To The End Of Coal*

Sinopsis: Documental interactivo que adopta la forma de un videojuego en el que el interactor asume el rol de un periodista extranjero que debe realizar una investigación para escribir un artículo sobre el impacto de la explotación de minas de carbón en China, en particular lo relativo a ciertos accidentes mortales sucedidos en las minas de Gijiagou.

Aparece en: Capítulo II-c)-ii, pág. 60.

Link de acceso o sitio oficial: <http://www.honkytonk.fr/index.php/webdoc/>

Título: *ListenTree*

Sinopsis: Instalación que convierte a los árboles en parlantes por medio del uso de transductores, amplificadores y una pequeña computadora conectada a internet, generando una experiencia por medio de la cual las personas pueden escuchar distintos sonidos al apoyar sus orejas en el árbol.

Aparece en: Capítulo II-a)-iii, pág. 38.

Link de acceso o sitio oficial: <https://listentree.media.mit.edu/>

Título: *MAFI*

Sinopsis: Plataforma que pone a disposición más de un centenar de microdocumentales de un minuto de duración, se realizan con cámara fija sobre trípode y se ubican geográficamente dentro de Chile. La plataforma ofrece tres criterios de ordenamiento del material disponible: una página principal con *scroll* vertical con *thumbnails* de cada video, ordenados en forma de mosaico, por temas, agrupando los videos en cinco ejes temáticos, y geográfico, georreferenciando en un mapa de Chile el lugar en el que cada microdocumental fue filmado.

Aparece en: Capítulo II-a)-iv, pág. 40; Capítulo II-c)-i, pág. 58; Capítulo II-c)-v, pág. 66; Capítulo II-d)-iv, pág. 74; Capítulo III-c)-ii, pág. 93; Capítulo IV-b)-i, pág. 100.

Link de acceso o sitio oficial: <http://mafi.tv/>

Título: *Mujeres en venta*

Sinopsis: Documental interactivo que aborda la problemática de la trata de personas con fines de explotación sexual en Argentina apelando a una serie de materiales documentales (entrevistas a especialistas y relatos documentales de personajes) que se

articulan junto a información expresada en forma textual y gráfica organizada en 5 capítulos que se navegan a través de un sitio web con *scroll* o desplazamiento vertical. **Aparece en:** Capítulo II-b)-i, pág. 44; Capítulo III-c)-i, pág. 92; Capítulo IV-b)-i, pág. 100.

Link de acceso o sitio oficial: <http://www.documedia.com.ar/mujeres/>

Título: *Place*

Sinopsis: Proyecto colaborativo llevado a cabo dentro del sitio web Reddit en abril de 2017, concebido como un gran lienzo en blanco donde los usuarios pudieran hacer lo que quisieran siguiendo algunas reglas básicas: *Place* tenía una dimensión de mil píxeles de alto por mil píxeles de ancho, totalizando un millón de píxeles que podían ser modificados por los interactores que contaran con una cuenta de reddit; cada interactor podía modificar de a un píxel en cualquier parte del lienzo, incluso los píxeles que hubieran sido previamente modificados, asignándole un color entre los 16 colores disponibles, cada cinco minutos; la experiencia tendría una duración total de 72 horas.

Aparece en: Capítulo II-d)-vi, pág. 76; Capítulo IV-b)-i, pág. 101.

Link de acceso o sitio oficial: <https://www.youtube.com/watch?v=XnRCZK3KjUY>

Título: *PRIMAL*

Sinopsis: Documental interactivo coproducido por el NFB y el canal de televisión argentino Encuentro que se propone reflexionar sobre el grito como expresión de algunas de las emociones más potentes del ser humano. Para ello la obra tiene dos componentes: un módulo participativo en el que se invita al interactor a contribuir con un video de un grito a la conformación de “un grito colectivo y eterno”, y un módulo expositivo, donde se pueden ver los gritos aportados por los interactores, así como relatos documentales breves en los que diez adolescentes de Argentina y Canadá cuentan algunos aspectos de sus vidas, por qué gritan y qué emociones expresan en sus gritos.

Aparece en: Capítulo II-b)-iii, pág. 47.

Link de acceso o sitio oficial: <http://primal.nfb.ca/es>

Título: *Prison Valley*

Sinopsis: Documental interactivo con componentes lúdicos que coloca al interactor en el lugar de un periodista que debe llevar adelante una investigación para escribir un artículo sobre la explotación comercial del sistema penitenciario en Estados Unidos. Para ello deberá revisar distintas fuentes documentales, realizar entrevistas a varios personajes, entre los que se encuentra el alguacil, guardias de prisión, familiares de personas privadas de libertad, periodistas y otros.

Aparece en: Capítulo II-c)-ii, pág. 59.

Link de acceso o sitio oficial: <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>

Título: *Spent*

Sinopsis: Juego interactivo que coloca al interactor en el lugar de un personaje desempleado que debe llegar a fin de mes con sus últimos 1.000 dólares. Por cada uno de los 30 días del mes el interactor debe tomar decisiones que se relacionan con las dificultades que enfrentan las personas más pobres: optar por un trabajo que no paga bien o tiene horarios variables, pagar un seguro de salud y arriesgarse a quedarse sin dinero, o no pagarlo y arriesgarse a no poder trabajar por problemas de salud, alquilar

una casa más barata, pero más alejada del lugar de trabajo, o una más próxima pero más cara, etc.

Aparece en: Capítulo II-a)-ii, pág. 32; Capítulo III-c)-iv, pág. 95.

Link de acceso o sitio oficial: <http://playspent.org>

Título: *Take This Lollipop*

Sinopsis: Cortometraje de ficción interactivo que al vincularse con la cuenta de Facebook del interactor muestra la información personal a la que acceden las aplicaciones de Facebook desarrolladas por terceros y expone las vulnerabilidades en relación a la privacidad que tiene la plataforma. En el cortometraje un actor interpreta a un personaje retratado como un acosador que utiliza las redes sociales para encontrar a sus víctimas y va navegando a través de la información privada del interactor: fotografías, perfiles de amigos, ubicación, etc.

Aparece en: Capítulo II-a)-ii, pág. 35; Capítulo II-c)-iii, pág. 62.

Link de acceso o sitio oficial: <http://www.takethislollipop.com/>

Título: *The Johnny Cash Project*

Sinopsis: Proyecto interactivo que permite a los interactores dibujar un fotograma del videoclip de la canción *Ain't No Grave* de Johnny Cash, de forma que la visualización final del videoclip se conforma de un ordenamiento de fotogramas contribuidos.

Aparece en: Capítulo II-c)-v, pág. 66; Capítulo III-c)-v, pág. 96; Capítulo IV-b)-ii, pág. 103.

Link de acceso o sitio oficial: <http://www.thejohnnycashproject.com/>

Título: *The Machine to Be Another*

Sinopsis: Experiencia, definida como un Sistema de Encarnación en Realidad Virtual, que apela a un mecanismo que integra cámaras y dispositivos de realidad virtual con transmisión en tiempo real que requiere de dos participantes, un interactor y un actor o intérprete que acompaña la experiencia. De esta forma el interactor tiene la posibilidad de sentir que su cuerpo es el del actor, que imita sus movimientos. La experiencia está acompañada de una serie de estímulos hápticos, como el contacto con objetos o terceras personas, y otros estímulos, como la interacción con espejos, que al realizarse de forma sincrónica contribuyen a densificar la sensación de inmersión.

Aparece en: Capítulo II-c)-vi, pág. 70.

Link de acceso o sitio oficial: <http://beanotherlab.org/home/work/tmtba/>

Título: *Way to Go*

Sinopsis: Proyecto que propone un paseo interactivo por un bosque que integra video 360, dibujo a mano e imágenes generadas por computadora, donde el interactor controla a un personaje animado que puede caminar, correr, saltar, volar, permanecer quieto o detenerse a observar en un entorno 360 que se puede experimentar en un navegador web o utilizando un casco de realidad virtual conectado a la computadora.

Aparece en: Capítulo II-a)-ii, pág. 34; Capítulo II-a)-iv, pág. 41.

Link de acceso o sitio oficial: <http://a-way-to-go.com/>

Título: *Welcome to Pine Point*

Sinopsis: Documental interactivo donde la narrativa se sostiene principalmente en un texto escrito que desarrolla un relato en primera persona y va apareciendo sobre un fondo de video documental o materiales gráficos (fotografías, dibujos, animaciones,

etc.) y sonido (música, ambientes sonoros, voces). Cada conjunto de texto, video, gráfica y sonido, que llamaremos *módulo*, va apareciendo de forma episódica y la principal figura interactiva disponible para el interactor es la de clickear sobre botones de “Next” o “Prev.” que permiten avanzar hacia el siguiente módulo o volver a reproducir el previo, respectivamente.

Aparece en: Capítulo II-b)-i, pág. 43; Capítulo II-d)-ii, pág. 73.

Link de acceso o sitio oficial: <http://pinpoint.nfb.ca/#/pinpoint>